

Livro do Sistema - Dregon

N.b.m. - V.2021.beta4.0

Sumário

Table of Contents	iii
1 Ficha	1
1.1 Atributos Principais	4
1.1.1 Modificador de Atributo	5
1.1.2 Atributos Físicos	5
1.1.3 Atributos Mentais	7
1.1.4 Atributos Sociais	8
1.2 Atributos Gerais	9
1.3 Habilidades Pessoais	10
1.4 Conhecimentos	11
1.5 Poderes Mágicos	11
1.6 Inventário	11
1.7 Tabela de Defesa	11
1.8 Experiencia(XP)	12
1.8.1 XP (Experiência)	12
1.8.2 Pontos de Bônus	13
1.8.3 PS (Pontos de Spiritum)	13
1.8.4 Ganhando XP	14
1.8.5 Usando XP	14
1.8.6 Atributos Favorecidos	15
1.8.7 Ganhando Atributos Sociais	16
2 Jogadas e Testes	17
2.1 O Básico de uma Jogada Simples	17
2.1.1 Realizando a Jogada	17
2.1.2 Número de Sucessos	17
2.1.3 Dificuldade Relativa	18
2.1.4 Sucesso Crítico e modificador de atributo	18
2.2 Tipos de Testes	20
2.2.1 Testes Combatidos	20
2.2.2 Testes Contínuos	20

2.2.3	Testes em Grupo	21
2.2.4	Testes Usando habilidades/conhecimentos/perícias	21
2.3	Um Exemplo Simples	22
3	Batalha	23
3.1	Momento de Ação	24
3.2	Iniciativa	24
3.3	Ataque	25
3.3.1	Um ataque normal	25
3.3.2	Ataque Inconsequente	25
3.4	Esquiva	26
3.4.1	Esquiva Normal	26
3.4.2	Aparar	26
3.5	Tipos de Dano	27
3.5.1	Dano Normal	27
3.5.2	Dano Automático	27
3.5.3	Dano Crítico	28
3.5.4	Dano de Toque	28
3.5.5	Lembrete Sobre Dano	29
3.6	Dano	29
3.7	Gastando PF	30
3.8	Usando Itens	31
3.9	Regras Opcionais para Combate	32
3.9.1	Ataques Múltiplos	32
3.9.2	Esquivas Múltiplas	34
3.9.3	Atacando Alvos Específicos	34
3.9.4	Ataque em área	36
3.9.5	Contra Ataque - Atacando no Turno de Esquiva	36
3.9.6	Esquivando no Turno de Ataque	37
3.9.7	Movimento Durante a Batalha	38
3.9.8	Desarmar Oponente	38
3.9.9	Agarrar Oponente	39
4	Criação de Personagem	41
4.1	História	41
4.2	Raça	42
4.3	Classe	43
4.4	Toques Finais e Observações	43
5	Raças	47
5.1	Humano	48
5.1.1	Dados técnicos	49

5.2	Omayusha	49
5.2.1	Dados técnicos	50
5.3	Anão	51
5.3.1	Dados técnicos	51
5.4	Gorion	52
5.4.1	Dados técnicos	52
5.5	Elfos / Aferin	53
5.5.1	Dados técnicos	54
5.6	Zenir	55
5.6.1	Dados técnicos	55
5.7	Zenfrú	56
5.7.1	Dados técnicos	56
5.8	Saravak	57
5.8.1	Dados técnicos	58
5.9	Magins	58
5.10	Magins do Vento	59
5.10.1	Dados técnicos	59
5.11	Magins do Fogo	60
5.11.1	Dados técnicos	61
5.12	Magins da Terra	61
5.12.1	Dados técnicos	62
5.13	Magins da Água	62
5.13.1	Dados técnicos	63
5.14	Hai-Tsu	63
5.14.1	Dados técnicos	64
5.15	Globok	65
5.15.1	Dados técnicos	65
6	Classes	67
6.1	Habilidades De Classe	68
6.2	Multiclasse	69
6.3	Mudando de Classe	70
6.4	Guerreiro	70
6.5	Ladrão / Pistoleiro / Pirata	71
6.6	Mago Branco	71
6.7	Mago Negro	72
6.8	Guerreiro Mago Branco / Negro	72
6.9	Druida	73
6.10	Necromante	73
6.11	Mago Vermelho / Alquimista	74
6.12	Metamago	75
6.13	Mago Azul	75

6.14	Ranger / Batedor	76
6.15	Monges / Lutadores	76
6.16	Assassinos / Ninjas	77
6.17	Samurai	77
6.18	Soldado	78
6.19	Oráculo / Eremita	78
7	Habilidades e Conhecimentos	79
7.1	Tipos de Habilidades	79
7.1.1	Aumentando Habilidades Gerais	81
7.1.2	Habilidade Relacionada a Classe / Raça	81
7.1.3	Acúmulo de Bônus e Penalidades	82
7.2	Usando Habilidades	83
7.2.1	Tempo de Concentração TC	84
7.3	Conhecimentos	86
7.3.1	Sistema Simplificado de Conhecimentos	86
7.4	Habilidades Desfavorecidas	87
7.5	Habilidades Gerais	89
7.6	Habilidades de Classe	94
7.6.1	Guerreiro	95
7.6.2	Ladrão / Pistoleiro / Pirata	99
7.6.3	Mago Branco	102
7.6.4	Mago Negro	106
7.6.5	Guerreiro Negro	108
7.6.6	Guerreiro Branco	113
7.6.7	Druida	116
7.6.8	Necromante	119
7.6.9	Mago Vermelho	121
7.6.10	Metamago	125
7.6.11	Mago Azul	130
7.6.12	Ranger / Batedor	137
7.6.13	Monges / Lutadores	142
7.6.14	Assassino / Ninja	146
7.6.15	Samurai	150
7.6.16	Soldado	154
7.6.17	Oraculo / Eremita	159
7.7	Habilidades Especiais	165
7.7.1	Afinidade Natural	165
7.7.2	Metamorfose	165
7.7.3	Armas Extras	169
7.7.4	Mediunidade	169
7.7.5	Familiar	170

7.7.6	Back Dash(10XP)	172
7.7.7	Aura(10XP)	173
7.8	Conhecimento Ritual	173
8	Magias	177
8.1	Natureza da Magia	177
8.2	Magia no Sistema	180
8.3	Magia Pura	181
8.4	Controle Elemental e Habilidades Mágicas	183
8.4.1	Contra Magia(8xpm,10PS)	185
8.4.2	Materializar Magia(16ps,12xpm)	185
8.4.3	Armas Elementais	186
8.5	Alvos magicamente imunes	187
8.6	Conseguindo e Usando PS	188
8.7	Círculo da Magia	189
8.8	Carregando uma Magia	189
8.9	Magias de Primeiro Nível	190
8.9.1	Firani	190
8.9.2	Malon	193
8.9.3	Terrato	195
8.9.4	Zorin	198
8.9.5	Acua	200
8.9.6	Heris	202
8.9.7	Windan	204
8.9.8	Ciarú	207
8.9.9	Veru	210
8.9.10	Toronto	216

Capítulo 1

Ficha

Aqui será feita uma explicação sobre a ficha, atributos e termos gerais usados no sistema Dregon.

- **Jogador:** Nome do jogador.
- **Personagem:** Nome do personagem.
- **Raça:** A raça determina um conjunto de características culturais que podem influenciar na história e personalidade do personagem. Em termos de sistema, a raça determina quantos pontos de atributos o personagem tem durante a criação de personagem em relação aos atributos físico, mental, social, PV e PM, além de determinar algumas habilidades (habilidades relacionadas à raça).
- **Classe:** A maneira como você utiliza suas habilidades e conhecimento decide sua classe. Em Dregon é utilizado o seguinte raciocínio para criar classes e seus usos. Existe um conjunto finito de classes básicas e todas as outras são derivadas dessas. O exemplo clássico é o bárbaro. Essa classe não é uma classe básica e sim uma variação da classe guerreiro. Outro detalhe é que a classe é definida como você usa suas habilidades. Um padeiro e um pizzaiolo têm os mesmos bônus de atributos e os mesmos acessos a habilidades, ou seja, tecnicamente



são iguais, porém na prática são diferentes. Maiores detalhes sobre o termo classe no capítulo 6

- **Características:** Nessas linhas, tente descrever da melhor forma possível o seu personagem.
- **PV (Pontos de Vida):** Os pontos de vida simbolizam o quanto da força vital existe em seu corpo. Demonstram o quão longe o seu corpo pode resistir a dano e doença. Existem algumas observações a serem feitas em relação à perda de pontos de vida.
 - Um personagem é considerado morto quando seus PV chegam a menos da metade de sua resistência abaixo de zero, ou seja, um personagem com resistência 16 morre com -8 PV.
 - Um personagem com pontos de vida negativo está, a priori, inconsciente e incapaz de realizar ações de ataque ou defesa, apenas conseguindo falar com muito esforço após um teste de resistência ou força de vontade se o mestre permitir tal oportunidade. Ele também perde pontos de vida por turno até que sua condição seja estabilizada. Essa perda pode variar de 1 a 5 PV de acordo com a situação determinada pelo mestre, por exemplo, um sangramento ocasionado por um golpe muito forte pode levar o personagem mais rapidamente à morte.
 - Quando um personagem perde subitamente uma quantidade percentual grande de pontos de vida, o mestre pode colocar restrições temporárias nos atributos ou habilidades. Isso é interpretado como ocasiões em que um ataque muito forte foi desferido, ocasionando certo atordoamento no personagem.
 - A quantidade de pontos de vida que um personagem tem no início é determinada de acordo com sua raça. Sua classe pode conceder certos bônus. Além disso, todo personagem recebe um bônus de PV igual ao modificador de resistência.



- Um personagem pode recuperar PV descansando. Quando ele está recebendo tratamento médico, recupera 1 PV por hora, porém essa recuperação não pode ultrapassar o valor do modificador de resistência (modificador este explicado em capítulos posteriores) do alvo por dia. Existem alguns métodos para aumentar esse limite, tais como ervas medicinais especiais, tratamentos especializados, etc. Quando não está recebendo tratamento, o mestre pode definir a taxa de recuperação de acordo com o ferimento. Ferimentos mais graves podem apenas ser curados com tratamento, ou o personagem pode recuperar 1 PV a cada 4 horas, por exemplo.
 - Existe outro meio do personagem recuperar PV, que é através da magia. Magias de cura podem recuperar uma quantidade ilimitada de PV instantaneamente, mas existe um porém: Magias de cura normais podem apenas curar ferimentos sofridos recentemente. Para saber o quão recente pode ser um ferimento para que ele possa ser curado por magia, multiplique por 10 a sabedoria do usuário da magia. O valor final é o tempo em minutos. Ou seja, um mago de cura com sabedoria 6 pode curar danos sofridos na última hora. Existem habilidades que aumentam esse tempo.
 - O personagem pode gastar 5 de experiência física para aumentar 3 PV. Em alguns casos, o mestre pode fazer com que o jogador fique "devendo" 1 ou 2 pontos de experiência, esta gasta em PV para fazer com que o personagem não morra daquela situação específica.
 - Caso o personagem deseje aumentar muitos PV ao longo da campanha, é aconselhado que o mesmo atribua pelo menos 1 ponto favorecido em PV (ou gastar 1 bônus de XP em PV). Como fazer isso é explicado no tópico referente à experiência.
- **PM (Pontos de Magia):** O quanto de magia existe ativamente em seu corpo para realizar feitos mágicos. Todos têm pelo menos um pouco de magia, ou seja, pelo menos 1 PM. Os



PMs são recuperados de acordo com o ambiente. Quanto mais magia existir no ambiente, mais energia mágica vai fluir para o corpo da pessoa que necessita dela. Geralmente, locais normais recuperam cerca de 2 a 4 PM por hora. A raça determina a quantidade inicial de PM para um personagem, podendo a classe conceder certo bônus. Cada 3 pontos em Focus concede mais um ponto de PM extra ao personagem.

- **PF (Pontos de Fadiga):** Expressa o quanto seu corpo pode resistir a esforços. Em poucas palavras, mede seu fôlego. Usado para habilidades, caminhadas, etc. PF é recuperado de acordo com o descanso e alimentação. Quando bem alimentado e em locais apropriados, um personagem recupera 3 PF para cada hora. O mestre pode limitar essa recuperação por dia até o valor da resistência do personagem.
- **Nível:** Seu nível geral. Sempre que você aumentar um atributo (exceto PV, PM ou PF) ou comprar uma habilidade, aumente seu nível em 1 ponto. O nível representa o desenvolvimento geral do seu personagem.

1.1 Atributos Principais

Aqui falaremos dos atributos principais. A referência é:

- Fraco 1-3
- Médio 4-7
- Bom 8-10
- Destacável 11-20
- Sobre-humano 21-30



- Heroico 31+

Vale lembrar que a maioria das pessoas normais não passa de 10 em um de seus atributos. Um humano com força 10 tem basicamente o auge da força de um ser humano normal. O mestre pode usar esses valores para se basear em qual nível ele deseja que a campanha ande. Vale notar que os personagens geralmente são pessoas que se destacam entre as pessoas normais.

1.1.1 Modificador de Atributo

O modificador de atributo é igual à metade do valor do atributo arredondado para baixo para valores ímpares, ou metade do atributo menos 1, no caso do atributo ser par. Para um atributo 5, seu modificador será 2. Atributo 10, modificador 4, e assim por diante. O valor do atributo usado para calcular seu respectivo modificador é o valor do atributo puro, sem qualquer influência externa de equipamento, habilidades ou outros.

Ele é usado em várias ocasiões dentro do jogo. Para tornar o jogo mais rápido, calcule o modificador para cada atributo e escreva ao lado do mesmo na ficha. Veja a tabela abaixo para saber qual o modificador dependendo do valor do atributo.

1.1.2 Atributos Físicos

Força

Sua força física. Capacidade de interagir ativamente com a inércia. No sistema, é usado para calcular o dano provocado por um ataque físico. Se você acertar o alvo, ele recebe o valor de força como dano normal (representado pelo símbolo "/"). Mais detalhes no capítulo de combate.

Defesa

Atributo usado em contrapartida com o atributo força. A defesa expressa sua capacidade de resistir à força física. Ela é usada para reduzir o dano normal (/) levado em ataques.



Atributo	Modificador
1 e 2	0
3 e 4	1
5 e 6	2
7 e 8	3
9 e 10	4
11 e 12	5
13 e 14	6
15 e 16	7
17 e 18	8
19 e 20	9

Tabela 1.1 Exemplos de Modificador de Atributo



Destreza

Mede seu movimento de corpo em regiões específicas como articulações, membros, etc. Usado para acertar alvos, capacidade de digitação, tocar instrumentos, manobrar instrumentos manuais, etc. Pode também ser visto como seu reflexo físico. Em termos de sistema, é usado para acertar ataques.

Esquiva

Atributo em contrapartida com destreza. É usado em movimentos mais gerais do corpo, como saltos, agachamentos, etc. Em termos de sistema, é usado para se esquivar de ataques.

1.1.3 Atributos Mentais

Sabedoria

É sua percepção abstrata da realidade. Com uma alta sabedoria, a energia mágica é mais forte em você. Por isso, em termos de jogo, é usado como ataque mágico, assim como força é usado para o ataque físico.

Espírito

Sua aura. Mede sua capacidade de harmonização com o ambiente. Em termos de jogo, é usado como defesa mágica e espiritual. O espírito não serve apenas para protegê-lo de magias ofensivas, mas sim de fontes ofensivas de origem espiritual. Por exemplo, ao entrar em locais com energia espiritual 'pesada', uma pessoa de baixo espírito sente sintomas negativos como náuseas, tonturas, etc. Já uma pessoa de alto espírito pode não sentir nada de perturbador.

Inteligência

Sua capacidade de processar informações lógicas e técnicas. Em termos de sistema, pode estar relacionado a diversos fatores, como limite de conhecimentos, capacidade de memorizar rituais, manusear certos equipamentos, etc. Também é visto como sua precisão mental. Pode ser utilizado para acertar alvos com poderes mentais ou mágicos.



Concentração

Sua velocidade mental. Sua capacidade de concentrar sua potencialidade mental em certa atividade durante um intervalo curto de tempo. Usado para perceber detalhes, concentrar magia, etc.

1.1.4 Atributos Sociais

Os atributos sociais são um quesito à parte na lista de atributos. Eles não são aumentados com experiência ou com pontos de bônus. O mestre é quem deve determinar quando aumentar ou não um determinado atributo social. Ele está intimamente ligado com a interpretação, história e características do personagem. Mesmo podendo ser usado em conjunto com certas habilidades. Geralmente, o mestre pode conceder pontos em atributos sociais ao finalizar determinadas missões ou momentos importantes na história cuja participação do personagem foi essencial.

Status

Sua capacidade de se destacar e ser respeitado socialmente. Com alto status, você pode facilmente vir a ser valorizado. Pode ser considerado como sua moral em meio público.

Coragem

Indica a capacidade de você enfrentar seus medos. Algumas raças e classes ganham bônus para determinadas situações.

Carisma

O carisma pode ser visto como o quanto as pessoas ficam à vontade estando ao seu lado, o quão simpático você aparenta ser, seja você realmente sendo ou não.



1.2 Atributos Gerais

Os atributos gerais são atributos que provêm dos atributos principais. Todo atributo geral é a soma de dois outros atributos principais que se complementam para criar um atributo geral.

Por exemplo, a manipulação mede a capacidade de você convencer as pessoas. Para tal, você precisa ter carisma e uma boa inteligência para saber como persuadir a pessoa. Em outras palavras, a manipulação é a soma dos atributos carisma e inteligência. Isso é visto de forma perfeita quando dizemos que uma pessoa carismática, porém sem inteligência, é de certa forma manipuladora e vice-versa.

Para aumentar um atributo geral, você deve aumentar um dos atributos principais base do atributo geral. Você não pode aumentar agilidade diretamente; para tal, você deve aumentar um dos dois atributos que compõem esse atributo geral, no caso, aumentar destreza ou esquiva.

Uma observação importante é que, caso um atributo principal seja aumentado usando habilidades temporárias, os atributos gerais relacionados àquela habilidade também são aumentados proporcionalmente. Por exemplo, caso seu personagem receba um bônus temporário em sua defesa de 4 pontos, consequentemente sua resistência também vai aumentar 4 pontos. Porém, esse aumento de atributo geral só vale para jogadas e habilidades que envolvam diretamente o atributo geral, não contando outros efeitos. Por exemplo, a cada 4 pontos em resistência, seu personagem recebe 1 PV de bônus. Mas esse bônus só é concedido caso o atributo geral resistência seja aumentado permanentemente.

Resistência (defesa + espírito) Diz o quanto você está apto a resistir aos seus limites físicos, tais como doenças, dor e até mesmo pode estender seu limite de vida e morte. Todo personagem recebe um bônus em seus PV igual ao modificador de resistência.

Agilidade (destreza + esquiva)

A agilidade de seu corpo em geral, somando as capacidades de destreza e esquiva.

Força de Vontade (espírito + coragem)



Sua determinação, o quanto você está disposto a realizar uma tarefa que teste seus próprios limites mentais.

Consciência (sabedoria + inteligência)

Consciência de sua existência no mundo em que vive. Usado para medir o grau de conhecimento de certas pessoas. Usado como a união do conhecimento abstrato com o concreto. O valor de pontos que você tem em conhecimento é diretamente relacionado com o modificador de consciência. Para cada ponto dado pelo seu modificador, você tem +1 para distribuir em um conhecimento. Ou seja, com consciência 14, você pode ter 2 conhecimentos cada um com +3, ou um conhecimento com +6.

Acuidade (inteligência + concentração)

Mede a capacidade de você usar sua inteligência com maior rendimento. Pode ser vista como criatividade, capacidade de ensino ou de aprendizado, capacidade de bolar planos, etc. Em outras palavras, é como você pode se concentrar para poder usar sua inteligência de forma melhor.

Manipulação (inteligência + carisma)

Capacidade de induzir as pessoas através da fala, gestos, etc.

Percepção (concentração + destreza)

Capacidade de notar mudanças no ambiente.

Focus (sabedoria + espírito)

Mede o equilíbrio de sua aura com a energia mágica que flui no seu corpo através da sabedoria. Em outras palavras, Focus é sua potência energética.

1.3 Habilidades Pessoais

Refere-se à lista de habilidades não mágicas que seu personagem pode usar.



1.4 Conhecimentos

Conhecimentos representam informações que sua mente pode armazenar a respeito de determinado assunto. Exemplos de conhecimentos são línguas, herbalismo, história, conhecimento de magia, conhecimento de alguma raça e algum ritual mágico. Em termos de jogo, você não precisa gastar pontos para ganhar conhecimentos, apenas conseguir alguma forma de aprendê-los, além de ter a capacidade mental para tanto. Por exemplo, se você quiser adquirir conhecimento sobre um certo folclore local, você precisa primeiro ter acesso a essa informação, e depois passar em um teste de sabedoria ou conhecimento. Após isso, você aumenta o seu nível de conhecimento.

1.5 Poderes Mágicos

Todo poder primordialmente mágico. As magias (explicação em 8) são compradas com pontos de spiritum (chamados aqui de PS). Vale lembrar que existe uma ficha exclusiva para rituais. Rituais também são explicados posteriormente e podem ser vistos como poderes mágicos ou conhecimentos, porém é aconselhado que se use uma ficha unicamente para a descrição de rituais.

1.6 Inventário

Aqui você deve colocar os seus pertences. Fica a critério do jogador descrever informações sobre os mesmos, como se eles estão sendo carregados no momento, durabilidade do mesmo, condições de uso, etc.

1.7 Tabela de Defesa

Para facilitar o combate, escreva nessa parte os valores de defesa do seu personagem.



Para defesa física, some seu valor de defesa com valores de equipamento. Essa defesa é do tipo normal, representado por uma "/". Valores de defesa letal (representado por um "+") são reduzidos apenas por defesa letal (também representada por um "+"), que geralmente é concedido apenas por equipamento ou buffs temporários. Para valores de defesa mágica, some seu espírito com qualquer bônus de equipamento. Não existem tipos de defesa mágica.

Para valores de defesa de toque, ignore bônus de armadura ou habilidades temporárias, entrando apenas o valor de defesa ou espírito na redução de dano.

1.8 Experiencia(XP)

No sistema Dregon, ao longo das sessões, o seu personagem recebe experiência, e você pode usá-la para melhorar o seu personagem como bem entender. Existe um tipo principal de experiência (XP) que pode ser usada para aumentar qualquer atributo ou comprar qualquer habilidade. Existem também os pontos de bônus, que funcionam como XP adicional, e os PS (pontos de spiritum), uma espécie de XP mágico, usado exclusivamente para comprar magias e habilidades mágicas. Esta simplificação torna o sistema mais equilibrado e fácil de gerenciar.

1.8.1 XP (Experiência)

Aqui fica armazenada a quantia de XP (experiência) que você tem. No sistema Dregon, você gasta XP para aumentar atributos e comprar habilidades. Para cada atributo aumentado (exceto PV, PM e PF) e para cada habilidade comprada, você ganha 1 nível. O nível representa o desenvolvimento geral do seu personagem e é usado para determinar o poder e acesso a certas habilidades.

Importante: Este sistema unificado simplifica muito o gerenciamento de personagens. Não há mais distinção entre XP físico e mental - toda experiência é igualmente útil para qualquer tipo de desenvolvimento do personagem. O nível único facilita o balanceamento e permite que perso-



nagens desenvolvam-se de forma mais orgânica, sem restrições artificiais entre aspectos físicos e mentais.

1.8.2 Pontos de Bônus

Os pontos de bônus servem como XP adicional, podendo ser usados em situações específicas durante o jogo. Pontos de bônus servem para aumentar qualquer tipo de atributo e comprar qualquer tipo de habilidade, seguindo as mesmas regras de gasto de XP. Pontos de bônus geralmente podem ser gastos na criação de personagem ou início de novas crônicas. Os pontos de bônus também são chamados de ABP em alguns momentos do livro.

1.8.3 PS (Pontos de Spiritum)

Os PS são usados unicamente para comprar e melhorar magias, e em casos raros, para comprar habilidades majoritariamente mágicas. Quanto mais PS um personagem tem, mais ele inovou ou se superou magicamente, tendo mais capacidade de comprar magias.

Em termos de jogo, sempre que um personagem se deparar com uma situação mágica nova ou excepcional, seja provocada por ele ou não, ele pode receber pontos de PS de acordo com a vontade do mestre. Realizar uma magia de uma forma diferente pela primeira vez, invocar um poderoso ritual energético, entrar em uma região magicamente concentrada, entre outras experiências espirituais/mágicas raras ou novas.

Um personagem sem magia pode conseguir PS com treinamentos específicos, em salas de meditação especiais, com auxílio de magos experientes ou em locais com muita energia mágica no ambiente. Cabe ao mestre definir esse fator.

Um personagem pode comprar 2 PS ao custo de 1 XP com meditação em locais calmos e silenciosos. De acordo com o cenário, existem locais que podem aumentar essa taxa de conversão, fazendo com que um personagem consiga mais PS por uma quantia ainda menor de XP. Mais



detalhes no capítulo cenários.

1.8.4 Ganhando XP

Ao final de cada sessão, o mestre deve dar experiência aos jogadores de acordo com a seguinte distribuição.

- 5 XP por sessão (base)
- 1 2 XP extras por interpretação ou ações especiais
- Sessões de boss contam o dobro (10 XP base + bônus extras)

Em relação ao ganho de PS por sessão:

- Até 2 PS por uso de magia de modo criativo
- Máximo 5 PS por sessão

Este sistema simplificado garante progressão consistente e permite ao mestre recompensar jogadores por boa interpretação e ações criativas. Sessões de boss são momentos especiais que merecem recompensa maior.

O mestre pode dizer quanto de XP um personagem pode gastar por sessão ou quando bem desejar.

1.8.5 Usando XP

A experiência pode ser usada para aumentar atributos ou comprar habilidades.

- 5 pontos de XP aumentam 1 atributo (até 10).



- Para cada ponto de atributo acima de 10, aumente o custo em 1 ponto. Ou seja, para aumentar de 10 para 11, gaste 6 no lugar de 5. Para aumentar de 15 para 16, existe um custo extra de 6, ou seja, é necessário um total de 11 XP.
- 5 pontos de XP aumentam 3 PV.
- 5 pontos de XP aumentam 2 PF.
- 5 pontos de XP aumentam 2 PM.
- Cada ponto favorecido reduz o custo em XP em 1 (até o mínimo de 3).

1.8.6 Atributos Favorecidos

Um personagem pode ter atributos favorecidos, que reduzem o custo de XP para aumentá-los. Cada ponto favorecido reduz o custo em 1 XP (até o mínimo de 3 XP). Por exemplo, se um personagem tem 2 pontos favorecidos em força, ao invés de gastar 5 XP para aumentar força de 7 para 8, ele gasta apenas 3 XP.

Como obter pontos favorecidos:

- Conhecendo um treinador ou mestre especializado
- Descobertas ou eventos especiais na campanha

O mestre decide quando e como conceder pontos favorecidos, geralmente através de encontros com mestres, treinadores ou eventos especiais na história. Isso incentiva os jogadores a buscar conhecimento e treinamento no mundo do jogo.

Sempre que você aumentar um atributo (exceto PV, PM ou PF) ou comprar uma habilidade, você ganha 1 nível. O nível representa o desenvolvimento geral do seu personagem e ajuda a classificar melhor o poder do personagem, além de limitar o uso de certas habilidades e conceder



pontos de bônus de XP extras. O nível serve para ajudar o mestre a ajustar o nível de dificuldade dos inimigos e determinar o acesso a certas habilidades ou equipamentos. Você não ganha níveis ao aumentar PV, PM ou PF.

Você pode usar a XP acumulada quando o mestre der permissão para tal, de acordo com seu tempo de treinamento.

1.8.7 Ganhando Atributos Sociais

Não existe um XP social e você não pode aumentar atributos sociais utilizando pontos de bônus. Você irá ganhar atributos sociais no decorrer da história. Uma missão em que você utilizou muita coragem, uma roupa nova e uma boa aparência podem dar bônus em carisma, assim como no status, que pode ser ajudado também quando você é conhecido por um feito (seja ele bom ou mal). Quem decide o atributo que será aumentado é o mestre na hora que bem desejar e para os que realmente merecem. Mas do mesmo modo que um PC pode ganhar atributos sociais, ele também pode perdê-los.



Capítulo 2

Jogadas e Testes

2.1 O Básico de uma Jogada Simples

2.1.1 Realizando a Jogada

As jogadas (também chamadas de testes) no sistema Dregon são bastante simples. Joga-se o dado (normalmente é usado o d10). Some o valor resultante com o atributo a ser testado. O sucesso ocorre caso o resultado da soma seja igual ou maior que a dificuldade.

Chamamos de sucessos o número resultante da soma do atributo com o valor obtido no dado. Chamamos de sucessos extras o excedente dos sucessos em relação à dificuldade do teste.

No sistema usamos a seguinte regra para reduzir o fator sorte nas jogadas. Jogue dois dados e escolha o maior resultado para somar com o atributo a ser testado. Por exemplo, você joga dois dados e tem como resultado 4 e 8. O número 8 será escolhido para ser somado com seu atributo.

2.1.2 Número de Sucessos

A diferença entre o resultado obtido e a dificuldade é o número de sucessos extras. Isso pode ajudar o mestre a determinar quão bem uma determinada ação foi executada.



2.1.3 Dificuldade Relativa

A dificuldade dos testes varia de acordo com o tipo de atributos usado no teste (atributos principais e gerais). Se você vai realizar um teste de inteligência, a dificuldade será menor que um teste de concentração, por exemplo, já que o uso de um atributo geral requer mais habilidades. Abaixo segue uma tabela com a lista de referência para as dificuldades usadas nos testes. O mestre pode atribuir um aumento da dificuldade baseado em situações específicas. Por exemplo, saltar em um local escorregadio acarretaria uma penalidade em um teste normal de saltar.

Teste de atributo principal

- Fácil = Dificuldade entre 8 a 12
- Médio = Dificuldade entre 13 a 18
- Difícil = Dificuldade entre 19 a 23

Teste de atributo geral

- Fácil = Dificuldade entre 12 a 16
- Médio = Dificuldade entre 17 a 22
- Difícil = Dificuldade entre 23 a 30

2.1.4 Sucesso Crítico e modificador de atributo

O sucesso crítico acontece quando a soma dos dois dados é maior ou igual a 18. Quando o jogador consegue um sucesso crítico, some ao resultado final o valor do modificador de atributo. No caso de um ataque, some para acerto (bônus baseado em destreza) e dano do tipo normal (bônus baseado em força).



O modificador de atributo é igual à metade do valor arredondado para baixo para atributos ímpares, ou metade do atributo menos 1, no caso do atributo ser par. Para um atributo 5, seu modificador será 2. Atributo 10, bônus 4, e assim por diante. O valor do atributo usado para calcular seu respectivo bônus é o valor do atributo puro, sem qualquer influência externa de equipamento, habilidades ou outros.

Ele é usado em várias ocasiões dentro do jogo. Para tornar o jogo mais rápido, calcule o bônus para cada atributo e escreva ao lado do mesmo entre parênteses na ficha. Um atributo pode receber o seu bônus várias vezes, porém a soma desses vários bônus acumulados não pode exceder o valor puro do mesmo. Veja a tabela abaixo para saber qual o bônus dependendo do valor do atributo.

Atributo	Modificador
1 e 2	0
3 e 4	1
5 e 6	2
7 e 8	3
9 e 10	4
11 e 12	5
13 e 14	6
15 e 16	7
17 e 18	8
19 e 20	9

Tabela 2.1 Exemplo de modificador de atributo



2.2 Tipos de Testes

2.2.1 Testes Combatidos

Chamamos de testes combatidos quando duas pessoas testam habilidades entre si, seja numa queda de braço (teste combatido de força), corrida (teste combatido de agilidade) ou simplesmente para ver quem aguenta beber mais (teste combatido de resistência). Atributos diferentes também podem ser combatidos, como quando você está tentando acertar seu oponente (destreza contra esquiva).

Para testes combatidos, ambos jogam e somam os dados. Vence quem obtiver a maior soma. Em caso de empate, o mestre pode dar a vitória para o lado defensivo (duas espadas se chocam e ninguém leva dano) ou exigir que ambos joguem novamente 1 d10 e vence quem obtiver o maior resultado.

2.2.2 Testes Contínuos

Chamamos de testes contínuos aqueles testes que não são decididos em uma única rodada. Por exemplo, uma longa noite de pesquisa (teste contínuo de inteligência), uma longa caminhada (teste contínuo de resistência) ou empurrar um carro no meio da estrada (teste contínuo de força). Sempre que o jogador tiver pelo menos 1 sucesso em um teste contínuo, o número total de sucessos necessários (este determinado pelo mestre) é reduzido. De acordo com os sucessos obtidos no teste, o mestre pode diminuir a dificuldade do mesmo.

Dependendo da natureza do teste, a dificuldade pode voltar ao normal de acordo com os valores obtidos nas falhas, ou caso elas ocorram (para cada falha, a dificuldade do teste aumenta em 1, por exemplo).



2.2.3 Testes em Grupo

Em alguns testes, personagens podem se unir para realizá-lo. Para testes em grupo, deve-se usar o maior atributo do grupo e somar com a metade dos demais. Use essa soma para realizar o teste normalmente como se fosse com uma pessoa. Dessa forma, naturalmente, um teste que possa ser realizado em grupo tem bem mais chances de ser superado por um grupo do que por um único personagem.

Por exemplo: 4 pessoas empurrando uma rocha. As suas forças são respectivamente 4, 5, 8, 2. No final deve-se usar 8 (maior força) + 2 + 3 + 1 = 14 para realizar o teste.

2.2.4 Testes Usando habilidades/conhecimentos/perícias

Em determinados momentos da campanha será possível para o personagem usar uma habilidade em conjunto com um atributo para realizar algum feito mais facilmente comparado a realizar o mesmo feito usando somente o atributo. Casos como esses são conhecidos como testes usando habilidades, perícias ou conhecimentos.

Por exemplo, no lugar de você escalar um muro apenas com sua agilidade, você pode usar a habilidade escalar para ajudar no teste. Em termos de jogo, as habilidades ou conhecimentos dão bônus no teste. Imagine um personagem em uma competição de lançamento de dardos. Se você não tiver a habilidade atirar dardos, você vai jogar apenas com sua destreza e com a dificuldade normal, no caso por volta de 11. Mas se você tiver a habilidade, você poderá somar ao seu atributo destreza os bônus que a mesma concede (maiores explicações sobre tal bônus no capítulo sobre habilidades).

O mestre pode também privar alguns personagens de realizarem o teste devido à falta de alguma habilidade. Em outras palavras, a falta de proficiência em certos campos impede o personagem de realizar testes no mesmo. Por exemplo, em um teste de fazer poções mágicas, apenas as pessoas com a habilidade de fazer poções podem realizar o teste.



2.3 Um Exemplo Simples

Um ladrão foge da polícia após um roubo. Um muro consideravelmente alto está em sua rota de fuga. Ele vai usar sua agilidade para tentar saltar sobre o muro. O mestre analisa o tamanho do muro e vê que é de dificuldade normal, então estabelece que a dificuldade para este teste de agilidade (atributo geral) será de 15 +1 (esse +1 é devido à escuridão do ambiente). O nosso ladrão tem agilidade 8 mas tem a habilidade escalar (+2), que lhe concede +2 em testes de escalar. Joga o dado e tira 6, consequentemente alcançando 16 no teste, passando do mesmo porém sem nenhum sucesso extra. Consegue apenas pular sobre o muro na medida certa.

Continua correndo e de relance um policial arremessa um bastão nele. O ladrão faz um teste de percepção com dificuldade fácil, já que o policial grita antes de arremessar o bastão. Sua percepção é 7 e a dificuldade é 11. Tira 8 no dado e com perfeição consegue perceber a tempo (ele conseguiu 4 sucessos). Com isso tem a chance de jogar um teste de esquiva para se desviar do bastão arremessado.

Agora é um teste combatido da esquiva (do ladrão) contra destreza (do policial). O policial tem destreza 3 e o ladrão esquiva 4. Ambos tiram 3 no dado, fazendo assim com que o ladrão esquive e fuja sumindo entre a noite.

No outro dia, o policial é repreendido pelo seu chefe. O policial tenta explicar que o ladrão era um meliante famoso com habilidades excepcionais. Então o policial faz um teste combatido de manipulação contra a consciência de seu chefe. Depois de alguns minutos, ele consegue convencer o chefe e sua carreira não é comprometida.



Capítulo 3

Batalha

O objetivo principal do sistema de batalha de Dregon é fazer com que a luta se torne mais dinâmica possível. É muito importante em um sistema de RPG que o seu sistema de combate tenha três principais características: liberdade, velocidade e coerência.

Vários detalhes como habilidades, perícias, magias e etc, serão explicados em capítulos posteriores. Vale notar que o jogador não é obrigado a conhecer as regras de combate, quem deve conhecê-las é o mestre. O desconhecimento do sistema de batalha não impede que um bom jogador realize lutas ruins. O conhecimento do mesmo torna mais rápido o fluxo da batalha.

O sistema de batalha de Dregon será descrito através de diversas situações de combate. Cabe ao mestre encaixar as ações desejadas pelos jogadores, nessas ações descritas neste capítulo. Esse conjunto de situações básicas podem dar origem a outras situações mais específicas. Por exemplo, atacar é uma ação básica. Desarmar o oponente, é uma variação da ação básica atacar, porém com outro objetivo. Se um personagem desejar desarmar o oponente, ele tem duas opções. Seguir a orientação de regra dado nesse capítulo, ou alterar ao bel prazer a regra de ataque. Isso cabe ao mestre e jogador fazer durante o jogo, deixando o jogo mais fluido e divertido. Ou seja, nesse capítulo são dadas ações de combate básicas, e sugestões de como o mestre deve proceder caso o jogador queira outras ações mais complexas.



3.1 Momento de Ação

Um momento de ação corresponde a um intervalo de tempo que é igual à soma de dois turnos, um turno de ataque e um turno de esquiva. Durante o turno de ataque o personagem pode realizar ações mais complexas, como atacar, usar uma habilidade ou uma magia por exemplo. Durante o turno de esquiva, ações mais reflexivas devem ser feitas tais como pular rapidamente para poder se desviar de um ataque, dar um grito sinalizando uma ordem, etc. Portanto podemos dizer que durante o turno de ataque o tempo para se realizar ações é maior do que o tempo para se realizar ações no tempo de esquiva. Se alguém tenta realizar uma ação mais longa no turno de esquiva, terá penalidades para realizar tal ação, por outro lado quem desejar realizar ações simples no turno de ataque terá bônus.

No momento que acontece o seu turno de ataque, acontece o turno de esquiva do inimigo, e assim por diante. Mas isso não quer dizer que você não possa tentar realizar um ataque em seu turno de esquiva (manobra contra-ataque). Mais detalhes explicados posteriormente.

Em suma, para termos de sistema um momento de ação é dividido em dois turnos. Um turno de ataque e um turno de esquiva. Um momento de ação tem mais ou menos duração de 3 a 4 segundos. O mestre deve usar esse valor apenas como referência para basear-se na duração de determinadas batalhas. Mas o contexto da situação de combate descreve melhor a duração de todo o combate.

3.2 Iniciativa

Para calcular a ordem das ações, todos jogam agilidades para ações físicas e percepção para ações mentais ou ativação de habilidades. A ordem dos sucessos determina a ordem das ações. O personagem pode também, caso ganhe a iniciativa, optar por não atacar. Nesse caso ele terá um bônus em qualquer ação que ele quiser realizar no turno de esquiva (apenas em ações que não sejam de



ataque, ou seja, ações de esquiva) e esse bônus depende de sua agilidade/percepção.

3.3 Ataque

3.3.1 Um ataque normal

O atacante realiza um teste de destreza para atacar. Guarde esse valor para usar posteriormente se o defensor for esquivar. Em outras palavras, ele faz um teste combatido contra o defensor. Se o atacante conseguir ganhar no teste ele consegue acertar o golpe. O número de sucessos extras no ataque concede um aumento no dano final (detalhes explicados posteriormente). Ataques usando magias não obedecem essa regra, tendo regra própria explicando em capítulo posterior.

3.3.2 Ataque Inconsequente

Nesta manobra, o personagem ataca de forma louca e sem precaução, visando apenas a destruição do oponente. Ele vai perder o turno de esquiva e não pode realizar as manobras de combate ataque em alvo específico ou múltiplos ataques. O mestre deve considerar também o bônus de força para determinar a diferença da força atacante-defensor para fins da manobra aparar.

O personagem que realizar a manobra ataque inconsequente ganha bônus de atributo em destreza e em força para 1 ataque nesse turno. Essa manobra só é válida para ataques físicos feitos corpo a corpo, ou seja, não é usada para armas projetáveis, como arcos, armas de fogo, etc. **Um personagem só pode realizar um ataque inconsequente por batalha.**

No seu próximo turno de esquiva, como dito anteriormente, o personagem não pode esquivar. Ou seja, o valor do teste de esquiva do usuário é igual a sua esquiva, sem a jogada de dados (ele não pode substituir esse valor pelo usado na manobra aparar). Use esse valor como base para calcular bônus no dano proveniente dos sucessos obtidos no ataque.



3.4 Esquiva

O personagem pode usar 3 manobras de esquiva.

3.4.1 Esquiva Normal

Ele pode esquivar-se normalmente jogando sua esquiva e testando contra a destreza de quem o atacou. Em outras palavras, o que define se o defensor se esquivou ou não é o resultado do teste combatido da destreza (do atacante) contra a esquiva (do defensor). O número de sucessos extras na esquiva serve apenas para descrever o grau de êxito da mesma.

3.4.2 Aparar

Ele pode aparar o golpe usando um objeto. Uma espada, lança, escudo, ou algum equipamento que ele saiba utilizar pode ser usado para desviar o golpe do atacante. Nesse caso ele joga destreza no lugar de esquiva. É um movimento bastante útil para quem tem baixa esquiva.

No caso do defensor ter uma força menor em relação ao atacante em 4 ou mais pontos, ou da arma do atacante ser pelo menos 1 porte maior que a arma do defensor, o atacante recebe um bônus em sua jogada de acerto igual ao seu bônus de força. Além disso, o mestre tem total liberdade para alterar os valores nesse teste, por exemplo, no caso do atacante usar armas leves a uma curta distância de um defensor que tente aparar com uma arma grande, o defensor recebe uma penalidade. O mestre pode usar qualquer interpretação da situação de combate para torna-lo mais dinâmico.

Se o defensor pretende usar essa manobra para se defender de um projétil (um ataque a distância), dobre o valor do teste final da destreza do atacante, já que a área de um projétil é bem menor que de uma espada, por exemplo. Além disso, o mestre pode decidir aumentar ainda mais a penalidade para se defender projéteis (alguns não permitem a defesa de projéteis usando armas).



A maioria dos projéteis pode ser defendida independente da força do defensor. Alguns projéteis não podem ser aparados usando essa manobra, o caso de esferas de energia ou projéteis pequenos.

3.5 Tipos de Dano

3.5.1 Dano Normal

Representa o dano que pode ser reduzido sem auxílio de armadura especial. Dano por contusão (socos, chutes) e afins são exemplos de danos normais. O dano normal é representado por uma "/ "Todo dano usando apenas o atributo força (sem auxílio de habilidade especial) é considerado como dano normal. Você pode somar todos os danos normais para fins de cálculo de dano normal total. Por exemplo, se personagem com força 6 usa um porrete /3, pode-se considerar a como dano normal total 9 ($6 + /3 = /9$).

3.5.2 Dano Automático

O dano letal é um tipo de dano mais difícil de absorver sem armadura apropriada. Normalmente é causado por ataques cortantes, quentes, ácidos e afins. é representado por um "÷". Ou seja, quando a força de um personagem mostrar 5 + 1 não quer dizer que a força dele é 6, e sim que a força dele é 5 porém está associada com +1 de dano automático. Para minimizar-se +1 de dano é necessário +1 de defesa automática. Apesar de ser mais difícil de defender, 1 de dano automático retira a mesma quantidade de dano que 1 de dano normal. Vamos supor que uma pessoa seja atacada por uma espada +2 e tenha conseguido no seu resultado de defesa um valor igual a /5. Ela conseguirá reduzir +1 de dano, reduzindo o dano total para +1. Então ela vai perder apenas 1 de dano e não 3. Se por exemplo a espada fosse um porrete, seria /2 (dano normal), e a pessoa com /5 de defesa poderia reduzir o dano total a 0, não perdendo nenhum PV com o ataque.



3.5.3 Dano Crítico

Quando um ataque resulta em um acerto crítico (explicado no capítulo de jogadas), o dano causado por esse ataque é considerado dano crítico. O dano crítico possui duas características importantes:

- **Não pode ser curado durante o combate:** Magias de cura, poções e outras formas de recuperação de PV não afetam o dano crítico.
- **Reduz temporariamente o PV máximo:** O dano crítico reduz o PV máximo do personagem temporariamente até que ele realize um descanso adequado (geralmente uma noite de sono).

Por exemplo, se um personagem com 20 PV máximo recebe 5 de dano crítico, ele fica com 15 PV máximo até descansar. Durante o combate, ele não pode recuperar esses 5 PV perdidos por dano crítico.

3.5.4 Dano de Toque

O dano de toque é um tipo especial de dano que representa ataques que ignoram parcialmente a proteção física. Este tipo de dano possui duas características importantes:

- **Reduz a defesa pela metade:** A defesa do alvo é reduzida pela metade (arredondada para baixo) para fins de redução de dano.
- **Ignora armadura:** Equipamentos de proteção (armaduras, coletes, etc.) não fornecem proteção contra dano de toque.

Por exemplo, se um personagem com defesa natural /6 e armadura /2+1 recebe um ataque de dano de toque /4, apenas sua defesa natural (/6) é considerada, mas reduzida pela metade (/3), resultando em /1 de dano efetivo.



3.5.5 Lembrete Sobre Dano

Tanto o dano normal quanto o dano automático são semelhantes em termos de dano (quantidade de pv tirada), o que os diferencia é a capacidade de um ser absorvido facilmente enquanto o outro não. +1 de dano automático pode ser absorvido com +1 de defesa automática, porém /1 de dano normal pode ser absorvido com /1 de defesa normal.

Da mesma forma existe a defesa automática e normal. A defesa automática serve para defender igualmente +1 dano, porém na mesma intensidade de defender /1 de dano. Em outras palavras, uma armadura +4 defende da mesma forma +4 ou /4.

3.6 Dano

Para calcular-se o dano de um ataque (dano final), deve-se calcular o dano inicial e a redução de dano. O dano que o personagem vai receber é o dano inicial menos a redução de dano.

Para calcular-se o dano inicial, execute o seguinte procedimento. Primeiramente some no dano do atacante o bônus do sucesso no teste de acerto como sendo dano normal. Esse bônus não pode exceder o valor do bônus de força permanente do mesmo para ataques corpo a corpo, e no caso de ataques a distância o bônus proveniente dos sucessos extras não pode ultrapassar o dano base da arma (não do projétil). Se por exemplo o atacante consegue 17 no teste de acerto e o defensor consegue 10 no teste de esquiva, a diferença é de 7. Então o atacante terá um bônus de /3 no dano (3 é o valor do bônus de 7). Se o atacante tiver força 5, esse bônus será /2, pois o bônus de sua força é 2. Isso pode ser explicado analisando que quanto maior o sucesso do atacante em cima do defensor, mais eficiente será o golpe. Existem algumas armas e habilidades que aumentam esse limite. Após calcular o dano proveniente de sucessos extras, o atacante soma separadamente os tipos de dano (automático e normal). Esse valor será o dano inicial.

Para calcular-se a redução de dano, compare diretamente os valores de dano com os valores



de defesa do defensor. A defesa é calculada diretamente sem jogadas de dados, usando apenas os valores base do personagem e equipamentos. Subtraia dano automático com defesa automática e dano normal com defesa normal. O excedente da defesa automática pode reduzir o excedente de dano normal, mas o excedente da defesa normal não pode reduzir dano automático. O dano após os cálculos é chamado de dano final.

A regra explicada acima vale para danos físicos, detalhes sobre o cálculo de dano mágico explicado no capítulo sobre magias. O mestre pode interpretar como o alvo sofreu o dano de acordo com a quantidade máxima de pv. O mestre pode interpretar um golpe que tire 15 de PV de um personagem que tem 20 de PV total como quase um braço decepado ou um olho perfurado por exemplo. A mesma quantidade de dano em um personagem com 100 de PV pode ser vista como um arranhão.

Exemplo de cálculo de dano.

O atacante tem força 5 e uma faca +4. Ele teve 16 no teste de destreza e o defensor 10 no de esquiva. Portanto, o atacante teve 6 sucessos extras, dando um bônus em seu dano de /2. O seu dano inicial vai ser /7+4. O defensor tem defesa /4+2 (valores base + equipamento). Primeiro diminuimos os tipos de danos semelhantes: /7 de ataque é reduzido pelos /4 de defesa, sobrando /3 de dano normal. Os +4 de ataque são reduzidos em +2 pela defesa +2 do defensor, sobrando +2 de dano automático. O excedente da defesa automática (+2) pode reduzir o excedente de dano normal (/3), reduzindo-o para /1. No final o defensor perde 3 PV (/1 + +2).

3.7 Gastando PF

Durante uma batalha é normal o desgaste físico dos combatentes. Isso é refletido na perda de PF. Normalmente em uma batalha um lutador, atacando e se esquivando 1 vez a cada turno usando armas leves, perde 1 PF a cada 4 turnos aproximadamente, 1 PF a cada 3 turnos quando usando



equipamento de porte médio e 1 PF a cada 2 turnos quando usando equipamento de porte pesado. Mas existem alguns fatores que aceleram a perda de PF:

- Uso abusivo de equipamento pesado. Quanto maior for o número de equipamentos pesados usados durante o combate, mais PF é perdido. O uso de 3 equipamentos pesados ao mesmo tempo acarreta a perda de 1 PF por turno.
- Uso de habilidades específicas. A maioria das habilidades consomem PF.
- Locomoção. Seja para fugir ou para alcançar alvos, o mestre deve exigir o gasto de PF quanto maior for a locomoção do alvo na luta.
- Condições climáticas desfavoráveis também podem ser usados como fatores agravantes na perda de PF em relação ao desgaste físico natural sofrido nas batalhas.

No lugar de monitorar o que cada personagem faz em certos intervalos e ir tirando os PF de acordo com as regras acima, no final da batalha o mestre retira de 1 a 4 PF dos personagens por critério pessoal, levando em consideração condições que retirem mais PF que o normal (usar muitas manobras de combate, peso do equipamento, duração do combate etc).

3.8 Usando Itens

é comum durante as lutas os personagens usarem determinados medicamentos de ação instantânea para recuperarem seus PV, PM ou PF, ou drogas para aumento temporário de atributos. Um item pode ser usado em você mesmo ou em um aliado dentro do seu campo de ação durante o seu turno de ataque. Para realizar tal ação durante a batalha o mestre deve ficar atento as situações de luta para atribuir penalidades ou até mesmo privar o jogador de realizar ataques nesse turno.

Sempre que um personagem for usar um item em um aliado, ele perde todo o turno de ataque realizando essa ação. O mestre pode privar o uso para os aliados ele próximo, ou dentro do seu



campo de ação. Caso um personagem deseje usar um item nele mesmo, e esse item encontra-se de fácil acesso, o personagem pode usa-lo sem penalidade nenhuma em seu ataque. Porém se o personagem usa alguma armadura ou encontra-se com as mãos ocupadas (segurando um arco e flecha por exemplo) o mestre pode fazer com que o personagem perca seu turno de ataque localizando o item.

3.9 Regras Opcionais para Combate

Abaixo segue a explicação de várias manobras de combate utilizadas no sistema Dregon. Essas manobras servem para tornar o combate mais dinâmico possível. Sempre que o mestre tiver dúvida como proceder perante uma manobra, ele pode usar as informações a seguir para ajudar em sua decisão final de como prosseguir. Todas as manobras de combate consomem mais PF que as ações padrões normais.

As regras abaixo tem o único objetivo de mostrar como as regras básicas de combate são alteradas para que diferentes situações mais complexas de combate possam ser usados. Em outras palavras, o mestre pode alterá-las ou até mesmo não utilizar as regras abaixo que nada vai atrapalhar o funcionamento básico do sistema. Elas foram criadas para dar um maior grau de detalhes aos combates.

3.9.1 Ataques Múltiplos

Um personagem pode optar por no lugar de dar apenas um golpe bem visado, dar vários golpes porém com sua destreza menor. Isso pode ser feito se o personagem dividir a destreza para realizar um golpe, ou seja, um personagem que tem destreza 4 dar dois golpes com destreza 2, realizando 1 ataque extra. Cada mestre pode estabelecer um número limite de golpes extras que o personagem pode dar. Aqui iremos dar uma média que pode ser usada. De cada 4 em 4 pontos em destreza



o personagem pode dar um golpe extra, ou seja, um personagem com destreza 7 poderia dar 2 golpes (1 normal e um extra) com destreza dividida (4 para um e 3 para outro ou 5 para um e 2 para outro) mas não poderia dar sete golpes com destreza 1. Vale observar que qualquer bônus recebido em destreza entra no cálculo antes da divisão de ataques. Caso alguma habilidade conceda ao personagem bônus em um ataque, o personagem deve escolher em qual dos ataques (caso executando a manobra ataques múltiplos) esse bônus deve contar.

A distribuição de destreza entre os golpes deve ser escolhida pelo jogador, obedecendo a seguinte regra: O valor da destreza dividida para cada ataque não deve ser maior que o bônus de destreza do usuário. Por exemplo, um personagem com destreza 8 (bônus igual a 3), pode dividir 2 ataques em um ataque com a destreza 5 e o outro ataque com a destreza 3, mas não pode alocar 2 de destreza para 1 ataque e 6 para outro ataque, pois a diferença entre o primeiro ataque que tem destreza 2 e o segundo ataque que tem destreza 6 é 4, valor esse maior que o bônus de destreza que é 3.

Uma regra opcional para a forma como a destreza é dividida é que caso o personagem aloque 2 vezes consecutivas 1 ponto quando dividindo a destreza, o defensor não tem penalidade na terceira esquiva (penalidade essa descrita mais a frente). O uso de duas armas pode aumentar o número de golpes extras e reduzir um pouco o consumo de PF ao usar essa manobra.

Quando um personagem utiliza a manobra ataques múltiplos no próximo turno de esquiva qualquer ação envolvendo destreza ou esquiva tem um redutor igual ao número de ataques extras.

No caso de você está dando vários golpes e o oponente não poder esquivar, o mestre pode atribuir um valor de dificuldade mínimo para você acertar o golpe. Isso fica a critério do narrador.

Tanto a quantidade de golpes, quanto as penalidades que cada golpe tiver (se tiver) podem ser estabelecidas pelo mestre. Existem mestres que não limitam a quantidade de golpes outros se guiam pelo bônus de destreza (cada bônus de destreza é um golpe a mais). Isso cabe ao mestre decidir. Aqui nós apenas mostramos uma média que pode ser usada, uma vez que o narrador



pode utilizar do modo como bem desejar. Existem algumas habilidades que retiram esses limites, cedendo ataques extras ou bônus aos atacantes.

3.9.2 Esquivas Múltiplas

Quando um personagem recebe múltiplos ataques, seja de um único oponente realizando vários ataques ou de múltiplos oponentes, ele recebe penalidades cumulativas em suas esquivas.

Regra Simplificada: Para cada ataque extra recebido, o defensor recebe um redutor de -2 na esquiva.

Exemplos:

- Um oponente realiza 3 ataques: primeiro ataque sem penalidade, segundo ataque -2, terceiro ataque -4.
- Três oponentes atacam simultaneamente: primeiro ataque sem penalidade, segundo ataque -2, terceiro ataque -4.

O mestre pode permitir que o defensor use uma única esquiva para ataques quase simultâneos, mas isso consome mais PF e pode exigir um teste de percepção dependendo da situação.

3.9.3 Atacando Alvos Específicos

Para tornar mais ágil e simples o combate, em Dregon adotamos a seguinte interpretação para ataques em alvos específicos. Ao invés de acertar um local específico de um alvo para retirar uma quantidade maior de PV, sempre que um atacante retirar um sucesso muito grande (dano e acerto) esse ataque bem sucedido é interpretado como sendo nesse local. Por exemplo, uma grande quantidade de dano retirada subitamente pode ser interpretada como um membro decepado por exemplo.



Caso o personagem deseje atacar algum alvo específico do oponente (furar uma bolsa com itens, por exemplo), a jogada de ataque é feita normalmente, porém, o defensor tem um bônus em sua jogada de esquiva (esquivando ou aparando) de acordo com o tamanho do objeto alvo. Quanto menor o alvo, maior o bônus, variando de 2 até 8.

O mestre também pode usar a seguinte regra opcionais para redução de atributo de acordo com dano causando em certas partes do corpo. Caso o ataque acerte com êxito membros do corpo (usando os redutores citados acima), o mestre pode impor redutores em atributos (força, destreza ou esquiva) de acordo com o dano sofrido. A quantidade de redução de atributo será avaliada perante a quantidade de dano sofrido. O redutor é igual ao bônus do dano (um dano de 4 irá causar um redutor de -1 e assim por diante).

O personagem também pode desejar atacar um alvo específico do oponente com o objetivo de reduzir a absorção da armadura do alvo. Para fazer isso é simples. Para cada ponto reduzido no teste de atacar, o dano (caso o ataque acerte) ignora 1 ponto da armadura do alvo (começando pela defesa normal). Outro detalhe é que para cada ponto de cobertura da armadura, a mesma consegue ignorar 1 ponto dessa redução. Por exemplo, caso o atacante deseje retirar 2 pontos de absorção de uma armadura com cobertura zero ele deve jogar o teste de atacar com um redutor igual a 2. Se ele deseja reduzir a mesma quantidade de uma armadura com cobertura 3, então ele deve ter um redutor de 5 em seu ataque. A penalidade recebida não pode ser maior que o atributo destreza - 1. Vale observar que armaduras pesadas podem ter sua absorção reduzida até a metade com o uso dessa manobra.

Vale destacar que determinados inimigos não tem penalidades de receber danos em alvos específicos, seja devido a sua natureza ou cobertura excepcional de alguma armadura. Além disso, como dito anteriormente, o mestre pode interpretar os efeitos da perda de PV, ou seja, não será somente com o uso dessa manobra que um alvo pode ter seu braço ferido ou decepado. Cabe ao mestre escolher de acordo com a situação de combate quando essa manobra pode ser usada e como.



3.9.4 Ataque em área

Determinadas ocasiões permitem você acertar vários oponentes com apenas um golpe. Seja devido a arma ser grande (um machado ou espada montante), ou por que vários alvos estão muito próximos a você. No caso da arma poder fazer isso, vem especificado nela quantos metros ela pode alcançar com um golpe. No caso de personagens próximo demais, quem decide é o mestre. Nesse caso se faz um teste de destreza (no caso quem ataca). O alvo mais próximo recebe o golpe com destreza normal e os alvos consecutivos vão esquivar com um bonus cumulativo de +2 e uma penalidade cumulativa no dano para o atacante, em outras palavras, o ataque vai perdendo a força ao longo do trajeto. De acordo com a descrição da cena, o dano pode diminuir em 3 até 10 para cada alvo atingido. Por exemplo, se alguém com uma espada longa ataca vários alvos e o segundo absorve tudo, o mestre pode decidir por reduzir o dano em 13 para o terceiro alvo, sendo 3 do primeiro e 10 do segundo. O mestre pode também interromper o ataque, dizendo que o ataque em área não efetuou sua trajetória completa.

3.9.5 Contra Ataque - Atacando no Turno de Esquiva

Você pode no seu turno de esquiva optar por tentar atacar o oponente no lugar de esquivar-se de seu golpe (algo como um contra ataque). Primeiramente você tem que fazer um teste para ver se você é rápido o suficiente para poder atacar no turno de esquiva. Você vai fazer um teste de agilidade contra o oponente que está te atacando nesse turno de ataque. Porém, como você está atacando no turno de esquiva e o oponente não (pois o intervalo de tempo que ele dispõe para realizar uma ação é mais bem ajustado) você vai ter penalidades nesse teste de agilidade. A penalidade será igual ao bônus de agilidade do oponente (se for um oponente lento o turno de ataque dele poderá ser facilmente mais lento proporcionando oportunidade do seu ataque). Se você passar no teste poderá atacar normalmente o oponente. Algumas observações devem ser levantadas a respeito de tal manobra.



- Se vários alvos estiverem te atacando no turno de esquiva, você poderá atacar eles. Faça um teste agilidade contra cada um (com redutores baseados nas agilidades de cada um separadamente). Os que você passar poderá atacar normalmente (dividindo a destreza com regras de múltiplos ataques), porém se alguém for mais rápido (ganhar no teste de agilidade), você não poderá mais contra-atacar nesse turno.
- O alvo que recebe essa manobra não pode tentar se mais rápido que você (um contra-contra-ataque).
- Nem você nem o alvo terão direito de esquiva. O maximo que pode se feito é o que está no turno de ataque fazer um teste de percepção para poder usar a manobra defesa máxima. Esse teste é um teste contra a agilidade de quem tenta dar o contra golpe.
- Essa manobra não pode ser feita no primeiro momento de ação da batalha.
- O mestre tem total direito para alterar tais regras segundo sua interpretação. Em casos como já foi citado, se os números do teste de agilidade ou de destreza forem próximos ou iguais, o mestre pode interpretar de modo próprio. Os golpes podem se chocar, os dois atacam ao mesmo tempo e assim por diante.
- Como outras manobras de combate não usuais, ela consome mais PF do que o normal.

3.9.6 Esquivando no Turno de Ataque

Ao invés de atacar o oponente, você pode desviar de um provável golpe que pode vir a receber no próximo turno. Você ganha um bônus de agilidade em destreza ou esquiva para qualquer ação que você fizer no turno seguinte a este em que você ficou parado (no caso seu turno de esquiva). Você amplia seu turno de ataque para se fundir com o turno de esquiva de modo a ganhar bônus para se esquivar ou defender usando a destreza (esse bônus é determinado pela agilidade). O bônus não



pode ser maior que o atributo usado. Por exemplo, certo personagem tem destreza 8 e esquiva 2, totalizando agilidade 10. O bônus da sua agilidade é 4, porém ele só pode usar 2 pontos desse bônus caso use a esquiva para se esquivar do ataque.

3.9.7 Movimento Durante a Batalha

Qualquer personagem pode se mover até um valor igual ao seu bônus de esquiva em metros durante um turno normal (podendo atacar e se esquivar normalmente). Se o personagem tirar o turno só para se mover, esse valor sobe para o seu valor completo de esquiva em metros.

O mestre pode reduzir esse valor de acordo com cargas levadas pelo personagem ou outras condições específicas da situação.

3.9.8 Desarmar Oponente

A manobra desarmar é usada para tirar a arma de um oponente de suas mãos. O uso dessa manobra é bastante simples, por parte do atacante um teste de destreza mais um bônus, definido de acordo com a situação do desarme. Esse bônus é igual ao bônus do atributo força caso o atacante use esse atributo para desarmar o oponente ou de acordo com a arma utilizada. De forma semelhante, o bônus é de destreza para desarmes usando armas que possibilitem essa opção (armas leves ou pequenas geralmente se encaixam nessa situação).

Por parte do defensor, um teste de destreza ou esquiva mais um bônus. Da mesma forma que o atacante escolhe atribuir o bônus de força ou destreza, o defensor também pode fazê-lo. O mestre pode adicionar outros bônus extras de acordo com a situação, por exemplo, conceder um bônus maior de força se a arma utilizada for de duas mãos, se ela tiver algum acessório que ligue a arma ao defensor ou até mesmo de acordo com a descrição da manobra (distância dos alvos, usar uma arma média atrás de um escudo, etc). É muito importante que o mestre preste atenção nesses detalhes, por exemplo, na maioria dos casos é muito difícil desarmar um oponente usando determinadas



armas (espadas, machados, etc). Boa parte das armas são feitas para causar dano, e seu formato não auxilia na manobra desarmar. Para facilitar, o mestre pode usar o seguinte referencial. Se uma arma não conceder bônus em aparar, o defensor recebe seu bônus (de destreza ou esquiva) duas vezes para se defender. Se a descrição da manobra por parte do atacante for coerente, o defensor joga o atributo mais bônus de atributo mais bônus de distância (que pode ser ignorado de acordo com a situação).

Essa manobra não retira dano do defensor caso seja bem sucedida. O número de sucessos determina qual longe a arma foi arremessada. Em alguns de sucesso muito baixo favorecendo o atacante, o defensor pode realizar um teste de concentração para tentar pegar a arma "no ar", ou atacar usando a arma no próximo turno com um redutor (como se uma parte do turno de ataque dele tivesse sido usada para recuperar a arma caída).

O mestre deve decidir quais atributos serão usados e os bônus que serão estabelecidos de acordo com a situação. Por exemplo, um samurai com uma espada média tentando desarmar um ranger com uma lança. O samurai pode escolher destreza (recebendo assim também o bônus de destreza) para tentar desarmar o ranger. O ranger escolhe pular para o lado enquanto puxa sua lança. Nesse caso ele joga esquiva mais bônus de destreza mais um bônus definido pelo mestre de acordo com a distância que o samurai encontra-se do ranger.

Em termos de sistema não é uma manobra complexa, porém seu uso da brecha para muitas possibilidades diferentes, possibilidades essas que podem conceder bônus e ônus tanto para o defensor quanto para o atacante. O mestre deve ficar atento para a descrição da manobra. Na dúvida, favorecer a defesa.

3.9.9 Agarrar Oponente

Para realizar a manobra agarrar é simples. Basta realizar sua jogada de ataque normal, ou seja, destreza contra esquiva ou destreza do oponente. Caso acerte o alvo, o atacante deve realizar outro



teste, porém dessa vez usando força contra a força ou contra a destreza do oponente. Se obtiver sucesso mais uma vez, o defensor é considerado agarrado pelo atacante. O mestre deve incluir bônus ou ônus de acordo com a situação, por exemplo, um atacante pequeno tentando prender um alvo grande apenas com as mãos, ou o atacante usando cordas para amarrar o alvo. Quando agarrado, dependendo da situação do agarrão, o mestre deve definir as limitações de ações durante o agarrão. Por exemplo, uma pessoa com os braços imobilizados, não pode atacar usando os mesmos. O mestre também deve definir o dano que o alvo fica recebendo enquanto fica agarrando. Esse dano também pode ser representado por perda de PF (em situação de estrangulamento), ou perda de atributo (no caso de um membro quebrado).

Para se soltar do agarrão, o defensor deve realizar um teste novamente de destreza ou força com a força do oponente.



Capítulo 4

Criação de Personagem

A criação de personagem no sistema Dregon foi feita para que o processo de criação fosse divertido, rápido e interativo, fazendo assim com que os jogadores e o mestre possam criar personagens de forma rápida porém robusta. Aqui iremos mostrar sequencialmente os passos que devem ser tomados para se criar um personagem no sistema Dregon.

4.1 História

É também chamada de background ou de prelúdio. A primeira coisa que um personagem deve fazer antes de criar sua ficha é criar sua história. Os caminhos que o levaram a tomar atuais rumos de vida, amizades e inimizades que ao longo de sua vida você plantou e colheu. Provavelmente esses fatos construíram o caráter de seu personagem. Fale como ele vê a vida, como é seu temperamento, seu modo de agir perante algumas ocasiões, características que fazem de seu personagem único.

Essa parte da construção do personagem é extremamente importante, pois aqui que você define importantes conceitos de seu personagem (como personalidade, trama que ele está envolvido e etc) além de justificar para o mestre algumas de suas habilidades e conhecimentos (já que muitas capacidades você apenas tem acesso com uma boa explicação em sua história, não apenas com



gasto de pontos). O sistema aqui proposto é orientado a conceitos, ou seja, o personagem pode criar seu conceito com liberdade e o sistema vai propor ferramentas para que você crie um personagem com aquele conceito. Você não deve mudar o conceito do seu personagem para que ele se adapte ao sistema.

O mestre pode e deve auxiliar na construção de detalhes na história do personagem. Quanto mais detalhada for essa parte, mais vivo e característico será o PC (personagem). O mestre pode atribuir pontos em atributos sociais baseado no background do personagem. Lembre também de dar uma certa importância ao seu personagem quando for criar a sua história, fazendo com que ele de alguma forma se destaque no meio em que se desenvolveu.

4.2 Raça

Dependendo do mundo (cenário) em que você joga, existem diversas raças ou até mesmo apenas uma (como na terra por exemplo onde somente existem humanos em determinados tipos de campanhas).

A raça define algumas características importantes de seu personagem. Sua aparência, seu tempo de vida, seu tipo de comportamento, entre outros aspectos. Porém, não é preciso que você siga o estilo de vida de sua raça a risca. Existem muitas pessoas de raças que são conhecidas por sua calma e inteligência e outras que são pessoas irritadas e raivosas. Esses dados são apenas um guia de como você deve agir perante tais situações.

Em termos de sistema a raça te diz alguns pontos importantes. Ela diz a quantidade de pontos iniciais para os atributos principais, assim como a quantidade de PV e PM do seu personagem. Também te diz algumas habilidades, habilidades essas conhecidas como habilidades básicas da raça. O mestre pode limitar o uso de determinadas raças pela sua raridade no mundo a ser jogado. Maiores detalhes do sistema em relação às raças, no capítulo Raças.



4.3 Classe

A classe diz como o seu personagem usa as habilidades dele. Ela determina uma grande gama de habilidades, conhecimentos e perícias que o personagem terá dificuldade e facilidade de aprender.

Por exemplo, um pianista. A classe pianista concede bônus de aprendizado para todas as habilidades que envolvam música. Então, se sua classe for pianista além de iniciar com algumas habilidade de músico você terá facilidade em aprender outras no futuro. Em compensação, você terá dificuldade em aprender técnicas de sobrevivência em floresta por exemplo.

Em termos de sistema, diz certos bônus que seu personagem pode ter, seja de atributos ou habilidades, além de definir a quantidade de PF inicial do seu personagem.

4.4 Toques Finais e Observações

Quando tiver escolhido a classe, raça e sua história, distribua os pontos da sua raça, juntamente com os bônus da classe. O mestre deve ditar quais equipamentos que você vai começar, assim como a quantidade de dinheiro que você pode ter. Depois disso é só jogar! Agora diremos algumas observações importantes sobre a criação de personagem.

- Em Dregon não existem as famosas vantagens/qualidades e desvantagens/defeitos dos personagens. Seu personagem não vai ganhar pontos por ser cego ou ter um inimigo a mais. Do mesmo modo que ele não precisa ter pontos para ter uma espada celestial ou ser uma pessoa com muito dinheiro. Cabe ao mestre analisar se tais possíveis fatores são aceitáveis dentro da campanha, de acordo com a história do personagem. O que pode ocorrer é de você ser cego e por causa disso ter os outros sentidos mais aguçados, mas não justifica somente por que você tem problema de visão terá mais contatos no submundo. Do mesmo modo, se você tiver uma espada sagrada provavelmente não saberá como usá-la, e será alvo fácil para os que sabem (mais fácil ainda já que é um personagem iniciante). Cabe ao mestre juntamente



com o jogador analisar tais itens. Apenas habilidades técnicas devem ser compradas com pontos, do mesmo modo alguns poderes necessitam de fetiches para serem realizados.

- Cada 5 pontos em consciência dão ao personagem um conhecimento extra. Com esses pontos de conhecimentos extras você pode comprar novos conhecimentos. Os conhecimentos não têm nível próprio - quando você usa um conhecimento, você joga com o valor de inteligência ou sabedoria (conforme o tipo de conhecimento). Maiores detalhes na sessão sobre conhecimentos/habilidades.
- O personagem recebe um bônus em PV igual ao bônus do atributo resistência. Esse bônus também é utilizado após a criação de personagem quando se aumenta os atributos gerais de forma permanente. Por exemplo: um personagem com resistência 8 (bônus de 3) recebe +3 PV. Quando ele aumenta sua resistência para 9 (bônus de 4), recebe mais 1 PV adicional.
- Para cada 3 pontos no atributo focus, o personagem recebe 1 PM. Esse bônus também é utilizado após a criação de personagem quando se aumenta os atributos gerais de forma permanente. Por exemplo: um personagem com focus 11 recebe 3 PM extras ($11 \div 3 = 3$, arredondado para baixo). Se ele aumentar seu focus para 12, seu PM extra aumenta em 1 ($12 \div 3 = 4$).
- Na criação você pode trocar experiência por PS. A relação é 2 PS para 1 experiência, mas isso é somente utilizado durante a criação de personagem.
- Cada personagem tem 10 pontos de experiência de início, não importa qual raça ou classe ele seja. A experiência pode ser usada para aumentar qualquer atributo. Os pontos não usados permanecem como experiência.
- Todo personagem começa com nível 1. O mestre pode, em determinadas aventuras, mudar isso dando um, dois, ou mais níveis para o personagem.



- O mestre pode limitar durante a criação de personagem um valor máximo para os atributos dos personagens, que por base deve ser 10.
- O personagem pode trocar habilidades de classe por experiência. Se o jogador não desejar certa habilidade de classe ele pode trocá-la por experiência. Cada habilidade cede 6 pontos de experiência ao personagem. O mesmo pode ser feito para algumas habilidades de raça.
- O personagem recebe 10 PO para gastar em itens durante sua criação, caso o mestre permita.
- Todo personagem tem direito a uma habilidade inútil. O uso de habilidade inútil foi criado no sistema Dregon para dar uma caracterização única e divertida para seu personagem. Uma habilidade inútil deve ser algo que incremente a personalidade do seu personagem, mas não o ajudará em testes e situações de vida e morte. Exemplos de habilidades inúteis são: poses de vitória, lamber o cotovelo, arrotar cantando, saber hinos de times de esporte, criar frases estranhas, cantadas horríveis, cantar música brega, entre outras.
- O personagem deve gastar toda a sua experiência inicial, ou convertê-la em PS segundo o mestre.
- Um personagem não pode ter dois pontos favorecidos em apenas um atributo. Cada atributo pode ter no máximo um ponto favorecido.

Ao final deste livro serão mostrados maiores exemplos de criação de personagem utilizando o sistema.





Capítulo 5

Raças

Na maioria dos cenários de rpg, são encontradas criaturas não humanas como elfos e anões. Muitos cenários (mundo onde o jogo acontece) utilizam várias raças, assim como o cenário base do sistema Dragon, ederú. Aqui iremos mostrar os dados das principais raças do cenário ederu. Vale observar que variando de mestre para mestre, ou de cenário para cenário, tanto o acesso a certas raças, quanto seus atributos podem mudar. Por exemplo, em certos mundos a evolução dos humanos, limite de atributos e poderes é bastante restrita, o que não ocorre tanto em ederu.

Em relação ao sistema a raça define:

1. Quantidade de pontos que um personagem deve distribuir entre seus atributos durante a criação de personagem.
2. Quantidade inicial de PV e PM.
3. Habilidades e/ou experiência dados durante a criação de personagem. Quando for dito Habilidade Relacionada a Raça o mestre deve determinar se o jogador pode trocar essa habilidade por uma habilidade de classe ou não. Alguns exemplos de habilidades de raça são mostrados na descrição desse item.



Segue um breve resumo de como os dados da raça serão expostos.

- **FÍSICO:** Aqui será mostrada a quantidade de pontos que o personagem terá para distribuir em atributos físicos durante a criação de personagem.
- **Pv:** Quantidade de PV inicial do personagem pertencente aquela raça.
- **MENTAL:** Aqui será mostrada a quantidade de pontos que o personagem terá para distribuir em atributos mentais durante a criação de personagem.
- **Pm:** Quantidade de PM inicial do personagem pertencente aquela raça.
- **SOCIAL:** Aqui será mostrada a quantidade de pontos que o personagem terá para distribuir em atributos sociais durante a criação de personagem.
- **BÔNUS GERAIS :** Aqui serão mostrados bônus gerais que o personagem terá, seja em experiência extra ou em habilidades/conhecimentos.

5.1 Humano

Os humanos são conhecidos em toda a parte por sua grande diversificação. Personalidade, desejos, organização social, crenças, estilos de luta... Em praticamente quase tudo os humanos são diversos. Têm uma grande capacidade de sobrevivência e adaptação, sendo esse talvez o principal motivo de serem a raça que mais povoa o mundo de ederu. Têm cidades variando desde enormes megalópoles como lapunia, nergon e telis, até grandes reinos medievais como barar, jotan ou fa-beru. Mantêm uma forte relação comercial com todas as raças porém mais intensa com os gorions e os globoks, além de terem um comercio interno descomunal. Cada raça tem um ponto de vista sobre os humanos, alguns os acham interessante pela sua diversidade, outros têm pena de sua organização caótica, mas a maioria os ignora, apesar de muitos os verem com desconfiança devido



ao seu grande crescimento recente. Uma boa raça para jogadores iniciantes pela sua amplitude de personalidades.

5.1.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 80 anos, média de altura variando de 1,65m a 1,85 m para homens, e entre as mulheres 1,55m a 1,75. Envelhecem gradativamente, porém seu maior crescimento é até meados dos 22 anos. Tem baixa resistência física, principalmente para doenças e temperaturas extremas. Cores de pele, assim como outros detalhes físicos são extremamente diversos mudando de região para região de cada sub-raça humana.

- FÍSICO : 18
- Pv : 17
- MENTAL : 18
- Pm : 17
- SOCIAL : 15
- BÔNUS GERAIS : +10 experiência e 1 habilidade geral da classe escolhida. O jogador tem a opção de trocar isso por 15 experiência.

5.2 Omayusha

Moradores das grandes montanhas, os omayushas têm um comportamento único no mundo. São fechados, extremamente disciplinados, respeitam a hierarquia familiar e seus ideais. Crêem que o tudo é apenas a manifestação do equilíbrio, este formado pelos grandes espíritos sábios Elementais, não tendo muitas tendências religiosas, nem tendo interesse de divulgá-las. Têm um estilo de luta



único, e são criadores das primeiras artes marciais desarmadas. Também são pioneiros dentro do campo da manipulação da energia do corpo, o chamado chi. Tem um ciclo social muito fechado e dificilmente mantêm qualquer tipo de relação cultural com outras raças, com exceção das voltadas ao comercio. A única exceção são os anões; os omayushas respeitam bastante os anões e tem grandes laços de amizades com os mesmos. Algo de interessante nos omayushas é sua relação com o mundo espiritual. Eles têm uma mediunidade bem peculiar, visto em poucas raças.

5.2.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 100 anos, tanto os homens quanto as mulheres tem uma media de altura na base de 1,60. Envelhecem em uma proporção um pouco mais lenta que os humanos. São bastante resistentes a condições de altas altitudes e têm resistência a doenças mais alta que os humanos. Têm cabelos lisos, longos e geralmente dois tons de peles (moreno claro ao branco). Têm os olhos puxados na horizontal ou levemente na diagonal, e possuem um terceiro olho na testa que somente é mostrado quando o omayusha quer. Ao abrir seu terceiro olho ele pode ver espíritos como se tivesse mediunidade baixa. Isso pode ser melhorado se o omayusha desejar.

- FÍSICO: 20
- Pv: 17
- MENTAL: 18
- Pm: 17
- SOCIAL: 14
- BÔNUS GERAIS: Sobrevivência em montanha (pode trocar essa habilidade por 6 experiência), Mediunidade (quando tem o terceiro olho aberto).



5.3 Anão

Moradores de áreas rochosas como cavernas ou montanhas, são conhecidos pela sua habilidades na forja, sua grande resistência, seu temperamento forte e explosivo e, claro, pelo grande gosto pela bebida. Geralmente têm um grande senso de justiça, dando muita importância a família, a honra e a laços de amizade, levando-os a serem grandes companheiros. Seu modo de agir é um tanto quanto indelicado. São grandes forjadores e engenheiros, porém poucos usam magia devido a uma característica de nascença extremamente comun entre os anões. Não ligam muito para valores teológicos, onde sua religião baseia-se muito em valores familiares e adoração a forças da natureza. Moram nas partes rochosas de ederu, principalmente nas grandes cavernas em monumentais cidades subterrâneas. Têm uma grande amizade com os omayushas e admiram do fundo da alma os globoks. Mantêm uma relação comercial mediana com outras raças, como humanos. Com certeza se você tiver um amigo anão este será um grande amigo, companheiro nas bebidas, nas canções (mesmo que não cantem tão bem) e nas batalhas.

5.3.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 150 anos, envelhecendo muito rapidamente em termos de aparência, mas só conseguindo a maioridade em media aos 40 anos. Têm longas barbas (uma característica que define sua idade), e uma resistência constitucional impressionante. Existem poucas fêmeas da raça, uma média de uma para cada 5 machos. A média de altura da raça varia entre os 1,30 aos 1,50. Pele morena, e olhos escuros.

- FÍSICO : 18 (+3 defesa)
- Pv : 20
- MENTAL : 15



- Pm : 6
- SOCIAL: 10 (+2 em coragem)
- BÔNUS GERAIS : +2 PF, sobrevivência em caverna, +2 habilidades gerais relacionados a anões (forjar, vigor, avaliar equipamento, etc).

5.4 Gorion

Os gorions são conhecidos por serem caçadores de emoções, aventureiros e brincalhões, além de grandes negociadores e mediadores. Sua sociedade parece muito com a dos humanos, crescendo de forma desorganizada e capaz de se adaptar a tudo. Não têm grandes avanços nas ciências exatas, mas são mestres na arte da negociação, estando envolvidos em basicamente todo tipo de comercio pelo mundo. Além disso, os gorions têm uma atração por viver o momento, de sentir emoções e buscar prazer nas coisas. Moram em florestas, ou regiões bastante arborizadas. As maiores cidades dos gorions ficam em grandes arvores onde suas casas se mesclam com a natureza, formando grandes monumentos. As construções feitas em harmonia com as grande árvores são, em muitas vezes, bem maiores que os prédios construídos pelos humanos. Mas sua sociedade só se concentra nessas áreas, ou seja, onde houver cidades de gorions longes das grandes árvores, elas serão cidades pequenas. Mesmo assim existem gorions habitando praticamente cidades de todas as raças no mundo de ederu. É a única raça que não adota uma religião como sua representante principal. Muitos são agnósticos, seguindo sua própria crença, outros são adeptos dos deuses elementais, crença criada pelos elfos e absorvida pelos humanos há muito tempo.

5.4.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 90 anos, envelhecendo de forma parecida com os humanos. Têm entre 1,45 a 1,60 metros. Pele clara-morena, olhos claros, assim como cabelos entre tons ruivo e moreno claro,



geralmente encaracolados e volumosos. Os homens têm mais pelos espalhados pelo corpo, como barba ou cabelos no peito, mais que a média humana, mas não tão intenso quanto um anão. Todos têm uma calda semelhante à de macaco com cerca de 40-50 centímetros.

- FÍSICO: 18 (+3 em agilidade)
- Pv : 15
- MENTAL : 16
- Pm : 17
- SOCIAL : 15
- BÔNUS GERAIS : +3 experiência, 1 habilidade geral relacionado a gorion (lábria, sobrevivência, herbalismo, avaliar equipamento, punção, armadilhas, etc), sobrevivência em floresta (pode trocar essa habilidade por 6 experiência).

5.5 Elfos / Aferin

Os elfos são calmos e pacientes, chegando muitas vezes a serem frios. Admiram bastante a natureza, amando-a e protegendo com toda força vital que possuem. São grandes conhecedores da magia. Sua alteração de sentimentos é de forma lenta e pouco intensa, as vezes passando uma impressão de desprezo em relação a determinado fato. Respeitam, ou toleram, outras raças e mantêm pouquíssima relação comercial com qualquer uma delas. São admiradores de artes, como musica e literatura, talvez um dos poucos motivos que leve a interação com outros povos. São moradores de florestas, e existem pouquíssimas cidades de elfos fora de áreas florestais. Poucos têm o prazer de se aventurar pelo mundo simplesmente em busca de aventura. Suas viagens incluem grandes



missões, ou busca de aprendizado. Suas construções são magníficas, variando desde grandes construções mesclando-se a natureza, como os gorions, ou enormes e elaborados castelos.

Dizem as lendas que há muitos séculos atrás houve uma conspiração contra os elfos e uma grande guerra caiu sobre eles. Graças a isso sua população conhecida foi reduzida e a partir de então começaram a ser chamados de *aferin*, que em sua língua quer dizer "aqueles que restaram".

5.5.1 Dados técnicos

Os elfos vivem cerca de 2000 anos, envelhecendo gradativamente até cerca dos 20. A partir de então o seu envelhecimento é extremamente lento, sendo que a cada 30 anos envelhecem 1 ano humano. Tem cabelos longos, extremamente lisos, e geralmente variando de um tom preto extremo, louro suave ou verde leve. O tom da variação da cor dos olhos segue a mesma ordem dos cabelos. Tem a orelha puxada na diagonal superior. Sua pele é clara e têm em média 1,70 a 1,80 de altura, tanto os homens quanto as mulheres da raça. Sua resistência a doenças é fenomenal, e geralmente tem capacidades perceptivas extra-humanas.

- FÍSICO : 14
- Pv : 13
- MENTAL : 22
- Pm : 22
- SOCIAL: 12
- BÔNUS GERAIS: Sobrevivência em floresta, afinidade natural(floresta), +1 habilidade relacionado a elfo (ciarú, herbalismo, adestrar animais, visão aguçada, visão noturna ou pode trocar essa habilidade por 10 experiência, que deve ser usado durante a criação de personagem, ou 6 experiência), imunidade a veneno (não mágico).



5.6 Zenir

Se existe uma palavra adequada para descrever os zenir é diversidade. Assim como sua aparência física a personalidade dos zenir é extremamente variável. Podem ser desde cruéis ambiciosos sedentos por violência, a justiceiros pacíficos. Porém, existem dois fatores que são semelhantes a todo zenir. O primeiro é o grande gosto por aventura e conhecimento. O segundo é sempre que a vida de um zenir chega a seu fim, sua energia vital condensa-se na forma de um artefato, mágico ou não. Não se sabe ao certo que objeto um zenir irá tornar-se quando morrer, mas alguns dizem que pode ser algo que represente sua vida. Mesmo com tanta diferença, a raça como um todo pode ser analisada. Geralmente são pacíficos, e devido a serem espalhados pelo mundo não existem grandes cidade de zenir. Quando encontradas, são em locais calmos e dificilmente acessíveis. Mantêm uma boa relação comercial com outras raças, principalmente no papel de comerciantes andarilhos. Não detém um modelo fixo de organização política ou comercial, sendo esses quesitos variáveis de local para local. Realmente uma raça bem interessante no mundo de ederu, e dita uma das mais antigas também.

5.6.1 Dados técnicos

Não se pode definir as características físicas de um zenir. Altura, tempo de vida, cor da pele, formato do corpo. Tudo é variável de um zenir para outro zenir, não existe um padrão para a raça. Talvez devido a essa diferença, todo o zenir tem uma grande capacidade de metamorfose, podendo basicamente modificar uma parte de seu corpo ao bel prazer.

- FÍSICO : 18
- Pv : 15
- MENTAL : 20



- Pm : 20
- SOCIAL : 15 (-2 status)
- BÔNUS GERAIS : Metamorfose +1.

5.7 Zenfrú

Os zenfru também chamados de elfos do gelo habitam em regiões geladas, principalmente nos magníficos desertos de gelo onde o clima torna praticamente impossível o crescimento de outras raças. Suas construções são feitas de metais leves, assim como estranhos minérios originários de suas terras natais, como a pedra gelo. Seu comportamento lembra os elfos. Preferem sentimentos duradouros a emoções impulsivas e fortes. Demonstram o seu gosto pela natureza, magia e aventura de forma extremamente sutil e misteriosa. São conhecidos por um grande senso de solidariedade e humildade. Fazem sem demonstrar que realmente querem fazer aquilo. Mantém uma relação comercial baixa com os hai-tsu e algumas comunidades humanas do norte. Você poderá aprender muito com um zenfrú, pela sabedoria e pelo comportamento humilde.

5.7.1 Dados técnicos

Vivem aproximadamente 1000 anos, tendo seu envelhecimento físico gradativamente proporcional a sua idade. Uma criança zenfru de 100 anos pode ser tão sábia quanto um velho humano. O seu tom de pele varia do branco ao azul claro em raros casos. Têm cabelos longos e lisos, mas isto é mais perceptível nas mulheres da raça. A cor do cabelo, assim como olhos, pode ter combinações de azul claro, diamante prateado, branco e azul escuro. Tem a orelha puxada na diagonal superior, assim como os elfos. Possuem uma resistência ao frio extraordinária.

- FÍSICO : 18



- Pv :15
- MENTAL : 20
- Pm : 20
- SOCIAL : 14(-2 status)
- BÔNUS GERAIS: Sobrevivência em regiões polares, +1 habilidade relacionado à zenfrú (zorin, visão aguçada, vigor, rastrear etc), Adaptação natural(frio).

5.8 Saravak

Os saravaks são conhecidos por serem os habitantes dos desertos. Têm uma aptidão para combate extraordinária, talvez graças aos anos e anos de adaptação na vida árdua do deserto, sejam contra o clima sem piedade ou contra as assustadoras criaturas dos desertos. São bastante corajosos e audaciosos, encontrados muitas vezes em grupos de aventureiros ou mercenários. Também são conhecidos por terem um coração grande, sempre arrumando amizades por onde passam. Sua sociedade mantém uma grande relação comercial e diplomática com os humanos, seja na venda e compra de materiais e equipamentos, ou no auxílio de exploração dos desertos, assim como a travessia deles. São bastante organizados, respeitando as suas leis locais, mas quando a lei de outras raças vem de encontro com suas ideologias, não hesitam em confronta-las. O seu sistema teológico é bastante simples, muitos diriam rústico, além do mais, a maioria dos saravaks tem uma disposição praticamente nula em relação a magia, fazendo com que o numero de magos na raça seja ínfimo.



5.8.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 150 anos. Seu envelhecimento é lento, praticamente envelhecem duas vezes mais devagar que os humanos. Alcançam a maioridade com 35 anos. Os homens tem em média 2,10 a 2,30 de altura, pele negramente avermelhada, pouco cabelo no corpo e uma estrutura muscular e óssea muito desenvolvida. Têm dois ossos que podem ser usados como armas, estes que estão localizados no braço e são expostos através da parte superior do punho.

As mulheres saravak têm em média 1,60-1,70 de altura, pele morena, cabelos negros avermelhados longos e lisos, olhos levemente puxados na diagonal e são conhecidas por uma bela voz. A estrutura óssea dela parece com a das mulheres humanas. Tanto os homens quanto as mulheres da raça têm uma enorme resistência ao calor.

- FÍSICO : 18(+2 em força e defesa)
- Pv : 20
- MENTAL : 16
- Pm : 6
- SOCIAL : 12
- BÔNUS GERAIS: Sobrevivência em deserto, Armas extras (+3), +2 PF, Adaptação natural(calor).

5.9 Magins

Os magins são uma raça bastante peculiar do mundo de Dregon. São habitantes das montanhas hanrusi, uma área montanhosa de difícil acesso. Dizem as lendas que os magins descendem de uma raça única, onde esta se subdividiu em 4 novas raças. Cada umas dessas raças têm suas próprias



características, mas todos são provindos das hanrusi, e o seu relacionamento com outras raças é quase inexistente. Alguns acreditam que eles sejam apenas um mito, mas graças a uma recente guerra civil na sua terra natal muitos magins buscam refugio em terras estrangeiras, quebrando o mito de sua não-existência.

5.10 Magins do Vento

De todos os magins, os magins do vento são os que mantêm uma maior relação diplomática com outras raças. Junto com os magins do fogo, os magins do vento são os comandantes da sociedade magin como um todo, administrando assuntos internos de cunho político e comercial, uma vez que a relação com o mundo externo é somente diplomático (alguns dizem figurativo) e muito reduzido. São grandes conhecedores de magia e adoram histórias, sendo assim grandes escritores. Têm uma certa inimizade com os magins do fogo uma vez que disputam a liderança política da raça. Habitam seus enormes castelos e belas casas arquitetonicamente magnificas acima das altas montanhas, e alguns moram nas chamadas ilhas voadoras mais ao norte da terra dos magins. São simpáticos, curiosos por outras culturas e solidários, talvez seja esse o motivo de sua diplomacia. Não costumam aventurar-se pelo mundo, mas assim o fazem se realmente for necessário. São simples e sábios, pacíficos e pacientes. Muitos os admiram por essas características, mas também existem os que os repudiam pelo menos motivo.

5.10.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 160 anos. Envelhecem gradativamente como os humanos até cerca dos 80 anos, a partir daí sua aparência praticamente não muda. Tanto os homens quanto as mulheres da raça tem por volta de 1,70-1,80 metros de altura. Tem a pele branca, cabelos variando em tons de azul, suaves ou fortes, assim como a cor de seus olhos, estes que são bem desenvolvidos fazendo com



que os magins do vento tenham uma boa visão. Detêm de uma grande afinidade com a magia.

- FÍSICO : 14
- Pv: 15
- MENTAL : 22
- Pm:22
- SOCIAL: 13(+2 em carisma).
- BÔNUS GERAIS: +1 habilidade relacionado a magin do vento (windan, lábia, Medicina, conhecimento história, conhecimento magia ou pode trocar essa habilidade por 10 experiência, que deve ser usado durante a criação de personagem ou 6 experiência), Sentidos aguçados(visão).

5.11 Magins do Fogo

Conhecidos como sérios, introspectivos, severos e estudiosos, os magins do fogo são responsáveis por grandes descobertas no campo científico dentro da raça dos magins. Desde tempos antigos estudam magia, assim como ciências tecnológicas, dando a eles um bom grau de conhecimento em varias áreas do conhecimento. São os que menos se relacionam com estrangeiros, mas respeitam (ou toleram), as culturas de outras raças. São extremamente organizados e objetivos em suas ações. Dificilmente se aventuram por emoção. Tentam ser perfeitos em tudo o que fazem. Mantêm um bom comercio com magins da terra e da água, repudiando um pouco o convívio com os magins do vento por puros motivos pessoais. Alguns são bastante temperamentais, outros frios demais, mas de certa forma eles tem geralmente personalidade forte. Você pode ter um grande amigo magin do fogo, mas não espere grandes demonstrações de amizade vindas dele.



5.11.1 Dados técnicos

Em termo de envelhecimento e expectativa de vida, todos os magins são semelhantes. Vivem até cerca dos 160 anos, envelhecem gradativamente até os 80, e a partir de então têm pouca mudança física. Têm altura média entre 1,55-1,65 m, homens e mulheres. Têm a pele variando entre moreno/vermelho. Olhos em tons de um vermelho carmesim. Seus cabelos crescem revoltos e geralmente curtos, atingindo cores negras ou vermelhas. Seus dotes físicos e mágicos são equilibrados. Além disso, os magins do fogo têm uma grande resistência ao calor.

- FÍSICO : 16
- Pv : 15
- MENTAL : 20
- Pm : 20
- SOCIAL: 13 (+2 em coragem, -2 carisma)
- BÔNUS GERAIS: +2 habilidades gerais relacionadas a raça (Forjar, Armadilhas, Alquimia, conhecimento magia ou pode trocar essa habilidade por 6 experiência), adaptação natural(calor).

5.12 Magins da Terra

Conhecidos como exploradores e comerciantes das hanrusi, os magins da terra exercem uma importante função na sociedade magin. Devido a difícil locomoção na terra dos magins, cabe aos magins da terra criarem rotas de viagem entre as cidades, estabelecendo muitas vezes também linhas comerciais no processo. Muitas dessas rotas são alteradas devidos a fenômenos naturais. Além dos magins da terra organizarem métodos de precaução contra tais fatos, eles também são



responsáveis por criar novas rotas comerciais. Mesmo sendo um pouco calados e tímidos, são bastante corajosos e amistosos, além de grandes aventureiros. Também servem como mediadores quando existe conflitos entre os magins do fogo e da terra. Apesar de calmos, quando são provocados conseguem ser bastante temperamentais.

5.12.1 Dados técnicos

Seguem o mesmo esquema de expectativa de vida dos magins. Têm pouco cabelo no corpo, e a pele bastante escura, ou morena clara. São altos, sua média de altura alcança os 2 metros, tanto para os homens quanto para as mulheres.

- FÍSICO : 19
- Pv : 18
- MENTAL : 16
- Pm : 14
- SOCIAL : 10(+4 coragem)
- BÔNUS GERAIS: +2 conhecimentos/habilidades relacionadas a raça (Sobrevivência, forjar, armadilhas, herbalismo, guerra, rastrear ou pode trocar essa habilidade por 6 experiência), +4 PF.

5.13 Magins da Água

Os magins são uma raça naturalmente misteriosa vista pelas outras raças. E dentro essa raça enigmática, os magins da água se destacam como os mais distantes. Sua relação com os próprios magins é muito baixa, e com outras raças é basicamente inexistente. São moradores das regiões



aquáticas da terra dos magins. Têm um grande conhecimento no campo da alquimia e rituais. Aliado a sua natureza distante, são pacíficos e tem um bom relacionamento com aqueles que conseguem se aproximar de seu povo. Conseguem ficar até 48 horas fora de seu ambiente, caso contrário, seu organismo começa a falhar causando-lhe a morte em poucas horas.

5.13.1 Dados técnicos

Seguem o mesmo esquema de expectativa de vida dos magins. Não possuem pelos no corpo. Tem olhos bastante azuis, sua pele tem uma textura diferente devido a adaptação na água, assim como o tom de cor da pele, variando de um branco a um cinza claro.

- FÍSICO : 15
- Pv : 15
- MENTAL : 20
- Pm : 20
- SOCIAL : 13
- BÔNUS GERAIS: +2 habilidades relacionadas a raça (acua, alquimia, herbalismo), Nado (o nível dessa habilidade é igual ao bônus em agilidade), Adaptação natural(amb.marinhos), Sobrevivência em Amb.marinhos.

5.14 Hai-Tsu

No mundo de ederu é normal encontrar raças de homens animais (minotauro, centauro, etc), mas talvez a que mais se destaca são os do homens tigre ou hai tsu. Esse destaque existe graças a organização das suas cidades. Existem poucas cidades grandes de hai tsu, talvez menos de 30, mas



elas estão espalhadas ao longo do mundo principalmente na região norte. Essa homogenização tem fatores históricos. Os hai tsu são conhecidos pela sua paixão de lutar, tornando-os grandes soldados ou mercenários. Muitos exércitos ao longo do mundo contratam legiões de hai tsu para os auxiliarem em batalhas. Geralmente ao final das guerras, o líder das legiões de hai tsu pega todo o dinheiro obtido na guerra e monta um pequena cidade. Com o tempo ela se torna abrigo de aventureiros ou base militar de exércitos não governamentais. Geralmente os hai tsu são bastante calados, podendo ser hostis ou não.

5.14.1 Dados técnicos

Sua altura varia de 1,70m até 1,80 m. Têm bastante pelos no corpo, com cores lembrando um pouco a de felinos, como tigres, leopardos, panteras e afins. Suas garras retráteis se bem tratadas podem ser usadas como armas. Vivem aproximadamente 90 anos.

- FÍSICO : 18(+4 agilidade)
- Pv : 18
- MENTAL : 15
- Pm : 12
- SOCIAL : 14(-2 carisma)
- BÔNUS GERAIS: Sobrevivência em floresta, Armas Extras (+3), +1 habilidade relacionado a hai-tsu (guerra , sobrevivência , herbalismo , adestrar animais , bônus +2 nas armas extras, etc).



5.15 Globok

Grandes mestres em trabalhos manuais e na escritura de mapas geográficos, os globok são uma raça bastante pacífica. Todos são bastante curiosos e muitos viajam o mundo, realizando também trabalhos de mediadores entre as raças. Devido a isso têm um bom relacionamento com as outras raças graças sendo admirados principalmente pelos anões, apesar de não viverem próximos. Sua religião segue a dos quatro deuses elementais, mas existem poucos templos criados pelos globok. É mais comum encontrar globoks seguindo doutrinas pequenas de comportamento, do que uma teologia maior.

5.15.1 Dados técnicos

Vivem cerca de 100 anos. Medem por volta de 1.40 m. Envelhecem até por volta dos 17 anos, e depois sua aparência não muda. De suas cabeças saem duas pequenas orelhas, parecida com a de coelhos. Geralmente tem pele clara e o tamanho dos seus cabelos, assim como tom do cor dos olhos, pode variar em tons claros. Alguns tem os braços mais peludos que o normal.

- FÍSICO : 14(+4 agilidade)
- Pv : 15
- MENTAL : 18
- Pm : 20
- SOCIAL : 13(+4 em carisma)
- BÔNUS GERAIS: +2 habilidade geral relacionada a classe escolhida, +3 experiência.





Capítulo 6

Classes

A classe determina de que forma um personagem usa seus atributos e aonde ele foca seu aprendizado. Guerreiro, ladrão, mago, advogado, policial, são bons exemplos de classes.

As classes em Dregon são de principal importância para um personagem, pois ela quem dita as habilidades principais que ele sabe usar, os bônus que terá em atributos além de influenciar na distribuição de habilidades. Aqui mostraremos um conjunto de classes principais. Usamos o seguinte método de divisão de classes. Existem um conjunto de classes principais, todas as outras classes são variações dessas classes principais. Até a multiclasse é uma variação de duas (ou mais) classes. O maior exemplo que pegamos é o do bárbaro. Aqui você não vai encontrar a classe bárbaro mas encontrará a classe guerreiro, esta que com algumas modificações se tornará a classe bárbaro. Ou seja, a classe bárbaro é uma variação da classe básica guerreiro. Com isso o mestre tem liberdade para alterar as classes básicas para adaptá-las a sua campanha, tornando o sistema Dregon um bom sistema para adaptações.

Apenas um detalhe. Muitas vezes as diferenças entre as classes serão mínimas. A quantidade de bônus e etc será a mesma e então você se pergunta. "Se tem os mesmos bônus, por que não é a mesma classe??" NÓS dizemos com uma resposta simples. Porque cada classe é uma classe em separado. Mesmo que os bônus de alguns estilos de ninja e de ladrão sejam os mesmos, um ladrão é



diferente de um ninja. Sem contar que os bônus são apenas mais um detalhe porque existe uma lista de habilidades e perícias que cada classe pode aprender mais facilmente. Damos o antigo exemplo do padeiro e do pizzaiolo. Todas as duas classes têm a mesma quantidade de bônus assim como uma gama praticamente igual de habilidades e de perícias. Então qual a diferença entre as duas classes? É que um padeiro faz pão e um pizzaiolo faz pizza. Você poderá ter os mesmos bônus que um guerreiro mas de acordo como você usa suas habilidades, sua classe não será a classe guerreiro e sim mercenário ou pirata, por exemplo. Lembre-se: Não é a classe que determina a pessoa e sim a pessoa que determina a classe.

Em relação ao sistema a classe diz:

- Quantidade de pontos extras em determinados atributos;
- Quantidade inicial de PF;
- Listas de habilidades;
- Quantidade de experiência para distribuir nos atributos;

6.1 Habilidades De Classe

Cada classe tem uma gama de habilidades que ela pode aprender naturalmente. Mas isso não quer dizer que uma classe não possa aprender habilidades de outra. Porém ela terá penalidade na hora da compra da habilidade (maior custo). Esse custo é de 50% (arredondado para cima) do custo original. Por exemplo, para comprar uma habilidade que custa 8 de xp, aonde essa habilidade não existe na sua classe, o custo total será 12 de xp.

Se a classe em questão for desfavorecida, então o custo da habilidade dobra. Citando o exemplo anterior, caso as classes fossem desfavorecidas o custo da habilidade ficaria 16.



Resumindo, para comprar uma habilidade da sua classe, o custo será normal. Para comprar uma habilidade de uma classe desfavorecida a sua classe, o custo será o dobro do normal. Para todas as outras situações, o custo aumenta 50% do normal.

O custo extra pode ser reduzido de acordo com treinamento e testes bem sucedidos de acuidade (de quem aprende e de quem ensina). Diminua até 5 pontos extras de uma habilidade, caso ela custe mais de 12 xp. Para habilidade que custam menos de 10 xp, a redução mínima é de 2 xp.

Na sessão sobre habilidades haverá uma lista das classes desfavorecidas, além da lista das habilidades de cada classe. Maiores detalhes sobre perícia, conhecimento e habilidades em seus devidos capítulos.

6.2 Multiclasse

Uma multiclasse nada mais é do que uma classe que é soma de outras classes. Mas a atenção deve ser usada para diferenciar uma multiclasse de uma classe que está se tornando dinâmica. O sistema Dragon permite que uma classe possa ter habilidades de outras classes de um modo simples. Então cuidado; Uma coisa é um ladrão-mago (a multiclasse fusão das duas classes), outra coisa é um ladrão que usa magia. São termos diferentes. Um ladrão mago é uma pessoa que é ágil, que tem facilidade em roubar itens, escalar muros e usar sua lábia para manipular pessoas ao mesmo tempo que tem um certo gosto por um caminho de magia e a estuda. Um ladrão que usa magia é um ladrão que usa um tipo de magia. Deve ser feito esse levantamento quando for se tratar de multiclasses.

Toda multiclasse é uma variação de duas(ou mais) classes ao mesmo tempo. Se você deseja saber os bônus e etc de um ranger-samurai deve-se fazer pequenas variações em ambas as classes para que uma média seja alcançada. Mestres com bom senso e conhecimento no sistema podem com tranquilidade fazer tal tarefa, pois seria quase impossível listar todas as combinações possíveis de classes.



6.3 Mudando de Classe

É comum na vida de uma pessoa ela mudar seu estilo de vida, mudando assim sua classe. Por inúmeras razões uma pessoa pode desistir de usar uma espada para lutar de mãos vazias ou uma pessoa pode desistir de roubar para ajudar o próximo. A mudança de classe em Dregon é algo que pode ser feito em qualquer nível e não é necessário pontos para mudar de classe, apenas um conjunto de detalhes devem ser feitos pela pessoa que deseja mudar de classe e pelo mestre.

1. Decidir para qual classe quer mudar. O mestre deve analisar quais motivos estão levando a pessoa a fazer isso e qual a distância da atual classe para a classe futura.
2. O personagem deve passar um bom tempo mudando seus costumes para se adaptar a nova classe. Se ele for um ladrão e quiser ser um guerreiro ele deve começar a lutar mais e trabalhar mais a parte física. Esse tempo de mudança deve ser analisado perante dois pontos. A distância entre as classes e a quanto tempo você está na classe a qual você quer mudar. Se você é dessa classe desde muito tempo, fica mais difícil para você abandonar a classe (mesmo que seja por um motivo forte). Isso cabe inteiramente ao mestre e ao jogador decidirem, já que a mudança de classe é algo tanto interpretativo quanto técnico.
3. Essa é a parte técnica. Assim que o mestre perceber que o personagem está apto a mudar de classe, ele pode fazê-lo e substituir todas as listas de habilidade favorecidas e bônus de experiência das classes.

6.4 Guerreiro

Mestre na arte da luta armada, priorizam os atributos físicos e sempre se encontram no campo de batalha. Alguns são conhecidos também pela sua tática de guerra e pela capacidade na forja de equipamentos.



Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : +3 em atributos físicos, +1 força ou defesa, +4 em pv, 12 pf.
- MENTAL : -
- GERAIS : 1 habilidade da classe, +2 de status ou coragem.

Experiência : 2 em atributos físicos (variando de personagem para personagem).

6.5 Ladrão / Pistoleiro / Pirata

A classe ladrão, ao contrário do que o nome indica, não inclui apenas habilidades de roubo. Espionagem, camuflagem, manipulação, busca de informações e disfarce são outras habilidades usadas pelos membros dessa classe. Na luta preferem atacar a distância ou usar manobras evasivas e ataques rápidos.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO: +3 em destreza ou esquiva, 10 pf.
- MENTAL : +1 em inteligência ou concentração
- GERAIS : 3 habilidades ladinas básicas, +2 de status ou carisma.

Experiência : +2 para por em destreza, esquiva, concentração ou inteligência.

6.6 Mago Branco

Especializados em magia de cura e proteção, assim como purificação de corpos ou ambientes.

Dados para a criação de personagem;



- FÍSICO : 8 PF
- MENTAL : +3 em atributo mental, +4 pm.
- GERAIS : +1 conhecimentos extra, +2 experiência, +2 habilidade/magia de mago branco, +2 em carisma.

Experiência : 1 em sabedoria e +1 em espírito ou em PM.

6.7 Mago Negro

Também conhecidos como magos da guerra. Especializados em magia de combate e destruição.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 8 PF
- MENTAL : +3 em atributo mental, +4 pm.
- GERAIS : +1 conhecimentos extra, +2 experiência, +2 habilidades/magia de mago negro, +2 em coragem.

Experiência : 1 em sabedoria e +1 em espírito ou em PM.

6.8 Guerreiro Mago Branco / Negro

Multiclasse de Guerreiro com Mago. Estudam o equilíbrio entre as duas classes. Multiclasse mais usada.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 10 PF, +2 PV, +1 em atributo físico



- MENTAL : +2 em pm.
- GERAIS : +3 habilidades de guerreiro mago (podendo escolher até 1 magia), +2 social a critério do mestre, +2 experiência.

Experiência : 2 opcionais em atributos físico ou mental.

6.9 Druida

Moradores de regiões selvagens como florestas, montanhas, campos, tundras, praias desertas, etc. Praticam a comunhão com a natureza, podem conversar com os animais e se transformar neles. Usuários da magia Ciarú.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 10 PF, +2 PV, +1 em físico.
- MENTAL : +2 em pm.
- GERAIS : +2 habilidades de druida (podendo uma delas ser a magia ciarú), um tipo de sobrevivência, empatia com animais 1(+3), Afinidade Natural(1 local), -2 em status ou carisma.

Experiência : 2 em atributo mental (exceto em inteligência) ou físico.

6.10 Necromante

Também conhecidos como magos roxos. Existem diversos ramos da magia para um mago poder se especializar. Seja caminhos de magia branca, como heris , windam a magia negra como firane ou terrato. Porém os que se especializam na magia roxa veru(magia das trevas), mais especificamente no caminho morte, são chamados de necromantes. Esses peculiares e misteriosos magos, usam



a magia para manipular elementos relacionados a morte, desde a criação de zumbis, a contados espirituais com fantasmas. Geralmente são inclusos da sociedade e tem milhares de artimanhas para conseguirem seus objetivos. Alguns estudam o caminho da alquimia.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 8 PF
- MENTAL : +4 em pm, +3 em atributo mental.
- GERAIS : +3 habilidades relacionados a necromante, +2 coragem.

Experiência : 2 em mental.

6.11 Mago Vermelho / Alquimista

Aqueles que mexem com a chamada "magia alternativa" são conhecidos como magos vermelhos. Essa magia alternativa é representada pela magia Toronto onde esta se divide em 3 caminhos, forma, mente e espírito, e tem usos bem interessantes como; Dominar a mente, jogar um feitiço de sono profundo, atravessar paredes, controle de metamorfose, entre outros. São também ótimos alquimistas

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 8 PF
- MENTAL : +4 em pm, +3 em atributo mental.
- GERAIS : +3 habilidades relacionados a mago vermelho, 1 habilidade geral relacionada a mago vermelho, + 2 status.

Experiência : 2 em mental.



6.12 Metamago

Usuários da Magia não elemental. Também conhecidos como bruxos ou feiticeiros. Grandes conhecedores de rituais.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 8 PF.
- MENTAL : +4 em pm, +3 em atributo mental.
- GERAIS : +5 experiência, +2 metamagias básicas, +1 conhecimento, +2 status.

Experiência : 2 em mental.

6.13 Mago Azul

O mago azul usa seu poder mágico para poder assimilar um grau de conhecimento rapidamente, e usar as habilidades da natureza ao seu favor de forma natural. Ele pode, por exemplo, ao observar um urso lutando assimilar sua força através da magia, e ficar com a incrível força deste animal. Tem o poder de analisar uma técnica e ter capacidades de aprendê-la sozinho, sem maiores ajudas de um mentor.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 8 PF.
- MENTAL : +4 em pm, +2 em concentração ou espírito.
- GERAIS : +2 habilidades de mago azul, Gnosis, +5 experiência.

Experiência : 1 em concentração e 1 em outro atributo opcional.



6.14 Ranger / Batedor

Mestres na sobrevivência e reconhecimento de terreno. Têm grande conhecimento sobre a natureza e são ótimos exploradores. Em termo de batalha geralmente são especializados em analisar o oponente para receber bônus.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 12 PF, +2 PV, +1 em atributo físico.
- MENTAL : 1 em atributo mental.
- GERAIS : 3 habilidades da classe.

Experiência : 1 em físico e 1 em concentração ou inteligência ou sabedoria ou físico.

6.15 Monges / Lutadores

São os artistas marciais também conhecidos por serem estudiosos da energia espiritual manifestada no plano físico, o ki. O bônus que cada lutador recebe pode variar de acordo seu estilo, assim como a lista de habilidades. O mestre pode se sentir livre para cria-las. Aqui iremos mostrar um estilo base.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 12 PF, +3 em físico.
- MENTAL : -
- GERAIS : 3 habilidades referentes ao estilo.

Experiência : 1 em físico e 1 opcional (variante ao estilo).



6.16 Assassinos / Ninjas

Mestres na camuflagem e destreza, os ninjas são usados como espiões ou assassinos. Assim como os monges, são bastante influenciados pelo seu estilo marcial.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 3 em destreza ou esquiva, 10 PF.
- MENTAL : -
- GERAIS : +3 habilidades da classe, +4 experiência, +2 status ou coragem.

Experiência : 1 em físico e 1 em mental ou físico, variante ao estilo.

6.17 Samurai

Mestre no combate físico, exploram mais o aprimoramento de técnicas do que a evolução física. Muitos carregam códigos de honra determinados pela sua cultura. Alguns bônus podem variar de acordo com o estilo praticado pelo samurai.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 12 PF, +2 PV, +3 em físico (ou em sab ou int).
- MENTAL : + 3 em sab ou int se não tiver colocado em físico.
- GERAIS : +2 conhecimentos /habilidades de samurai, +1 especialização, +2 social de acordo com o mestre.

Experiência : 2 em físico, podendo colocar um desse bônus em mental.



6.18 Soldado

Mestres em armas de fogo e manuseio de equipamento de guerra, como tanques e robôs. Também aprendem o uso de computadores e desenvolvimento de dispositivos tecnológicos. Também são especializados em analisar o oponente para conceder bônus aos os aliados.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 10 PF, +2 em físico, +2 PV.
- MENTAL : +1 inteligência.
- GERAIS : +2 habilidades relacionados a classe, +4 experiência, Computação +3 ou Mecânica +3, +2 status.

Experiência : 2 em físico ou mental (exceto espírito e sabedoria).

6.19 Oráculo / Eremita

Mestres no domínio do ki, usam a energia física e da natureza para criar efeitos semelhantes a magia. Alguns podem prever o futuro. Geralmente são isolados da sociedade.

Dados para a criação de personagem;

- FÍSICO : 14 PF, +1 em atributo mental.
- MENTAL : +1 em atributo mental.
- GERAIS : 3 habilidades relacionada a classe, +2 coragem.

Experiência : +1 em PF e +1 em físico ou mental.



Capítulo 7

Habilidades e Conhecimentos

7.1 Tipos de Habilidades

Existem 2 tipos de habilidades no sistema Dregon: as habilidades de classe e as habilidades gerais.

As habilidades de classe são aquelas habilidades específicas relacionadas a uma classe particular. Um personagem pode comprar uma habilidade de classe pelo custo normal se a classe do personagem e da habilidade forem as mesmas. Caso a classe do personagem seja desfavorecida em relação à classe da habilidade, ele deve pagar o dobro do custo normal para aprender tal habilidade. Finalmente, se a classe do personagem for diferente da classe da habilidade, mas não desfavorecida, então ele pode aprender aquela habilidade com um custo extra de 50% do custo normal.

Outra característica das habilidades de classe é que em sua maioria elas têm apenas um nível, concedendo um efeito fixo ou variante a certo atributo do personagem. Existem algumas habilidades de classe que podem ser compradas várias vezes, aumentando assim o bônus base concedido pela habilidade em questão.

Exemplo: Um guerreiro pode aprender "Ataque Poderoso" (habilidade de classe guerreiro) pelo



custo normal. Se um mago tentar aprender essa habilidade, pagará 50% a mais. Se um mago tentar aprender uma habilidade de classe ladrão, pagará o dobro do custo.

O segundo tipo de habilidade são as habilidades gerais. Essas habilidades se diferenciam pelo fato de serem compartilhadas por todas as classes, ou seja, o custo em XP para aprendê-las é o mesmo independente da classe.

A maioria delas tem um bônus associado ao seu uso. Esse bônus é usado sempre que o personagem for realizar um teste relacionado àquela habilidade. Por exemplo, se um personagem tem a habilidade geral furtividade (+5), sempre que ele realizar um teste de furtividade ele irá usar o bônus da habilidade geral, no caso +5, como valor base para o teste.

Para comprar uma habilidade geral com bônus, gaste 4 XP e comece ela com +1 de bônus. Para outras habilidades veja o custo de cada uma. Não esqueça de ver os pré-requisitos.

Exemplo: Um personagem com furtividade (+5) que precisa se esconder de guardas fará um teste de furtividade usando +5 como valor base, independente de sua classe ser guerreiro, mago ou ladrão.

Apesar das habilidades gerais não terem uma classe a elas associada, durante a criação de personagem sempre que uma classe conceder uma habilidade de classe extra para o jogador escolher, o mesmo deve escolher dentre as habilidades gerais listadas na descrição das habilidades de classe.

Algumas poucas habilidades gerais são especiais, como metamorfose, armas extras, etc. Algumas habilidades especiais serão explicadas no final do capítulo.

Exemplo: Durante a criação, se a classe guerreiro conceder "1 habilidade geral da classe", o jogador deve escolher entre as habilidades gerais listadas na seção de habilidades de classe guerreiro, como "Sobrevivência" ou "Forjar".



7.1.1 Aumentando Habilidades Gerais

Como dito anteriormente, uma habilidade geral começa com bônus de +1 ao custo de 4 XP. Para aumentar o bônus concedido em +1 ponto o personagem deve gastar 3 XP. Para valores acima de +10 esse valor aumenta para 6 XP.

O limite aconselhado de bônus para uma habilidade geral é +20.

Exemplo: Um personagem com furtividade (+3) que queira aumentá-la para +4 deve gastar 3 XP. Se ele quiser aumentá-la de +10 para +11, deve gastar 6 XP.

7.1.2 Habilidade Relacionada a Classe / Raça

Durante a criação de personagem, muitas raças e classes permitem ao jogador a escolha de uma habilidade relacionada à classe ou raça. Uma habilidade relacionada à classe pode ser qualquer habilidade que esteja dentro da lista das habilidades daquela classe, sendo ela geral ou não. Em outras palavras, se a classe ladrão concede ao usuário 1 habilidade de classe, então ele pode escolher comprar "Agilidade da Fuga" ou "Furtividade (+3)" por exemplo.

Uma habilidade relacionada à raça é definida de modo mais amplo de acordo com a interpretação do mestre. Na descrição da raça geralmente está escrito algumas habilidades relacionadas à mesma, porém o mestre pode dizer que uma habilidade relacionada à raça também é uma habilidade relacionada à classe naquele caso específico. Por exemplo, o mestre pode determinar que uma habilidade de raça cedida ao jogador pode ser trocada por uma habilidade da classe guerreiro.

Exemplo: Um elfo que recebe "1 habilidade relacionada à raça" pode escolher entre as habilidades listadas na descrição da raça elfo, como "Sobrevivência em Floresta" ou "Afinidade Natural (Floresta)".



7.1.3 Acúmulo de Bônus e Penalidades

Existem muitas habilidades e magias que concedem bônus ou penalidades aos alvos ou usuários durante um certo período. Tais habilidades são chamadas de poderes suplementares ou buff, podendo ser de origem mágica ou não. Os principais pontos em relação à habilidade de buff são:

1. Poderes ou itens que concedam bônus temporários não acumulam valores de bônus/penalidades em um mesmo atributo. Quando poderes diferentes são usados para aumentar/reduzir um atributo, o valor final é o de maior pontuação. Por exemplo, se poder X concede +5 em força, e poder Y concede +8, ao usar ambos os poderes na mesma pessoa, o bônus resultante é 8, e não 13.
2. Além disso, o mesmo poder (habilidade ou magia) não pode acumular bônus ou penalidades em um único alvo, mesmo se ela for usada por diferentes usuários. Por exemplo, peguemos o exemplo de habilidade canção da glória. Ela faz com que os aliados recebam um bônus de +2 em destreza e espírito durante um certo número de turnos de acordo com o status do usuário. Se o usuário usar essa habilidade novamente, os aliados não ficam com bônus de +4 em destreza e espírito, e sim com o bônus de +2 normal da habilidade, sem acumular. O que acontece quando a mesma habilidade é usada é que a contagem de turnos de duração do poder volta para zero.
3. O valor máximo de buff que um atributo pode receber é igual ao seu valor original. Ou seja, uma pessoa com destreza 7, ao receber um bônus temporário de 10, fica com destreza 14, e não 17.
4. Finalmente, o valor mínimo de um atributo que um personagem pode ter é 1. Ou seja, se um personagem é alvo de um poder que retire 15 de força durante 5 turnos, e esse mesmo personagem tem 5 de força, sua força vai ficar 1 e não -10.



7.2 Usando Habilidades

Existem basicamente 4 momentos que habilidades podem ser ativadas. De acordo com esse momento elas são classificadas em:

1. **Reflexivas:** Essas habilidades podem ser usadas em qualquer momento, e concedem bônus durante apenas aquele instante. Você pode usar quantas habilidades reflexivas ao mesmo tempo sem custo adicional.
2. **Simples:** Para ativar essas habilidades você deve gastar todo o seu turno de ataque. Você pode realizar várias habilidades simples no mesmo turno, contando que elas sejam do mesmo tipo. Existem habilidades simples ofensivas (usadas para atacar um alvo ou causar-lhe penalidades) e defensivas (usadas para darem bônus ao usuário). Uma Habilidade simples ofensiva não pode ser usada em conjunto com uma habilidade defensiva, e vice-versa. O mestre também pode limitar a quantidade de habilidades simples que podem ser usadas durante o turno de ataque baseado no bônus de concentração do personagem. Para usar várias habilidades simples no mesmo turno, o personagem pode fazê-lo gastando mais PF ou PM que o normal. O consumo varia de acordo com o número de habilidades usadas no mesmo turno. Esse consumo extra é de 2 PM ou 1 PF para cada habilidade extra. Além disso o mestre pode (e deve) exigir um teste maior de concentração caso o personagem seja atacado. Além disso existem algumas habilidades simples que dizem na sua descrição que elas não podem ser usadas em conjunto com outras habilidades.
3. **Permanentes:** Essas habilidades são ativadas permanentemente.

Sempre que um personagem usar uma habilidade que dure x turnos, a contagem de turnos só irá ter início no seu próximo turno de ataque, porém você já pode usufruir dela imediatamente após ativá-la, ou seja, no seu turno de esquiva seguinte. Por exemplo, no início do seu turno de



ataque você ativa uma habilidade que lhe concede bônus durante 3 turnos. No seu próximo turno de esquiva, ainda no mesmo momento de ação, a habilidade já vai te conceder o bônus, porém apenas no seu próximo turno de ataque tem início a contagem de turnos da mesma.

Habilidades de regeneração podem curar pontos do personagem imediatamente após sua ativação, porém sempre que uma habilidade de regeneração cura pontos do personagem, o mesmo deve reduzir 1 turno da duração dessa habilidade.

Algumas habilidades podem ser usadas uma ou várias vezes durante o dia. Nesses casos, o personagem pode usar a habilidade novamente quando tiver uma noite de descanso prolongado. Isso é um atributo usado para que o mestre possa ter mais liberdade para descrever o tempo que se passa durante uma exploração, por exemplo.

Para ativar algumas habilidades é necessário concentrar uma certa quantidade de turnos. Por exemplo, se uma habilidade precisa de 1 turno concentrando para ser executada, o personagem vai perder 2 turnos de ataque para que seu efeito tenha início, ou seja ele vai perder um turno de ataque concentrando e outro turno de ataque ativando-a como se a habilidade fosse uma Habilidade simples. Veja detalhes maiores sobre turnos extras concentrando no tópico seguinte sobre tempo de concentração.

Vale observar que as regras acima citadas para usar várias habilidades no mesmo turno não são válidas para magias.

7.2.1 Tempo de Concentração TC

Como dito anteriormente, algumas habilidades necessitam serem concentradas durante uma certa quantidade de turnos extras para que elas possam ser usadas na mesma ação, gastando-se um turno de ataque no processo. Esse tempo extra de concentração é usado principalmente em magias. Apesar da explicação das magias ser no capítulo 8, vamos falar sobre o termo Tempo de Concentração a seguir, pois algumas habilidades usam esse termo.



O tempo de concentração (chamado de agora em diante por TC) está relacionado com o número de turnos necessários para o uso da magia/habilidade. Para saber quantos turnos você deve concentrar antes de usar a magia/habilidade, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de concentração com dificuldade igual ao TC da magia/habilidade. Caso bem-sucedido, o personagem pode usar a magia instantaneamente. Caso não passe, para cada turno concentrando a magia, o personagem ganha automaticamente +10 no teste, não sendo necessário realizar o mesmo novamente. O mesmo também vale para quando o usuário tenta usar duas magias da mesma natureza. Por exemplo, caso o personagem deseje realizar duas magias de ataque (ou a mesma magia de ataque duas vezes), e tal magia tem TC14, ele pode realizar o teste de concentração com dificuldade 24. O mestre pode usar uma regra opcional de sucesso automático para quando a diferença entre a concentração do usuário e a dificuldade de realizar a magia for menor ou igual a 4.

A seguir algumas observações sobre concentrar magia/habilidade que usem TC:

1. Um personagem só pode concentrar uma magia/habilidade que use TC ou Habilidade simples se ele não estiver concentrando/usando uma magia/habilidade. Por exemplo, normalmente o personagem não pode usar uma Habilidade simples e usar uma magia no mesmo turno.
2. Se um personagem for atacado concentrando, o mestre pode exigir um teste de concentração para que a concentração não seja quebrada. Esse teste é definido pelo mestre de acordo com a dificuldade de esquivar do golpe, quantidade de dano (se sofrido) entre outros. Por exemplo, o mestre pode pedir um teste de concentração caso a manobra aparar seja usada nessa ocasião para que o personagem não perca a concentração da magia.
3. Após concentrar os turnos extras necessários para usar uma magia/habilidade que use TC, o próximo turno de ataque deve ser gasto totalmente para usar essa magia/habilidade. Ou seja, nenhuma outra Habilidade simples de ataque pode ser usada, apenas habilidades reflexivas.



7.3 Conhecimentos

Um conhecimento no sistema pode ser explicado como a capacidade de você reunir informações a respeito de algo para que aquilo lhe seja útil para a compreensão do mesmo. Para demonstrar a diferença entre conhecimento e habilidade iremos usar um exemplo simples, o da habilidade herbalismo e do conhecimento de ervas. Com a habilidade, você sabe como amassar as ervas, perceber o ponto certo de aquecimento, entre outros detalhes que exijam capacidade sua em relação a preparar as ervas. Quanto maior for sua pontuação nessa habilidade, maior será sua capacidade de fazer essas misturas. Em relação ao conhecimento de ervas, você sabe que uma determinada erva pode ser usada para criar um veneno, outra para criar uma poção, e que existe uma erva que pode ser consumida como fonte de vitaminas. Você tem o conhecimento, mas não necessariamente a habilidade para tratar a erva.

7.3.1 Sistema Simplificado de Conhecimentos

O sistema de conhecimentos foi simplificado para ser mais intuitivo e dinâmico:

- **Sem pontos:** Conhecimentos não possuem mais níveis ou pontos. Você simplesmente possui ou não possui um conhecimento específico.
- **Aquisição durante a aventura:** Conhecimentos são adquiridos durante o jogo quando o personagem tem acesso a fontes de aprendizado, como livros, pessoas especializadas, bibliotecas, mentores, ou situações específicas que permitam o estudo de determinado assunto.
- **Teste de conhecimento:** Sempre que um personagem fizer um teste relacionado a um conhecimento que possui, ele pode escolher jogar com Inteligência ou Sabedoria, usando o valor mais alto entre os dois atributos.
- **Restrição:** Uma pessoa sem o conhecimento específico não pode fazer o teste relacionado



a ele. É necessário primeiro adquirir o conhecimento através de fontes adequadas durante a aventura.

Exemplo: Um personagem encontra uma biblioteca antiga durante sua aventura. O mestre pode permitir que ele adquira conhecimentos como "História Antiga" ou "Magia Arcaica" após passar um tempo estudando. Mais tarde, quando precisar identificar um artefato antigo, ele pode fazer um teste usando seu conhecimento de "História Antiga" com Inteligência ou Sabedoria, mas só se tiver adquirido esse conhecimento anteriormente.

7.4 Habilidades Desfavorecidas

Para uma classe comprar habilidades de outras classes, existe um custo extra. Esse custo é de 50% a mais do custo normal da habilidade. Mas existem classes que são desfavorecidas em relação a outras classes, assim o custo extra é maior. Para uma classe comprar uma habilidade de uma classe desfavorecida, ela deve pagar o dobro e não somente 50% a mais da habilidade. Por exemplo, qualquer classe de mago é classe desfavorecida para a classe guerreiro. Ou seja, se um guerreiro quer comprar uma habilidade de mago, deve pagar o dobro do custo normal da habilidade. Abaixo segue uma tabela mostrando a lista das classes desfavorecidas.

- Assassino/Ninja desfavorecido com: Magos (exceto mago vermelho) e Druidas.
- Druida desfavorecido com: Soldado, Mago Vermelho, Necromante, Ladrão.
- Eremita/Oráculo desfavorecido com: Magos, Ladrão, Soldado.
- Guerreiro desfavorecido com: Magos, Druida.
- Guerreiro Mago desfavorecido com: Eremita, 1 tipo de mago, Monge, Assassino, Mago Azul.



- Ladrão desfavorecido com: Druida, Monges, Samurai, Eremita, Mago Azul.
- Mago Azul desfavorecido com: Eremita, Monge e Ninja.
- Mago Branco desfavorecido com: Guerreiro, Ranger, Mago Negro, Necromante, Oráculo, Samurai, Monge, Assassino.
- Mago Negro desfavorecido com: Guerreiro, Ranger, Mago Branco, Mago Vermelho, Oráculo, Samurai, Monge, Assassino.
- Mago Vermelho desfavorecido com: Guerreiro, Ranger, Mago Negro, Oráculo, Samurai, Monge, Assassino.
- Metamago desfavorecido com: Guerreiro, Ranger, Druida, Oráculo, Samurai, Monge, Assassino.
- Monge desfavorecido com: Magos, Ladrão, Soldado.
- Necromante desfavorecido com: Guerreiro, Ranger, Mago Branco, Druida, Oráculo, Samurai, Monge, Assassino.
- Ranger desfavorecido com: Magos, exceto mago azul.
- Samurai desfavorecido com: Ladrão, Magos (exceto mago azul).
- Soldado desfavorecido com: Druida, Necromante.

Um personagem só pode ter acesso a habilidades de outra classe se alguém de outra classe ensinar tal habilidade.

Além disso, de acordo com o tempo de treinamento, o mestre pode fazer com que uma habilidade fora de sua classe possa ser comprada com o custo normal ou com o custo extra reduzido.



Ou seja, de acordo com certas situações o mestre pode manipular à vontade o custo extra para se comprar habilidades fora de sua classe.

Da mesma forma o mestre deve decidir se aquele personagem pode aprender aquela habilidade ou não. Por exemplo, o mestre pode liberar algumas habilidades de ladrão para um personagem guerreiro que tenha um ladrão no seu grupo, uma vez que este guerreiro está constantemente vendo habilidades de ladrão. O que o mestre não pode permitir é um personagem aprender uma habilidade de outra classe ou uma magia do "nada". Deve existir uma explicação dentro do jogo.

7.5 Habilidades Gerais

Como dito anteriormente, as habilidades gerais podem ser compradas pelo mesmo custo de experiência independente de classe. A seguir seguem os exemplos das habilidades gerais mais usadas, e alguns detalhes sobre elas.

- **Adestrar Animais:** Com essa habilidade você pode gastar PM para que seus familiares possam evoluir rapidamente. Mais detalhes na parte habilidades especiais para uma maior descrição sobre a habilidade geral familiar. Além disso, você também pode receber bônus em certas situações quando falar com animais ou usar alguma habilidade para acalmá-los. Veja essa habilidade como uma lábia que pode ser usada em animais.
- **Avaliar Equipamento:** Com essa habilidade o personagem pode verificar se um determinado equipamento é falso ou não. Ele também pode dizer a quantidade certa de PR, além de poder realizar testes de inteligência mais seu bônus em avaliar equipamentos para descrever o que um determinado equipamento desconhecido pode fazer. Mesmo em combate ele pode usar essa habilidade.
- **Artesanato:** Com essa habilidade o personagem pode construir objetos a partir de outros ou até mesmo moldar certos objetos com o auxílio de ferramentas. Essa habilidade é usada para



qualquer trabalho manual simples como por exemplo marcenaria, corte e costura, cerâmica etc.

- **Armadilhas:** O personagem que tenha essa habilidade pode construir ou desfazer/detectar armadilhas. O nível da armadilha é proporcional ao nível do bônus na habilidade armadilhas. Sempre que um personagem for criar uma armadilha, o mestre deve decidir se ele irá usar sua consciência ou acuidade para testes futuros. Por exemplo, se alguém tenta identificar uma armadilha, ele deve jogar percepção contra a acuidade/consciência mais o bônus em armadilhas do criador da mesma. O mestre também pode atribuir certos bônus quando se cria uma armadilha (ou para identificar uma). Vale lembrar que essa habilidade não concede bônus para a criação dos bens materiais necessários para se construir uma armadilha.
- **Alquimia:** A alquimia diz sua habilidade em misturar componentes químicos na medida correta para criar poções que não são usadas para a cura de pontos. Geralmente as poções alquímicas são usadas ofensivamente, porém existem aquelas que podem ceder bônus de atributo temporário. Para se criar uma poção o mestre deve definir uma dificuldade que deve ser alcançada em um teste de inteligência mais o bônus da habilidade. Geralmente a dificuldade de se fazer uma poção ofensiva é igual ao dano que ela causa, ou seja, para se fazer uma bomba alquímica que cause 15 de dano, o usuário deve passar em um teste de alquimia (inteligência mais bônus da habilidade) com dificuldade igual a 15. O mestre pode incluir penalidades ou bônus de acordo com as condições de criação, falta de materiais ou com o dano causado. Apenas usuários dessa habilidade podem tentar fazer poções.
- **Cavalgar:** O personagem pode usar essa habilidade para montar em animais, sejam aquáticos, marítimos ou terrestres. Ele também pode usá-la para compensar o consumo de PF em grandes distâncias percorridas. O bônus dessa habilidade geralmente é usado para perseguições e testes similares.



- **Computação:** O personagem que tenha essa habilidade tem domínio sobre computadores, tanto na parte de hardware e software, assim como a capacidade de operar e reparar até certo grau máquinas que são controladas eletronicamente.
- **Correr:** Essa habilidade pode ser usada em combate para fuga ou se aproximar do oponente de forma mais eficiente.
- **Disfarce:** Essa habilidade permite que o usuário falsifique objetos e altere a aparência de qualquer coisa que ele possa tocar. Essa habilidade não é mágica, fazendo com que o usuário se limite com o tempo e materiais necessários para realizar o disfarce.
- **Escalar:** Usada para escalar superfícies inclinadas ou verticais. Essa habilidade não é mágica, ou seja, mesmo com um nível absurdo nessa habilidade, um personagem não consegue escalar uma superfície totalmente lisa e inclinada sem o auxílio de equipamentos ou armas extras.
- **Empatia:** Empatia é a habilidade de interpretar os verdadeiros sentimentos de alguém. Pode ser usada para perceber se o alvo está mentindo ou não. Geralmente é usada para combater a habilidade lábia, mas pode ser usada também para motivar outras pessoas.
- **Forjar:** Usado para melhorar/recuperar os PR ou atributos de armas brancas ou armaduras. Ver mais detalhes no capítulo sobre equipamentos.
- **Furtividade:** Habilidade usada para esconder sua presença ou seus rastros.
- **Guerra:** Com essa habilidade o personagem tem a capacidade de analisar o comportamento de várias pessoas como uma ou várias unidades de combate. Pode ser usada em batalha para aumentar a penalidade cedida pela manobra ataque coordenado ou até mesmo reduzir (e até mesmo cancelar) essa penalidade. Fora de combate pode ser usada para rastrear grandes grupos ou montar estratégias.



- **Gunsmith:** Usado para melhorar/recuperar os PR ou atributos de armas de fogo ou balas. Use as mesmas regras de criação de equipamento usadas na habilidade forjar. Ver mais detalhes no capítulo sobre equipamentos.
- **Herbalismo:** O herbalismo diz sua habilidade em misturar componentes químicos na medida correta para criar poções que são usadas para a cura de PV, PF ou PM. Geralmente as poções herbálicas são usadas para cura, porém existem aquelas que podem ceder bônus de atributo temporário. Para se criar uma poção o mestre deve definir uma dificuldade que deve ser alcançada em um teste de inteligência mais o bônus da habilidade. Geralmente a dificuldade de se fazer uma poção de cura é igual à quantidade de PV que ela cura ou o dobro da quantidade de PF ou PM que ela recupera, ou seja, para se fazer uma poção que cura 15 PV, o usuário deve passar em um teste de herbalismo (inteligência mais bônus da habilidade) com dificuldade igual a 15. Seguindo a explicação, para se fazer um éter que cure 10 PM, o usuário deve passar num teste de herbalismo com dificuldade 20. O mestre pode incluir penalidades ou bônus de acordo com as condições de criação, falta de materiais ou com o dano curado. Apenas usuários dessa habilidade podem tentar fazer poções.
- **Intimidação:** Habilidade usada para manipular pessoas a partir do medo causado pelos usuários dessa habilidade.
- **Investigação:** Essa habilidade diz o seu nível de verificação de um fato por meio de informes obtidos em diversas fontes.
- **Lábia:** Habilidade de convencer os outros usando as palavras de forma não agressiva. Usada para negociações, mentiras etc.
- **Mecânica:** Mede sua habilidade em operar, avaliar e reparar máquinas movidas a energia de natureza mecânica ou combustível.



- **Medicina:** Mede sua habilidade em analisar gravidade de ferimentos, diagnóstico de doenças, condições negativas assim como tratamento de enfermidades a longo ou curto prazo (primeiro socorros). Essa habilidade é usada para recuperar os PR de uma arma extra natural.
- **Nadar:** Usada como bônus para determinar sua velocidade de locomoção em meio aquático. Não estende o tempo que o seu personagem pode ficar submerso.
- **Navegar:** O detentor dessa habilidade pode operar veículos de locomoção aquáticos usados para longas distâncias, como navios, barcos e submarinos. Ele também pode se orientar facilmente com o vento ou as estrelas.
- **Punga:** Ao contrário do que a palavra sugere, o usuário de punga é o punquista, ou seja, aquele que furta objetos pequenos com destreza e habilidade sem a vítima perceber. Geralmente o usuário dessa habilidade joga destreza mais inteligência mais o bônus da habilidade contra percepção do usuário. Se passar com sucesso no teste, consegue furtar o objeto. Quando usado em batalha, o usuário deve usar agilidade e não destreza mais inteligência para somar com o bônus da habilidade.
- **Rastrear:** Essa habilidade diz sua capacidade de perseguir um alvo que você não está vendo a partir das alterações que esse alvo fez durante seu deslocamento passado.
- **Saltar:** Diz sua capacidade de saltar. Esse bônus não pode exceder seu bônus de força. Em batalha pode ser usado para receber certos bônus no acerto ou na esquiva ao custo de 1 PF reflexivamente. O mestre pode limitar seu uso em combate de acordo com a carga carregada pelo personagem, ou de acordo com o terreno.
- **Sobrevivência:** Essa habilidade concede ao usuário a habilidade de encontrar alimento, abrigo e evitar perda de PF ou outras injúrias causadas pelo ambiente. Essa habilidade pode ser usada em qualquer ambiente, onde o mestre deve decidir a dificuldade. O bônus de



sobrevivência pode ser jogado com inteligência, concentração ou sabedoria. O usuário pode abdicar de uma certa quantia de seu bônus para conceder a mesma quantia a outros personagens. Por exemplo, um personagem com um bônus de +5 em sobrevivência pode auxiliar outra pessoa sem habilidade a sobreviver 1 noite em uma montanha isolada de civilização. Então nessa situação ele pode realizar o teste com +3 e o outro personagem realizar o mesmo teste com +2. Existe outro tipo específico de sobrevivência, que é a sobrevivência a um local específico, como por exemplo sobrevivência em floresta. Essa habilidade difere da habilidade geral sobrevivência no fato de que ela não tem bônus, onde o mesmo é determinado pelo maior atributo do usuário entre sabedoria e inteligência.

- Tortura: Habilidade usada para causar dor retirando o mínimo de PV e PF do alvo. O usuário dessa habilidade deve jogar o bônus + destreza ou inteligência. O alvo deve jogar resistência para suportar a dor.

7.6 Habilidades de Classe

Abaixo segue a lista das habilidades de cada classe. A maioria pode ser comprada como habilidade de classe no início da criação do personagem. Apenas aquelas que exigem pré-requisitos não podem ser compradas, a não ser que esse requisito seja uma habilidade que o personagem já possua. Se a habilidade tiver um custo muito grande, o mestre pode vetar a compra dessa habilidade na criação do personagem, ou permitir o complemento do custo com experiência.

As habilidades gerais mostradas aqui são aquelas que a classe pode comprar como habilidade de classe durante a criação de personagem.



7.6.1 Guerreiro

1. Espada de Duas Mãos (8 XP): O usuário ao usar uma arma corpo a corpo com as duas mãos recebe o modificador de força no seu dano normal. Consome mais PF que o normal quando usada em uma arma de porte grande ou pesado. O mestre deve decidir como será essa perda de PF extra. O normal é que o personagem perca 1 PF a cada 2 usos dessa habilidade, ou 1 PF para cada uso dela no caso do bônus de força ser igual ou maior do que 4.
2. Espada de Duas Mãos Nativa (6 XP): A habilidade espada de duas mãos não consome PF extra quando utilizada. Pré-requisito: Força 10.
3. Focus em Arma (6 XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de /2 no dano e 2 na destreza para uma ação (ataque ou defesa) utilizando uma arma. Habilidade reflexiva.
4. Focus em Arma Melhorado (6 XP): Os bônus cedidos pela habilidade Focus em Arma aumentam em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Pré-requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
5. Focus em Arma Melhorado Nativo (6 XP): A habilidade Focus em Arma tem seu custo reduzido em 1 PF. Pré-requisito: Focus em Arma, Nível 8. Habilidade permanente.
6. Grito do Guerreiro (6 XP): Por concentração turnos e ao custo de 1 PF o usuário recebe um bônus de 4 na força. Habilidade simples.
7. Urro do Guerreiro (8 XP): Por 1 PF extra, a habilidade grito do guerreiro agora concede também um bônus de /6 na defesa. Pré-requisito: Grito do Guerreiro. Requer nível 6 ou mais para aprender essa habilidade. Habilidade permanente.
8. Clamor do Guerreiro (12 XP): Por 4 PF extras, a habilidade Grito do Guerreiro também concede um bônus de 10 em força ou defesa. Pré-requisito: Urro do Guerreiro. Requer nível 12 ou mais para aprender essa habilidade.



9. Vigor (6 XP): O alvo recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e seus PF e PV são aumentados em 1. Pode ser comprado até 5 vezes. Habilidade permanente.
10. Explosão da Coragem (10 XP): Por 4 PF o usuário realiza um ataque em área de raio igual à sua coragem em metros. A manobra aparar só pode ser usada para defender esse ataque quando usada com um escudo. Habilidade simples. Requer nível 8 ou mais para aprender essa habilidade.
11. Armadura da Vontade (12 XP): O usuário transforma um valor igual à sua concentração em defesa automática, além disso sua defesa aumenta em 2. Custa 4 PF. Habilidade simples.
12. Armadura do Guerreiro (6 XP): O custo da habilidade Armadura da Vontade é reduzido para 1 PF. Pré-requisito: Armadura da Vontade.
13. Armadura da Estiga (16 XP): O usuário ativa Armadura da Estiga reflexivamente quando sofre algum dano gastando 3 PF no processo. O dano é reduzido em um valor igual à coragem do usuário. O dano mínimo levado é igual a 1. Pré-requisito: Nível 8.
14. Armadura do Herói (10 XP): Durante concentração turnos o usuário defende usando o dobro de seu atributo defesa ao custo de 5 PF. O bônus máximo dessa habilidade é 15. Habilidade simples. Pré-requisito: Armadura da Vontade. O personagem deve ter no mínimo nível 8 para aprender esta habilidade.
15. Determinação do Guerreiro (12 XP): O usuário gasta 1 PV para ativar essa habilidade durante 1 batalha uma vez por dia. Enquanto ativa, o usuário pode aumentar o consumo dos seus PF até uma quantidade negativa igual ao bônus de sua resistência. Ou seja, um personagem com resistência 13 pode usar até o limite de -6 PF e não até 0 como o normal. Ao fim da luta o personagem desmaia por uma quantidade de horas igual ao número de PF negativos



- usados. Outro detalhe é que uma vez com PF negativos, ele não pode usar nenhum meio para recuperar seus PFs. Habilidade reflexiva.
16. Quebra de Equipamento (10 XP): O usuário inflige dano a um equipamento do oponente ao custo de 2 PF, mas caso erre o golpe consome apenas 1 PF. Cada ponto em força causa 3 PR de dano ao equipamento do alvo. No caso do equipamento ser uma arma, o usuário realiza um ataque contra o oponente (este podendo esquivar com esquiva ou destreza) porém sem lhe causar dano. O usuário deve declarar em que equipamento ele pretende usar a habilidade. A arma do usuário também pode perder metade dos PR infligidos de acordo com a natureza da mesma (armas de corte perdem PR quando usadas por essa habilidade por exemplo). Requer nível 5 ou mais para aprender essa habilidade. Habilidade simples.
17. Defesa com Escudo (6 XP): O usuário por 1 PF, ganha um bônus de +4 para defender com um escudo durante todo um ataque inimigo. Habilidade reflexiva.
18. Defesa com Escudo Aprimorado (16 XP): O usuário por 4 PF pode usar a manobra aparar em um ataque de área conseguindo proteger a si mesmo e mais um aliado. Habilidade reflexiva. Pré-requisito: Defesa com Escudo e nível 30.
19. Grito do Demônio (11 XP): Quando os PV do personagem forem reduzidos a um valor menor ou igual a 0, o personagem gasta reflexivamente 6 PF realizando um grito ensurdecador. O personagem consegue lutar normalmente mesmo com uma quantidade negativa de PV. Além disso, o número de PV necessário para determinar sua morte é igual ao seu valor de resistência (e não o modificador da mesma, como é usado normalmente). Ao final da luta, o personagem deve realizar um teste de força de vontade, com dificuldade 26. Caso não passe, o personagem perde 1 de carisma permanentemente. Além disso, o mestre pode aumentar o nível de dificuldade do teste de acordo com o nível de violência da batalha.



20. Braver (16 XP): O usuário por 6 PF, ataca com o dobro da força (atual e não permanente) e com um bônus de +4 no acerto. Não pode ser usado em conjunto com a manobra ataques múltiplos ou contra-ataque. O personagem deve ter no mínimo nível 8 para aprender esta habilidade. O bônus máximo concedido pela habilidade na força é de 15, ou seja, um personagem com força 20 usando essa habilidade ataca como se tivesse força 35 e não 40. Habilidade simples.
21. Super Braver (10 XP): Por 2 PF extra, a habilidade Braver não tem mais limite de força. Além disso o usuário recebe um bônus de +6 no acerto (e não +4 como normalmente receberia). O personagem deve ter no mínimo nível 20 para aprender esta habilidade. Pré-requisito: Braver. Habilidade simples.
22. Sinergia do Herói (6 XP): Sempre que o usuário usar uma habilidade de ataque instantânea ou reflexiva de ataque corpo a corpo e errar o golpe, o usuário perde somente metade dos PF que normalmente perderia caso acertasse o golpe. Por exemplo, caso um usuário de Braver erre o golpe, ele irá perder apenas 3 PF pelo uso da habilidade. Pré-requisito: Vigor e nível 8.
23. Determinação Lendária (10 XP): Uma vez por dia o usuário pode recuperar uma quantidade de PF igual à sua coragem. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples no mesmo turno. Requer nível 8 ou mais para aprender essa habilidade.
24. Ataques Múltiplos (10 XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 5 vezes.
25. Desarmar (6 XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar (tanto para defender quanto para desarmar o oponente). Pode ser comprado até 3 vezes.



26. **Convicção Sagrada** (8 XP): Bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.
27. **Corpo do Búfalo** (10 XP): Sua quantidade de PV aumenta permanentemente em 14 pontos. O personagem pode comprar 1 vez para um valor de resistência igual a 16, uma segunda vez para um valor de resistência igual a 21 e uma terceira para um valor de resistência igual a 26.

Habilidade Gerais: Forjar, Cavalgar, Guerra.

7.6.2 Ladrão / Pistoleiro / Pirata

1. **Focus em Arma** (6 XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de 4 na destreza para uma ação utilizando uma arma. Habilidade reflexiva.
2. **Focus em Arma Melhorado** (8 XP): Os bônus cedidos pela habilidade Focus em Arma aumentam em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Além disso o ataque recebe um bônus no dano de +2. Pré-requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
3. **Agilidade da Fuga** (8 XP): Por concentração turnos e ao custo de 2 PF o usuário recebe um bônus de 4 na esquiva. Habilidade simples.
4. **Celeridade** (6 XP): O bônus concedido pela habilidade Agilidade da Fuga aumenta em 4.
5. **Iniciativa Aprimorada** (6 XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de iniciativa que forem realizados. O mesmo bônus também é concedido durante o primeiro turno para testes de destreza ou esquiva caso o usuário ganhe a iniciativa.
6. **Iniciativa Super Aprimorada** (4 XP): O bônus concedido pela habilidade Iniciativa Aprimorada aumenta em 2 pontos. Pode ser comprada até 3 vezes.



7. Reflexos do Gatuno (8 XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de percepção.
8. Ataques Múltiplos (10 XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 4 vezes.
9. Dança da Batalha (8 XP): Por 1 PF o usuário pode reflexivamente cancelar penalidades oferecidas devido ao uso da manobra ataques múltiplos.
10. Esquivas Múltiplas (8 XP): O usuário recebe o bônus de esquiva para reduzir penalidades quando atacado por múltiplos alvos. Requer nível 3 ou maior para aprender essa habilidade.
11. Esquivas Múltiplas Melhorada (6 XP): O bônus concedido pela habilidade Esquivas Múltiplas aumenta em +3.
12. Ataque Concentrado (10 XP): O usuário recebe um bônus de +3 em acerto, esquiva ou aparar para cada turno de ataque gasto analisando o oponente. Enquanto o usuário está analisando seu alvo, ele não recebe bônus extra para sua esquiva ou aparar. Pode receber um bônus de no máximo o valor de sua inteligência. O bônus recebido tem duração igual à concentração do usuário. A contagem só tem início quando o usuário interrompe a análise sobre o oponente.
13. Astúcia da Batalha (9 XP): O usuário pode cancelar o bônus cedido pela habilidade Ataque Concentrado (ou similares como observar em combate) ao oponente. Deve-se fazer um teste combatido entre a percepção do usuário contra a acuidade do oponente. Para cada oponente extra, atribua uma penalidade cumulativa de -2 nesse teste. Habilidade permanente.
14. Ataque Certeiro (6 XP): O bônus automático de uma arma branca é aumentado em +2 durante 1 hora. Custa 1 PF para ativar. Habilidade reflexiva.



15. Super Ataque Certeiro (6 XP): O bônus cedido pela habilidade Ataque Certeiro aumenta em +2. Pode ser comprado até 4 vezes.
16. Pulo do Gato (12 XP): O usuário realiza um ataque que só pode ser desviado com a esquiva, ou seja, o oponente não pode usar a manobra aparar. Custa 2 PF por uso e só pode ser utilizada usando armas pequenas ou leves. Habilidade reflexiva.
17. Manha da Batalha (8 XP): O usuário dessa habilidade pode fazer com que os inimigos concentrem ou desviem sua atenção para um alvo. De acordo com a situação o mestre pode exigir um teste combatido entre a manipulação do usuário e a consciência dos oponentes.
18. Esperteza (4 XP): O usuário pode usar a habilidade geral lábia para combater a habilidade geral guerra com o objetivo de anular a penalidade atribuída pela manobra ataque coordenado. Da mesma forma ele pode usar a habilidade geral lábia em prol da manobra ataque coordenado. Pré-requisito: Astúcia da Batalha e Manha da Batalha.
19. Embromation (10 XP): O usuário realiza um teste de inteligência ou sabedoria contra inteligência ou sabedoria do alvo. Caso tenha sucesso, o alvo fica confuso com as palavras do usuário e tem uma penalidade igual à inteligência do usuário no seu próximo turno para atacar ou defender contra o mesmo. Consome 1 PF e não pode ser usada em conjunto com ataques múltiplos. Se usada recorrentemente no mesmo alvo, esse vai ganhando um bônus cumulativo de 3 no teste de inteligência/sabedoria. Habilidade instantânea.
20. Auridade (13 XP): Gastando 1 PF reflexivamente o usuário pode se esquivar de magias de ataque usando seu atributo esquiva. O adversário deve usar destreza ou inteligência para acertar. Habilidade reflexiva.
21. Ponto Fraco (8 XP): Antes de realizar a jogada de ataque o usuário deve declarar que está usando a habilidade Ponto Fraco, gastando 1 PF reflexivamente para cada golpe realizado.



Se bem-sucedido em seu ataque, um valor igual ao bônus de inteligência é ignorado da armadura/absorção do alvo.

22. Ponto Fraquíssimo (8 XP): Por 1 PF extra o valor ignorado pela habilidade Ponto Fraco é igual ao bônus de acuidade do usuário.
23. Anti-Cobertura (11 XP): Se bem-sucedido em teste de concentração com dificuldade 14, o usuário recebe um bônus de 3 na redução obtida por penalidade no ataque usando a manobra atacando em alvos específicos. Ou seja, um ataque realizado com -2 de acerto retira 5 pontos da armadura do alvo. Consume 1 PF. Habilidade reflexiva.
24. Flecha de Minamoto (8 XP): Por 2 PF dobre o dano causado por 1 projétil pequeno (flechas, dardos, etc). Só pode ser usado em um projétil que use a força do usuário como meio de propulsão (não é válido para esferas de energia por exemplo). Habilidade reflexiva.
25. Desarmar (6 XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.

Habilidades Gerais: Furtividade, Escalar, Punga, Lábia, Navegar, Saltar, Correr, Armadilhas, Conhecimento do Submundo, Disfarce, Artesanato, Gunsmith, Investigação.

7.6.3 Mago Branco

1. Beleza da Cura (8 XP): O usuário recebe um bônus em magias de cura igual ao bônus de carisma. Habilidade permanente.
2. Auridade (10 XP): Gastando 2 PM reflexivamente o usuário pode se esquivar de magias de ataque usando seu atributo esquiva. O adversário deve usar destreza ou inteligência para acertar. Habilidade reflexiva.



3. Mana Sagrado (10 XP): Dependendo do ambiente o usuário recupera PM 50% mais rápido que o normal quando descansando. Ele também pode "trocar" PF por PM com algum tempo de concentração.
4. Transferir (8 XP): O Mago pode transferir à vontade seu PM para outra pessoa e receber de outra pessoa até um máximo de focus da outra pessoa por dia. Habilidade simples, dura alguns minutos para ser executada.
5. Sacrifício do Herói (8 XP): O mago pode transferir à vontade seu PV para outra pessoa. Pré-requisito: Magia Hérís. Habilidade simples.
6. Dom da Guarda (8 XP): Sempre que o usuário criar uma barreira de proteção, seja física ou mágica, a barreira recebe um bônus de +4. Pode ser comprada até 3 vezes. Habilidade permanente.
7. Shell (9 XP): 5 PM. TC14.
O alvo da magia recebe um bônus de +8 em espírito. O bônus tem duração em turnos igual à concentração do usuário.
8. Toque do Anjo (5 XP): Multiplique por 2 o tempo para calcular o quanto antigo pode ser um dano para ele poder ser curado usando magia. Por exemplo, um personagem com sabedoria 4 pode curar danos infligidos até os últimos 40 minutos. Com essa habilidade esse intervalo aumenta para 80 minutos. Pré-requisito: Hérís.
9. Abraço do Anjo (6 XP): Aumente em 1 o multiplicador da habilidade Toque do Anjo. Pré-requisito: Toque do Anjo. Habilidade permanente.
10. Convicção Sagrada (8 XP): Bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.



11. Canto da Bondade (10 XP): Por 2 PM o usuário ativa o canto da bondade reflexivamente. Durante 1 turno de esquiva sempre que um oponente atacar o usuário, ambos fazem um teste combatido de força de vontade. Caso o oponente perca no teste, ele não consegue atacar o usuário do canto da bondade nesse turno. A habilidade tem efeito antes do atacante usar qualquer habilidade de ataque. Pré-requisito: Hérís.
12. Aura Divina (10 XP): O usuário cria um círculo mágico em volta dele que tem duração igual à sua concentração em turnos. Qualquer morto vivo, criatura das trevas ou espírito atormentado que deseje ultrapassar este círculo deve passar num teste de coragem com DF 18. O usuário pode gastar 2 PM extras para aumentar essa dificuldade em 1 ponto até o máximo de sua carisma. Custa 8 PM. Habilidade simples. Pré-requisito: Hérís.
13. Bênção (10 XP): Uma vez por dia o usuário pode curar uma quantidade de PM igual ao seu valor de carisma. Habilidade reflexiva. Requer nível mínimo de 4.
14. Refletir (20 XP): Qualquer magia que cause dano (físico ou mágico) igual ou menor que o focus (máximo de 30) do usuário é refletida de volta para o oponente. Custa 8 PM para se levantar o espelho que dura 4 + PMs extras turnos. TC 14. O usuário deve ter a magia Hérís e no mínimo nível 5 ou mais para aprender essa magia.
15. Espelho Sagrado (8 XP): O dano e o dano limite que a magia Refletir pode suportar aumenta em 5 pontos. Pré-requisito: Refletir. Pode ser comprada até duas vezes.
16. Espelho de Tarmilla (8 XP): Para cada compra dessa habilidade o usuário pode usar a magia Refletir em um alvo extra.
17. Voz Espiritual (10 XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia Mute. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.



18. Esunaga (6 XP): Para cada compra da habilidade Esunaga, a habilidade Esuna pode cancelar 1 efeito extra.

19. Dispel (18 XP): Custo de 6 PM, TC14.

O usuário tem o poder de anular uma magia/habilidade mágica que conceda bônus temporários. Ele deve testar sua sabedoria ou inteligência contra o espírito do beneficiário da magia. Além disso o usuário pode gastar 1 PM extra para ganhar +2 nesse teste, até o limite de sua concentração ganha em bônus dessa forma. O teste não é necessário caso a magia seja considerada de toque. Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias magias que concedam bônus, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. O custo dessa magia pode ser reduzido em 1 PM para cada 10 PS gastos até o custo mínimo de 4 PM. O usuário pode fazer um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo beneficiado por uma magia ou não. Requer nível maior que 4 para aprender essa magia.

20. Equalizar (5 XP): Para cada compra da habilidade Equalizar, a magia Dispel pode cancelar 1 efeito extra e o usuário recebe +2 no teste para realizar a magia.

21. Luz Cegante (10 XP): O usuário emite uma luz ofuscante que cega qualquer oponente que tentar o atingir com ataques físicos. Todo ataque tem seu teste reduzido em 4 sucessos. Custa 6 PM e tem duração igual à carisma do usuário. Habilidade simples.

22. Chama da Coragem (8 XP): O usuário pode gastar PM extras para aumentar o poder da habilidade Luz Cegante. Cada 1 PM extra gasto aumenta o redutor imposto aos oponentes em 1 sucesso até o máximo da carisma do usuário.

Habilidades Gerais: Medicina, Rituais, Empatia, Conhecimento (Demônios, Magias, Invocações, Espíritos, Mortos-vivos), Herbalismo, Lábria.



7.6.4 Mago Negro

1. Focus Mágico (4 XP): O usuário ganha +2 no dano quando usa uma magia de ataque. Pode ser comprada até 3 vezes. Habilidade permanente.
2. Força Espiritual (10 XP): O usuário ataca unicamente com sua força mágica causando sabedoria (máx 20) de dano físico. Esse dano ignora armadura. Custa 2 PM. Habilidade simples. Essa força mágica tem alcance igual à inteligência metros e pode realizar feitos físicos, como levantar objetos ou atacar pessoas como se tivesse uma força igual à sabedoria do usuário durante concentração turnos. Dependendo da situação o mestre pode exigir um teste de percepção para que o alvo perceba essa força invisível o atacando, e poder se esquivar normalmente a partir de então. O usuário joga sua inteligência ou destreza no teste de acerto quando aplicável.
3. Brutalidade Espiritual (20 PS): O limite de sabedoria da habilidade Força Espiritual é ignorado.
4. Reforço Espiritual (10 PS): O dano causado pela habilidade Força Espiritual aumenta em 2. Essa habilidade pode ser comprada até 3 vezes.
5. Força Espiritual Melhorada (8 XP): O usuário pode melhorar o dano causado por Força Espiritual na ordem de 1 PM gasto para 2 de dano melhorado. O dano extra não pode ultrapassar a sabedoria do usuário.
6. Amplificar Magia (10 XP): Por 2 PM o usuário recebe o bônus de sabedoria em dano mágico. Habilidade reflexiva.
7. Concentração Mágica (8 XP): O bônus ao concentrar uma magia por turnos extras aumenta em 2.



8. Focus Elemental (10 XP): Quando o usuário ativa essa habilidade ele recebe um bônus de +2 no dano e na defesa mágica para determinado elemento durante 1 hora. Custa 2 PM para ativar. Habilidade simples. O usuário só pode escolher um elemento que ele tenha a habilidade mágica Controle Elemental.
9. Focus Elemental Aprimorado (6 XP): O bônus concedido pela habilidade Focus Elemental aumenta em 2. Essa habilidade pode ser comprada até duas vezes.
10. Double Cast (14 XP): O usuário pode soltar 2 magias de naturezas diferentes usando o maior TC das duas. O alvo defende as duas separadamente. Requer concentração 10 e nível mínimo 4. Custa 4 PM.
11. Triple Cast (14 XP): O usuário pode soltar 3 magias de naturezas diferentes usando o maior TC das três. Requer concentração 12 e nível mínimo 8. Pré-requisito: Double Cast. Custa 8 PM.
12. Explosão Mágica (10 XP): Sempre que o usuário realizar uma magia de ataque, ele pode gastar 4 PM extras reflexivamente para que aquela magia atinja todos os alvos em uma área com raio igual ao focus em metros. Se a magia já for considerada de área, o raio de efeito dobra.
13. Sangue nos Olhos (10 XP): 2 PM. Magia instantânea.
Sempre que for atacado, o usuário dessa habilidade pode gastar 2 PM reflexivamente para impor medo no alvo fazendo assim que o mesmo não realize o ataque. Para obter sucesso o usuário deve passar em um teste de status ou sabedoria contra coragem ou espírito do alvo. O usuário pode gastar PM extras para ajudar no teste, na ordem de 1 para 1 até o valor de seu status.
14. Bênção de Ramizul (14 XP): Para cada PM extra gasto ao concentrar uma magia de ata-



que direto, a mesma recebe +2 de bônus no dano mágico ou físico (quando aplicável). O bônus recebido não pode ultrapassar o valor de sabedoria do usuário. Dobre o custo dessa habilidade quando usado em magias de área.

15. Voz de Ramizul (6 XP): O limite de bônus da habilidade Bênção de Ramizul fica igual ao focus do usuário.
16. Transmutação Mágica (12 XP): O usuário gasta 2 PM reflexivamente no momento que concentra uma magia para que ela seja considerada magia de toque. O usuário deve acertar seu oponente jogando destreza ou inteligência contra esquiva do alvo. Caso o alvo se esquiva, a magia atinge o alvo normalmente, exceto se o mesmo tiver alguma habilidade de esquiva mágica. Considere esse ataque como um projétil pequeno para fins da manobra aparar. Caso a magia já seja considerada de toque, o seu dano é aumentado em um valor igual ao bônus de sabedoria do usuário.

Habilidades Gerais: Guerra, Rituais, Intimidação, Conhecimento (Demônios, Magias, Invocações).

7.6.5 Guerreiro Negro

1. Focus em Arma (6 XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de 4 na destreza em 1 ataque. Habilidade reflexiva.
2. Focus em Arma Melhorado (8 XP): Os bônus cedidos pela habilidade Focus em Arma aumentam em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Além disso o ataque recebe um bônus no dano de +2. Pré-requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
3. Focus Mágico (6 XP): O usuário ganha +2 no dano quando usa uma magia de ataque. Pode



ser comprada até 3 vezes. Habilidade permanente.

4. **Força Espiritual (10 XP):** O usuário ataca unicamente com sua força mágica causando sabedoria (máx 20) de dano físico do tipo normal. Esse dano ignora armadura. Custa 2 PM. Habilidade simples. Essa força mágica tem alcance igual à inteligência metros e pode realizar feitos físicos, como levantar objetos ou atacar pessoas como se tivesse uma força igual à sabedoria do usuário durante concentração turnos. Dependendo da situação o mestre pode exigir um teste de percepção para que o alvo perceba essa força invisível o atacando, e poder se esquivar normalmente a partir de então. O usuário joga sua inteligência ou destreza no teste de acerto quando aplicável. Gastando 20 PS extra o limite de sabedoria é ignorado.
5. **Brutalidade Espiritual (20 PS):** O limite de sabedoria da habilidade Força Espiritual é ignorado.
6. **Reforço Espiritual (10 PS):** O dano causado pela habilidade Força Espiritual aumenta em 2. Essa habilidade pode ser comprada até 3 vezes.
7. **Bônus Arcano (10 XP):** O usuário pode conectar uma magia à sua arma corpo a corpo. Durante concentração turnos, a sua arma ganha um bônus automático igual ao bônus de dano da magia. O consumo de PM é igual ao gasto normal da magia mais 2 e 1 PF. O dano causado é físico e recebe a propriedade elemental igual ao elemental da magia utilizada. Pode ser usada em um projétil. Cada PM extra gasto reflexivamente concede inserir o bônus em 1 projétil a mais, até o máximo de concentração do usuário. A arma perde uma quantidade de PR igual ao bônus concedido, no caso de projéteis ele é destruído logo após seu uso. Se for usada em seu corpo para fins da manobra lutar desarmado, o usuário pode resistir ao dano com seu espírito. Habilidade simples.
8. **Bônus Arcano Melhorado (10 XP):** O usuário pode aumentar o bônus concedido pela habilidade Bônus Arcano gastando PM extras. Cada 2 PM gastos aumentam o bônus em 1 até o



limite da sabedoria do usuário.

9. **Arma Mágica (12 XP):** O usuário encobre uma arma com o poder de uma magia de ataque. Durante uma quantidade de turnos igual à concentração do usuário e gastando o custo normal da magia +2 PM e 2 PF, a arma fica envolta por uma energia mágica fazendo com que a arma cause dano elemental igual ao elemento da magia escolhida. O dano da arma é substituído pelo dano da magia normal (sabedoria + bônus da magia + bônus extras) este se tornando mágico e de toque quando usado corpo a corpo. Essa habilidade também pode ser usada em armas de ataque a distância, assim como em armas de arremesso (o número de armas de arremesso envoltas pela magia é igual à concentração do usuário). Apesar da arma causar dano mágico, o oponente ainda pode usar a manobra aparar. O dano é descarregado em forma de impulso mágico quando a arma atinge diretamente o corpo ou armadura do alvo. Observe que qualquer bônus de dano da arma é substituído, inclusive os de habilidades como Bônus Arcano. Outros bônus (acerto, aparar, etc) continuam os mesmos. Nessa situação, sucessos extras na jogada de ataque não aumentam o dano final, este que é igual ao dano da magia normal, sem contar a força do alvo ou outros bônus de dano físico. Habilidade simples.
10. **Sinergia da Arma Mágica (10 XP):** Por 1 PF e 2 PM gastos reflexivamente por ataque realizado por uma arma com os efeitos de Arma Mágica, aumente o dano da mesma em 6. Habilidade reflexiva. Pré-requisito: Arma Mágica.
11. **Golpe Espiritual (13 XP):** O usuário gasta 2 PM por ataque realizado por uma arma com os efeitos de Arma Mágica. Esse ataque em específico se torna intangível, impossibilitando o uso da manobra aparar.
12. **Arma Faminta (8 XP):** O usuário cobre uma arma com energia mágica. Durante 3 turnos e ao custo de 5 PM, sempre que o usuário causar dano com essa arma ele recupera uma quantidade de PV iguais ao dano causado (máximo focus). O usuário pode aumentar o



tempo de duração da Arma Faminta gastando PM extras, onde cada PM extra gasto aumenta a duração em 1 turno. A duração máxima dessa habilidade é igual à concentração do usuário. Habilidade simples.

13. Arma do Medo (10 XP): Por 3 PM o usuário realiza um ataque mágico para infligir medo em um oponente. O usuário realiza um teste combatido de 4 + sabedoria + status contra a força de vontade do alvo. Se o oponente falhar no teste, o alvo fica em pânico (o alvo não consegue atacar) por x turnos. O valor de x é o número de falhas obtidos no teste. Se o alvo desejar realizar qualquer ação que influencie no combate (como usar um item por exemplo), o mesmo deve passar em um teste de coragem com dificuldade 14. Habilidade simples. O personagem necessita nível 10 para poder aprender essa habilidade.
14. Gritos das Sombras (10 XP): O efeito da habilidade Arma do Medo agora é válido em uma área em torno do alvo cujo raio em metros é igual à concentração do usuário. Pré-requisito: Arma do Medo.
15. Maldição da Lâmina Podre (13 XP): O usuário necessita tirar pelo menos 1 ponto de dano do alvo durante 1 ataque corpo a corpo para poder usar esta Habilidade reflexiva (ou seja, a habilidade é ativada somente quando o dano ocorre e não no momento do ataque). Por 6 PM o alvo fica na condição negativa veneno vital 4 (ele perde 4 PV por turno) durante uma quantidade de turnos igual a 3 mais diferença entre o status do usuário e carisma do oponente. Caso o alvo atinja uma quantidade negativa de PV ele deve fazer um teste de resistência com dificuldade igual ao focus do usuário. Caso passe ele desmaia com a quantidade de PV negativa no momento que ele passou no teste, ou seja, antes do veneno tirar dano. Se ele não passar perde 4 PV nesse turno. Isso se repete até o alvo passar no teste ou morrer. O personagem necessita nível 9 para poder aprender essa habilidade.
16. Espada da Chama Negra (13 XP): O usuário recebe um bônus de dano automático igual



- à sabedoria por ataque ao custo de 4 PM. É necessário nível 6 para poder aprender essa habilidade. Habilidade reflexiva.
17. Tiro Mágico (12 XP): O usuário pode atacar a distância pelo gasto de 2 PM e 1 PF. A distância é igual ao dobro da acuidade em metros. Considere esse ataque como um projétil pequeno para fins da manobra aparar. Habilidade reflexiva.
18. Maldição da Lâmina das Trevas (14 XP): O usuário profere uma maldição contra um alvo, gastando 6 PM e 2 PF no processo. Ele não pode realizar mais nenhuma ação enquanto profere a maldição. Ao final do turno de ataque do usuário, o oponente recebe um dano igual ao status do usuário. Esse dano é direto na quantidade de PV, não podendo ser absorvido normalmente. Além disso esse dano não pode ser curado com magia. O personagem necessita nível 10 para poder aprender essa habilidade.
19. Sussurro do Demônio (10 XP): O dano da habilidade Maldição da Lâmina das Trevas recebe um bônus de 4.
20. Maldição do Mal-Assombro (12 XP): O usuário gasta um turno de ataque profetizando uma maldição contra um alvo, gastando 8 PM e 2 PF no processo. O usuário deve realizar um teste de sabedoria contra espírito ou carisma do alvo. Caso o alvo falhe, o mesmo é amaldiçoado durante uma hora não podendo receber efeitos de cura durante esse tempo. Uma maldição é considerado um efeito de status negativo.
21. Convicção Sagrada (8 XP): Bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.
22. Corpo do Búfalo (10 XP): Sua quantidade de PV aumenta permanentemente em 14 pontos. O personagem pode comprar 1 vez para um valor de resistência igual a 16, uma segunda vez



para um valor de resistência igual a 21 e uma terceira para um valor de resistência igual a 26.

Habilidades Gerais: Forjar, Guerra, Rituais, Intimidação, Conhecimento (Magia).

7.6.6 Guerreiro Branco

1. Focus em Arma (6 XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de 4 na destreza em 1 ataque. Habilidade reflexiva.
2. Focus em Arma Melhorado (8 XP): Os bônus cedidos pela habilidade Focus em Arma aumentam em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Além disso o ataque recebe um bônus no dano de +2. Pré-requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
3. Arma Arcana (13 XP): O usuário encobre uma arma com o poder de uma magia de ataque. Durante uma quantidade de turnos igual à concentração do usuário e gastando o custo normal da magia +2 PM e 2 PF, a arma fica envolta por uma energia mágica fazendo com que a arma cause dano elemental igual ao elemento da magia escolhida. O dano da arma é substituído pelo dano da magia normal (sabedoria + bônus da magia + bônus extras) este se tornando mágico e de toque quando usado corpo a corpo. Essa habilidade também pode ser usada em armas de ataque a distância, assim como em armas de arremesso (o número de armas de arremesso envoltas pela magia é igual à concentração do usuário). Apesar da arma causar dano mágico, o oponente ainda pode usar a manobra aparar. O dano é descarregado em forma de impulso mágico quando a arma atinge diretamente o corpo ou armadura do alvo. Observe que qualquer bônus de dano da arma é substituído, inclusive os de habilidades como Arma Mágica. Outros bônus (acerto, aparar, etc) continuam os mesmos. Nessa situação, sucessos extras na jogada de ataque não aumentam o dano final, este que é igual ao dano da magia



- normal, sem contar a força do alvo ou outros bônus de dano físico. Habilidade simples.
4. Sinergia Arcana (8 XP): Por 1 PF e 2 PM gastos reflexivamente por ataque realizado por uma arma com os efeitos de Arma Arcana, o usuário pode usar metade de sua força (máx 20) para aumentar o dano final causado. Esse consumo é válido para usuários de força igual ou menor a 10. Para valores até 20, dobre o custo dessa habilidade. Habilidade reflexiva. Pré-requisito: Arma Arcana.
 5. Golpe Espiritual (11 XP): O usuário gasta 2 PM ou 1 PF por ataque realizado por uma arma com os efeitos de Arma Arcana. Esse ataque em específico se torna intangível, impossibilitando o uso da manobra aparar.
 6. Arma Sagrada (8 XP): O usuário ganha +4 de dano contra mortos vivos, criaturas das trevas e espíritos atormentados. Pode ser comprada até 3 vezes.
 7. Defesa da Lâmina Divina (11 XP): O usuário cria um círculo mágico em volta dele com a sua espada que tem duração igual à sua concentração em turnos. Qualquer morto vivo, criatura das trevas ou espírito atormentado que deseje ultrapassar este círculo deve passar num teste de coragem com DF 18. O usuário pode gastar 1 PM extra para aumentar essa DF em 1 ponto até o máximo de sua carisma. Custa 8 PM e 2 PF para usar. Habilidade simples.
 8. Defesa do Corpo Abençoado (10 XP): Por 6 PM o usuário é protegido por concentração turnos por uma barreira de bônus +4 (físico e mágico). Habilidade simples.
 9. Proteção dos Anjos (8 XP): O bônus da habilidade Defesa do Corpo Abençoado aumenta em 2. Pode ser comprada até 2 vezes. Habilidade permanente.
 10. Luz Cegante (10 XP): O usuário emite uma luz ofuscante que cega qualquer oponente que tentar o atingir com ataques físicos. Todo ataque tem seu teste reduzido em 4 sucessos. Custa 4 PM, 1 PF e tem duração igual à carisma do usuário. Habilidade simples.



11. Chama da Coragem (8 XP): O usuário pode gastar PM extras para aumentar o poder da habilidade Luz Cegante. Cada 1 PM extra gasto aumenta o redutor imposto aos oponentes em 1 sucesso até o máximo da carisma do usuário.
12. Pilar de Luz (15 XP): Por 8 PM, o usuário cria um pilar de luz que causa focus (até o máximo de 30) + 4 + PM extras gastos (até o máximo do carisma do usuário) de dano mágico do elemental luz. Essa habilidade é considerada uma magia com TC 16. O usuário deve ter nível 5 ou mais para comprar essa habilidade.
13. Pilar da Luz Sagrada (11 XP): O ataque causado pela habilidade Pilar de Luz pega em todos dentro de uma reta, com tamanho em metros igual ao dobro da concentração do usuário. Além disso o dano da habilidade é aumentado em 4.
14. Mãos Benevolentes (9 XP): O usuário pode curar ferimentos com o toque de suas mãos. Ele cura seu valor de carisma. Custa 1 PM e 1 PF. Demora de 3-5 minutos para ser usado.
15. Vingança do Anjo Caído (16 XP): O usuário tem um bônus de força em 1 ataque igual ao dano sofrido de um ataque recebido nas últimas 24 horas. Custa 2 PM e 2 PF para ser usada. Se esse ataque causar dano ao alvo, o dano anterior escolhido não pode ser mais usado para esta habilidade. Habilidade reflexiva.
16. Justiça do Anjo (11 XP): O dano de um ataque anterior pode ser escolhido uma quantidade extra de vezes igual à quantidade de vezes que o usuário comprou a habilidade Justiça do Anjo. Essa habilidade pode ser comprada até 3 vezes.
17. Armadura da Estiga (16 XP): O usuário ativa Armadura da Estiga reflexivamente quando sofre algum dano gastando 4 PF no processo. O dano é reduzido em um valor igual à coragem do usuário. O dano mínimo levado é igual a 1. Pré-requisito: Nível 6.



18. **Convicção Sagrada** (8 XP): Bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.
19. **Determinação Lendária** (10 XP): Uma vez por dia o usuário pode recuperar uma quantidade de PF igual à sua coragem. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples no mesmo turno. Requer nível 5 ou mais para aprender essa habilidade.
20. **Desarmar** (6 XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.

Habilidades Gerais: Forjar, Guerra, Empatia, Conhecimento (Magia ou Rituais).

7.6.7 Druida

1. **Conversar com Animais** (8 XP): O druida seleciona um tipo de animal para conversar normalmente.
2. **Acalmar Animais** (10 XP): O usuário pode realizar um teste de sabedoria mais carisma para tentar acalmar algum animal violento. O mestre deve dizer a dificuldade e o efeito pode variar desde a fuga do animal ou o animal não atacar o druida em batalha. A habilidade **Conversar com Animais** concede um bônus igual ao carisma do druida durante o teste.
3. **Invocar Elemental da Natureza** (16 XP): O usuário gasta 1 turno para invocar essa habilidade, consumindo 12 PM ou 6 PF no processo. Por concentração turnos o elemental concede um bônus físico em força e defesa igual à sabedoria do usuário (máx 10). Requer nível 3. Essa habilidade é considerada uma magia verde.
4. **Afinidade Natural** (10 XP): Os limites da habilidade **Invocar Elemental da Natureza** aumentam em 4. Habilidade permanente.



5. **Pele de Madeira (8 XP):** Por concentração turnos o usuário aumenta sua defesa em 2 pontos durante a duração da habilidade. Além disso metade da sua defesa natural pode ser usadas para reduzir danos automáticos (+). Custa 2 PM e 2 PF. Habilidade simples.
6. **Corrida Felina (8 XP):** Por concentração turnos e ao custo de 4 PM o usuário recebe um bônus de 4 na esquiva. Habilidade simples.
7. **Uivo do Leão (13 XP):** Por 6 PM o usuário, com um grito, paraliza os alvos ao redor se estes não forem bem-sucedidos em um teste de coragem contra status do usuário. Durante falhas turnos o usuário não pode receber ataques dos alvos paralizados. Efeito de medo. Habilidade simples.
8. **Lembrança dos Jardins Sagrados (19 XP):** Uma vez por dia e por 4 PM o usuário pode anular qualquer efeito negativo que esteja sobre ele, seja redução de atributo ou condições negativas.
9. **Semente dos Jardins Sagrados (10 XP):** O usuário pode usar a habilidade Lembrança dos Jardins Sagrados uma quantidade extra de vezes por dia igual ao número de vezes que ele comprou a habilidade Semente dos Jardins Sagrados.
10. **Uivo da Mãe Natureza (12 XP):** O usuário uiva em direção aos céus. Todos os adversários num raio de focus vezes 10 metros devem fazer um teste de espírito contra a sabedoria do usuário. Caso percam, todos têm um redutor de 6 em sua destreza e esquiva. Consome 8 PM e 4 PF. Quando o druida usa essa habilidade em áreas urbanas o efeito é reduzido e em alguns casos até cancelado. O mestre pode interpretar o uso dessa habilidade como a ajuda de animais das redondezas. Requer nível 4. Um usuário dessa habilidade pode gastar metade do custo normal dela para cancelar as penalidades quando essa habilidade for usada contra ele. Habilidade simples.



11. Sussurro de Gaia (8 XP): A penalidade atribuída pela habilidade Uivo da Mãe Natureza aumenta em 2 pontos. Além disso o druida recebe +2 no teste da habilidade. Essa habilidade pode ser comprada até 2 vezes. Pré-requisito: Uivo da Mãe Natureza.
12. Portal da Umbra (15 XP): Quando em áreas rurais o usuário pode se teleportar à vontade até concentração quilômetros. Quanto maior a distância maior o consumo de PM e PF. Para cada quilômetro teleportado o custo é de 2 PF e 8 PM. Ele gasta 1 turno concentrando para se teleportar. Para cada 6 pontos totalizando PM e/ou PF, ele pode levar 1 pessoa junto. Nível mínimo necessário igual a 4.
13. Visão da Matilha (12 XP): Por 8 PM e 4 PF o usuário pode incorporar um animal, compartilhando suas emoções e sentidos durante uma quantidade de horas igual ao seu espírito. Apesar de não controlar o animal, o usuário pode sugerir certas ações, essas sendo executadas de acordo com os atributos do animal incorporado. Com o gasto de 2 PM e PF extras o usuário pode falar através do animal. Enquanto o personagem controla o animal, ele fica em transe não podendo realizar qualquer outra ação.
14. Regeneração (14 XP): Durante concentração turnos e por 4 PM e 2 PF, o usuário fica com a condição positiva regeneração 5 (recupera 5 PV por turno). Habilidade simples.
15. Comunhão com a Natureza (13 XP): Quando o druida estiver em seu habitat de afinidade natural recupera o dobro de PV, PM e PF.
16. Sentido Espiritual (10 XP): 1 PM. Habilidade reflexiva.
Durante 1 hora o alvo pode ver e conversar com espíritos normalmente dentro de um ambiente que ele tenha algum tipo de sobrevivência. Ele também pode ver nuances do mundo espiritual além de concentrações de mana (energia mágica).
17. Fruta do Paraíso (10 XP): Por 6 PM extras o PV inicial do casco criado pela habilidade Casco



da Nogueira Sagrada recebe um aumento igual ao focus do usuário.

18. Metamorfose (15 XP): O usuário pode usar a habilidade Metamorfose. O mestre deve restringir esse aprendizado para situações MUITO específicas dentro de jogo.
19. Garras da Estiga (8 XP): As garras e membros do usuário tornam-se afiados e resistentes como aço, causando +2 de dano automático. O usuário tem liberdade para manifestar o efeito da habilidade. Pode ser comprado até 5 vezes.
20. Hipermetamorfose (10 XP):

Habilidades Gerais: Herbalismo, Armadilhas, Armas Extras, Metamorfose 1, Escalar, Correr, Saltar, Nadar, Cavalgar, Mediunidade, Conhecimento (Animais, Ervas, Geografia), Adestrar Animais.

7.6.8 Necromante

1. Focus Guerreiro (8 XP): O usuário ganha +2 em coragem. Pode ser comprado até 5 vezes.
2. Canto do Terror (10 XP): 10ps, 10XP - média = 10 XP. Por 2 PM o usuário ativa o canto do terror. Durante 1 turno de esquiva sempre que um oponente atacar o usuário, ambos fazem um teste combatido de força de vontade. Caso o oponente perca no teste, ele não consegue atacar o usuário do canto do terror nesse turno devido ao efeito de medo da habilidade. A habilidade tem efeito antes do atacante usar qualquer habilidade de ataque. O usuário pode gastar PM extras para ajudar no teste, na ordem de 1 para 1 até o valor de seu status. Habilidade reflexiva.
3. Toque da Morte (10 XP): Os zumbis criados pelo necromante ganham um bônus em defesa, força e o dobro de PV igual ao bônus de inteligência do usuário.



4. Convicção Nefasta (8 XP): Bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.

5. Sussurros Malignos (16 XP): 20ps,12XP - média = 16 XP. Custo de 14 PM. TC14.

O necromante invoca espíritos atormentados para atrapalhar os oponentes em sua volta (saberia metros), causando efeito de medo sem a necessidade de testes. Todos dentro da área têm um redutor em sua concentração igual ao status do necromante (máx 10). O efeito dura 5 turnos, podendo essa duração ser reduzida ou aumentada de acordo com o ambiente. Este efeito é considerado um efeito de área.

6. Olho do Beholder (6 XP): Gastando 2 PM extras por alvo extra ao concentrar a magia Olhar da Morte, a mesma pode ser usada em mais um alvo simultaneamente. O número máximo de alvos extras é igual ao valor de concentração do usuário da magia. Pré-requisito: Olhar da Morte.

7. Afeto das Tumbas (11 XP): 10PS,12XP - média = 11 XP. A duração da magia Chamado das Tumbas é aumentada para acuidade em dias. Pré-requisito: Chamado das Tumbas.

8. Fortalecimento da Tumba (9 XP): 8PS,10XP - média = 9 XP. O usuário pode fortalecer os mortos vivos criados. Com 1 PM ele pode aumentar 2 pontos em 1 característica física ou 6 PV do morto vivo. Esse bônus pode ser aumentado até o dobro do valor original do zumbi. Essa habilidade é reflexiva usada no momento da invocação dos mortos vivos pela magia Verú.

9. Mão das Sombras (10 PS): O custo para invocar 1 morto vivo usando a magia Verú é reduzido em 1 PM.

10. Espírito de Porco (10 XP): As magias de veneno recebem um bônus de +4 no teste de saberia.



11. Baforada do Malboro (10 XP): O usuário pode usar inúmeras magias de veneno (vital, viral ou mágico) simultaneamente gastando apenas 2 PM por magia extra (fora o custo de cada magia), contando apenas como 1 uso de magia por vez. O usuário não pode usar uma mesma magia várias vezes dessa forma. Por exemplo, com apenas 1 uso de veneno vital, o usuário pode usar simultaneamente a magia veneno viral por um custo extra de 2 PM mais o custo normal da magia.
12. Olho do Malboro (12 XP): A duração de magias de veneno aumenta para um número de turnos igual à concentração do usuário.
13. Usurpador (10 XP): O usuário pode usar inúmeras magias de dreno (drenar PV, PM e PF) simultaneamente gastando apenas 2 PM por magia extra (fora o custo de cada magia), contando apenas como 1 uso de magia por vez. O usuário não pode usar uma mesma magia várias vezes dessa forma. Por exemplo, com apenas 1 uso de Drenar PV, o usuário pode usar simultaneamente a magia Drenar PM por um custo extra de 2 PM mais o custo normal da magia.

Habilidades Gerais: Mediunidade, Intimidação, Alquimia, Medicina, Furtividade, Tortura, Conhecimentos (Rituais, Demônios, Espíritos, Mortos Vivos).

7.6.9 Mago Vermelho

1. Focus Moral (8 XP): O usuário ganha +2 em status. Pode ser comprado até 5 vezes.
2. Focus Amigo (8 XP): O usuário ganha +2 em carisma. Pode ser comprado até 5 vezes.
3. Focus Guerreiro (8 XP): O usuário ganha +2 em coragem. Pode ser comprado até 5 vezes.
4. Manha da Batalha (8XP): O usuário dessa habilidade pode fazer com que os inimigos concentrem ou desviem sua atenção para um alvo. De acordo com a situação o mestre pode



- exigir um teste combatido entre a manipulação do usuário e a consciência dos oponentes.
5. Canção do Feiticeiro(10XP): Durante status turnos os aliados ficam com +2 em sabedoria e +2 em espírito. consome 3 PM e 1 pf. Habilidade simples e musical.
 6. Canção da Glória(10XP): Durante status turnos os aliados ficam com +2 em destreza e +2 em agilidade. consome 3 PM e 1 pf. Habilidade simples e musical.
 7. Canção da Motivação(10XP): Durante status turnos os aliados ficam com +2 em concentração e +2 em inteligência. Consome 3 PM e 1 pf. Habilidade simples e musical.
 8. Canção da Coragem(6XP): Durante status turnos todos os aliados ganham um bônus de coragem igual ao bônus de status do usuário. Consome 5 PM e 1 pf. Habilidade simples e musical. Somente uma habilidade musical pode ser usada por vez.
 9. Canção da Intriga(12XP): Durante status turnos os oponentes ficam com -4 em destreza. Consome 3 PM e 1 pf. Para resistir a esse efeito os alvos devem passar em um teste de inteligência contra inteligência do usuário da canção. Habilidade simples e musical. Somente uma habilidade musical pode ser usada por vez.
 10. Melodia da Determinação(12XP): Todos os aliados dentro do campo de visão do usuário da melodia da determinação recuperam uma quantidade de PF igual ao bônus de coragem do usuário + 1. Consome 4 PM e 2 pf. Habilidade simples e musical. Somente uma habilidade musical pode ser usada por vez.
 11. Sinfonia da Noite(12XP): Todos os aliados dentro do campo de visão do usuário da sinfonia da noite recuperam uma quantidade de PM igual ao carisma do usuário. consome 4 PM e 2 pf. Habilidade simples e musical. Somente uma habilidade musical pode ser usada por vez.
 12. Canção do Bardo(12XP): Todos os aliados dentro do campo de visão do usuário da canção do bardo são curados das seguintes condições negativas: Medo, Sleep e Berserk. Consome 4



- PM e 1 pf. Habilidade simples e musical. Somente uma habilidade musical pode ser usada por vez.
13. Andante(16XP): Para cada 3pm e 1 pf extra gasto ao usar uma canção, o bônus/penalidade é aumentando em +1. O usuário pode aumentar esse valor até um número igual ao bônus de inteligência do usuário. Requer nível mental mínimo de 3 para aprender essa habilidade.
14. Maestro(12XP): O usuário pode usar várias habilidades musicais ao mesmo tempo contanto que o efeito das canções seja de natureza semelhante (uma canção que reduza atributos dos inimigos não pode ser usada em conjunto com uma canção de cura, que por sua vez não pode ser usada com uma canção que conceda bônus a aliados). O custo extra de habilidade usadas simultaneamente é aplicado nessa situação.
15. Voz Infinita(6XP): O alvo pode incluir um número de pessoas extras em sua telepatia igual a sua inteligência. Pode ser comprada várias vezes.
16. União de Mentres(10XP): O usuário consome 1 turno de ataque para auxiliar um aliado. Ele não pode mais usar nenhuma outra habilidade nesse turno. Para este turno, este aliado recebe um bônus em destreza e esquiva igual ao bônus de inteligência do usuário. Esse bônus pode ser acumulado com outros provenientes de magias/habilidades. Consome 1 PF e 2 PM. Pré-requisito: Telepatia.
17. Névoa da Sereia (10PS,10XP): Quando usando a magia ilusão, o usuário pode gastar 2 PM extras para criar 1 ilusão extra. Ele pode criar um valor de ilusões extras igual a sua sabedoria. A complexidade de cada ilusão deve ser definida por um teste individual de inteligência.
18. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.



19. Chama Pacífica(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia berserk. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.
20. Voz Espiritual(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia mute. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.
21. Espelho Sagrado (10XP): O dano e o dano limite que a magia Refletir pode suportar aumenta para em 5 pontos. Pré-requisito: Refletir.
22. Mente Escarlate(14XP): O usuário dessa habilidade pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra em qualquer teste realizado usando qualquer magia vermelha. Ele pode ganhar um bônus máximo igual ao seu valor de inteligência usando essa habilidade. Requer nível mínimo 5 para aprender essa Habilidade reflexiva.
23. Amigo Espiritual(10XP): Após realizar uma prece com duração média de 5 minutos, o usuário da habilidade benção pode usá-la uma quantidade extras de vezes igual ao número de vezes que ele comprou a habilidade amigo espiritual.
24. Memória eidética(10XP): O personagem tem a capacidade de se lembrar de coisas ouídas e vistas, com um nível de detalhe quase perfeito. O mestre pode atribuir bônus em certas situações, além de reduzir o tempo de treino para alguns conhecimentos. O personagem deve ter acuidade igual ou maior a 15 para aprender essa habilidade.
25. Auridade (13 XP):
26. Metamorfose (20PS,12XP,12XP): O usuário pode usar a habilidade metamorfose. O mestre deve restringir esse aprendizado para situações MUITO específicas dentro de jogo.



27. Habilidades Gerais: Mediunidade, Alquimia, Lábia, Herbalismo, Medicina, Guerra, Artesanato, Mecânica, Armadilhas, Intimidação, Empatia, Conhecimentos (Rituais, Espíritos, Política, Idiomas, Animais), Gunsmith, Investigação.

7.6.10 Metamago

1. Aether(30PS): As magias elementais usam os elementos da natureza para se manifestarem. Quando a energia mágica é manifestada diretamente, sem interferências de forças elementais, ela se manifesta como anti-matéria. Para termos de sistema a magia Aether funciona semelhança a maioria das magias negras elementais puras, ou seja o custo inicial dela é de 6 PM, o bônus inicial de seu dano é +4, seu TC é 16 e o usuário da magia pode gastar 10 PS para diminuir o custo até o mínimo de 3 PM ou aumenta o bônus até o valor máximo de +15. A diferença da magia Aether para as outras é que ela não tem um elemental associado, ou seja, seu dano é considerado não elemental. O bônus da magia Aether (Expansão do Fóton) faz o usuário receber um bônus no acerto da magia caso o alvo tenha alguma habilidade de esquiva mágica. O bônus recebido é igual ao bônus de sabedoria.
2. Controle da Anti-Materia(10XP): A magia aether pode ter seu bônus incrementado até +30 com gastos de PS. Requer Focus igual ou superior a 20.
3. Manipulação Atômica(12XP): Por 6 PM extras, ao realizar a magia Aether, o dano da mesma é considerado dano físico também. Habilidade reflexiva. Não pode ser usado com a habilidade double ou triple cast.
4. Vortex(10PS,10XP): Custo normal de Aether + 4 pm. TC 16.
O usuário cria um vórtice em uma área dentro de seu campo de visão. Todos os projéteis físicos que forem atirados em direção ao vórtice são sugados automaticamente para dentro do mesmo. A magia fica ativa durante metade da concentração em turnos. O vórtice é fixo,



e não acompanha o usuário caso ele se locomova. Com o gasto adicional de 4 PM, o vórtice criado acompanha o usuário e pode reduzir o dano executado por ataques em área. Qualquer usuário da magia pura Aether pode comprar essa habilidade sem custo adicional.

5. **Meteoro de Anti-Materia(40PS):** Custo de 12 PM. TC20.

Todos os alvos em uma área de raio igual a inteligência metros recebem dano físico e automático igual ao focus do usuário mais o bônus da magia Aether. O usuário pode gastar 2 PM extras para livrar 1 aliado dentro da área da magia. O número máximo de aliados livrados dessa forma não pode ultrapassar a inteligência do usuário. Pré-requisito: Aether. Qualquer usuário da magia pura Aether pode comprar essa habilidade sem custo adicional.

6. **Mísseis Mágicos(12XP):** Ao custo de 2 PM o usuário atira projéteis de energia que causam dano mágico de toque igual a sabedoria (até o máximo de 20). Apesar de ser um dano mágico, o usuário deve acertar o oponente jogando um teste de destreza contra a esquiva do alvo (ou contra destreza caso o usuário use um escudo). Habilidade simples.

7. **Raio Mágico(8XP):** Custo de 6 PM. A habilidade Mísseis Mágicos recebe um bônus em seu dano igual ao bônus de focus do usuário.

8. **Trovão Mágico(8XP):** O usuário pode aumentar com PM o dano causado pela magia raio mágico na ordem de 1 para 1 até o valor do nível mental do usuário.

9. **Agilidade Mágica(8ps,8XP):** Concede ao usuário um bônus de metade de seu nível mental em esquiva ou destreza durante concentração turnos ao custo de 1 PM. Pode-se aumentar o bônus até o valor total do seu nível 1 PM por 2 pontos extras aumentados. Essa habilidade é considerada uma magia de TC14.

10. **Perseguidor de Aura (12XP) :** Ao custo de 4 PM, um ataque utilizando um projétil mágico tem um bônus em seu acerto igual ao bônus de percepção do usuário, caso o alvo use o



atributo esquiva para desviar do golpe. Essa habilidade não concede nenhum bônus caso o alvo utilize a manobra aparar para defender o ataque. O usuário deve usar destreza ou inteligência para acertar o alvo. Habilidade reflexiva.

11. Escudo Mágico(10ps,12XP): Quando o usuário recebe um ataque mágico, ele pode substituir sua defesa por um escudo de defesa automática igual a sua sabedoria. Custa 4 PM para cada defesa. Magia reflexiva.
12. Armadura Mágica(10ps,8XP): Sempre que usar a habilidade escudo mágico, o usuário pode gastar 1 PM para receber 2 de defesa automática extra em seu escudo. O bônus não pode ultrapassar o valor de sabedoria do usuário.
13. Bênção Mágica(10XP): Uma vez por dia o usuário pode curar uma quantidade de PM igual ao seu nível mental. Habilidade reflexiva. Requer nível mental mínimo de 4.
14. Dispel (30ps,6XP): Custo de 6 PM, TC14.

O usuário tem o poder de anular uma magia que conceda bônus temporários ou uma barreira mágica. Ele deve testar sua sabedoria contra o espírito do beneficiário da magia. Além disso o usuário pode gastar 1 PM extra para ganhar +2 nesse teste, até o limite de sua concentração ganha em bônus dessa forma. O teste não é necessário caso a magia seja considerada de toque. Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias magias que concedam bônus, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. O custo dessa magia pode ser reduzido em 1 PM para cada 10Ps gastos até o custo mínimo de 4 PM. O usuário pode fazer um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo beneficiado por uma magia ou não. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa magia.

15. Equalizar (6XP): Para cada compra da habilidade equalizar, a magia dispel pode cancelar 1 efeito extra e o usuário recebe +1 no teste para realizar a magia. Essa habilidade não tem custo extra para usuário que já tem a magia dispel.



16. Palavra do Poder Mágico (10PS,8XP): Por 2 PM o usuário recita um mantra mágico em direção a um alvo, realizando um teste de inteligência ou sabedoria no processo. O alvo deve fazer um teste de sabedoria ou inteligência para combater a palavra do poder mágico. Se o usuário tiver sucesso no teste, o alvo perde uma quantidade de PM igual ao dobro do sucesso obtido pelo usuário da magia. Enquanto usa a palavra do poder mágico o usuário não pode usar nenhuma outra habilidade, apenas concentrar magias com um teste de concentração determinado pelo mestre. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa magia.
17. Dardos Místicos(20ps,8XP): Por 4 PM o usuário lança um dardo mágico(destreza ou inteligência) causando sabedoria + 2 de dano. Se o ataque causar pelo menos 1 pv no alvo, para cada 1 de PM gasto pelo usuário o alvo tem uma penalidade de 1 na força ou defesa durante 4 turnos. A quantidade de PM extras gastos para retirar força ou defesa do alvo não pode ultrapassar o valor de sabedoria do usuário.
18. Sentidos Aguçados(10PS,8XP): Para cada 4 PM gastos reflexivamente o usuário pode ativar uma das seguintes habilidades: Visão noturna, Visão estendida, Tato supersensível (com um teste de inteligência pode identificar substâncias em alimentos e líquidos por exemplo), Olfato preciso ou Audição profunda.
19. Força Espiritual(10ps,10XP): O usuário ataca unicamente com sua força mágica causando sabedoria(max 20) de dano físico. Esse dano ignora armadura. Custa 2 PM. Habilidade simples. Essa força mágica tem alcançane igual a inteligência metros e pode realizar feitos físicos, como levantar objetos ou atacar pessoas como se tivesse uma força igual a sabedoria do usuário durante concentração turnos. Dependendo da situação o mestre pode exigir um teste de percepção para que o alvo perceba essa força invisível o atacando, e poder se esquivar normalmente a partir de então. O usuário joga sua inteligência ou destreza no teste de acerto quando aplicável. Gastando 20 PS extra o limite de sabedoria é ignorado.



20. Confusão(20ps,10XP): TC 0 para 3 PMs gastos. TC14 para 6 PMs gastos.

O usuário concentra a magia em um alvo ou nele mesmo para reduzir um atributo mental, exceto espírito. O usuário gasta 3 PM para um valor igual a metade da sua sabedoria, arredondado para cima. Ele também pode gastar 6 PM para diminuir um valor igual a sua sabedoria em 1 atributo físico, ou metade desse valor em 2 atributos. O redutor (max 10) dura concentração turnos. Se o alvo não estiver sendo tocado, ele só recebe a penalidade imposta pela magia caso perca em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Se for tocado a redução é automática.

21. Teleporte(30ps,6XP): O usuário pode se teleportar a vontade até concentração kilometros. Quanto maior a distância maior o consumo de PM. Para cada kilometro teleportado o custo é de 8PM. Ele gasta 1 turno concentrando para se teleportar. Para cada 6 PM gastos, ele pode levar 1 pessoa junto no teleporte. Nível mental e físico mínimo necessário igual a 4.

22. Respirar no vácuo (10ps,6XP): Gastando-se 6 pm por hora o mago pode respirar usando seu poder mágico.

23. Levitar(10ps,8XP): O usuário consegue voar até uma altura igual sua sabedoria em metros. A distância horizontal é ilimitada. A velocidade de voo é igual a sua velocidade de corrida em solo. Com essa magia ativada ele sempre ganha seu bônus de esquiva. Pode-se gastar pms extras para aumentar o potencial da habilidade, na ordem de 1 PM por metro aumentado até o maximo de focus metros aumentados dessa forma. Custa 5 PM para ativar essa magia de TC 14. Tem duração em minutos igual ao concentração do usuário.

24. Conversar com Animais(10XP): O usuário seleciona um tipo de animal para conversar normalmente.

25. Mana Sagrado (10XP,10ps): Dependendo do ambiente o usuário recupera PM 50% mais



rápido que o normal quando descansando. Ele também pode "trocar" PF por PM com algum tempo de concentração. Habilidade permanente.

26. Sentido Espiritual(10XP): 1 PM. Magia reflexiva.

Durante 1 hora o alvo pode ver e conversar com espíritos normalmente. Ele também pode ver nuances do mundo espiritual além de concentrações de mana (energia mágica).

27. Auridade (13 XP):

28. Voz Espiritual(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia mute. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.

29. Chave Mágica(12XP,10PS): O usuário pode tentar desativar rituais com seu poder mágico. O mesmo deve fazer um teste de focus ou consciencia com uma dificuldade estabelecida pela mestre de acordo com a força do ritual e do nível mental de seu criador. Tem custo de 4 PM para rituais de nível baixo, 8 para rituais de nível médio e 12 para rituais de nível alto.

30. Habilidades Gerais: Conhecimento (Magia, Invocações, Rituais, Linguas), Artesanato, Empatia, Alquimia.

7.6.11 Mago Azul

1. Gnosis(30PS,10XP): Essa habilidade é considerada uma magia azul, que concede o poder mágico da sinergia cósmica. Essa magia faz com que o usuário possa compreender um peculiar tipo de emanção energética, tornando seu processo de aprendizado e percepção acima dos normais. De forma mais simples essa magia permite ao usuário aprender por um curto periodo de tempo certos poderes. Gnosis tem duas formas, a passiva e a ativa.



Na forma passiva o usuário gasta 1 turno sem poder usar qualquer outra magia ou habilidade para ativa-lá em combate, gastando 6 PM no processo. Sempre que qualquer alvo (seja oponente ou aliado) usar alguma habilidade o usuário pode fazer um teste de concentração (dificuldade 14) para poder usar a mesma técnica durante o mesmo combate. Apenas habilidades um custo igual ou menor a 12 pontos de experiência (físico ou mental) podem ser aprendidas. Nesse caso 2PS equivalem a 1XPM.

A forma ativa dessa habilidade funciona da seguinte forma: O usuário gasta 1 turno sem poder usar qualquer outra magia ou habilidade, observando atentamente 1 único alvo, gastando 4 PM no processo. Automaticamente, o usuário pode aprender uma técnica do alvo (dentro das restrições ditas anteriormente), sem a necessidade de ver a técnica para tal (necessitando apenas fazer o teste de concentração). Além disso o usuário pode ativar ambas as formas de gnosys em apenas 1 turno, gastando 2 PM extra caso passe em um teste de concentração (dificuldade 19).

Para ambas as formas de usar essa magia, a duração da magia (assim do tempo em que o usuário pode usar os poderes copiados é igual a acuidade em minutos. O alvo também tem um certo limite de quantos poderes pode assimilar, valor esse igual ao bônus de acuidade do usuário.

O mestre também pode diminuir o custo em xp de certas habilidades para o usuário da magia azul de acordo com o número de vezes que ele copiou tal habilidade com a magia gnosys.

Com 10 PS o usuário pode baixar o custo da versao passiva em 1 PM ate metade do custo original.

2. Super Gnosis(10PS,12XP): Ao custo de 4 pm extras, o limite de experiência das habilidades que podem ser copiadas pela magia azul gnosys aumenta para 18 XP e 18 XP ou 60 PS. Pré-requisito: Gnosis. O personagem só pode ter acesso a essa habilidade de acordo com



- algum evento na historia. Requer nível mental mínimo 12 para aprender essa habilidade.
3. Gnosis Astral (10PS, 10XP, 20XP): O usuário pode ativar gnosis astral gastando 8PM e 2 PF no processo. Durante concentração minutos, sempre que alguém usar uma habilidade de buff em uma area igual a consciência do alvo +10 em metros, o usuário pode gastar reflexivamente a mesma quantia de PF e/ou PM para receber o mesmo bonus. Os valores concedidos por essa habilidade ainda seguem as regras de limitacoes de buff de atributo. Requer nivel mental minimo 20 para aprender essa habilidade.
 4. Observar(4XP): Observar é uma habilidade geral acessível para os usuários da magia gnosis. Gastando 2 PM o usuário recebe o bônus de observar em concentração. Gastando 4 PM esse bônus também pode ser usado para aumentar a inteligência. O bônus é reflexivo, ou seja, dura 1 turno de ataque ou esquiva. O usuário dessa habilidade não pode receber um bônus maior que o atributo original. O valor inicial de observar eh +1 e pode ser aumentando normalmente seguindo as regras de habilidades gerais. Habilidade reflexiva.
 5. Força do Urso(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua força em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
 6. Defesa da Montanha(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua defesa em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
 7. Destreza da Cobra(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua destreza em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
 8. Agilidade do Gato(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua esquiva



- em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
9. Sabedoria da Coruja(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma seu sabedoria em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
10. Espírito do Cavalo(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma seu espírito em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
11. Inteligência do Macaco(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua inteligência em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
12. Concentração do Tigre(8ps,6XP): Durante concentração turnos o usuário transforma sua concentração em 15 ou recebe um bônus igual a sua inteligência (máximo 10). Custa 4 PM. Habilidade simples. Essa habilidade é mágica para os fins da magia dispel. Pré-requisito: Gnosis.
13. Sinergia Astral(10ps,10XP): Quando o usuário usar várias habilidades/magias ao mesmo tempo de mago azul, essas não recebem custo adicional em PM ou PF.
14. Uivo do Leão (12XP): Por 6 PM o usuário, com um grito, paraliza os alvos ao redor se estes não forem bem sucedidos em um teste de coragem contra status do usuário. Durante falhas turnos o usuário não pode receber ataques dos alvos paralizados. Efeito de medo. Habilidade simples.



15. Baforada do Dragão(20ps,8XP,14XP): Magia Azul de TC14. Custo de 12 PM.

Ao comprar essa habilidade, o usuário deve escolher um elemental. Ele pode soltar uma baforada cujo elemento é igual aquele escolhido no momento da compra. O dano da baforada (da natureza física e do tipo automático) é igual força + focus (do tipo automático) + 6. A área de alcance da baforada cobre um cone com ângulo interno igual a 45 graus com profundidade em metros igual a sabedoria do usuário. Os alvos deve jogar esquiva contra destreza ou inteligência do usuário da baforada para esquivar da mesma. No centro da baforada, o alvo tem uma penalidade igual a concentração do usuário. Alvos fora do centro do cone não tem penalidade extra no teste de esquiva. O usuário deve ter nível mental mínimo de 10 e ter visto um dragão ou ter conhecimento de dragão para poder aprender essa magia. Além disso o usuário pode gastar 10PS para reduzir o custo da magia em 1 PM até o mínimo de 8 PM gastos ao usar a baforada. O usuário pode gastar 2 PM extras para livrar 1 aliado dentro da área da baforada.

16. Olho do Dragão Azul (12 XP):

17. Baforada Elemental(6XP): O usuário da magia baforada do dragão pode escolher mais um elemental extra para escolher na hora de soltar a magia. Somente 1 elemental pode ser solto por baforada, ou seja, mesmo podendo escolher entre soltar uma baforada de fogo ou uma de gelo, o usuário deve escolher apenas um tipo de elemental para usar na hora da baforada.

18. Sinergia Mágica(20ps, 10XP): 1 PM. TC14.

Durante concentração turnos sempre que o alvo receber dano mágico, o mesmo recupera uma quantia de PM igual a metade do dano. A quantia recuperada não pode ultrapassar o espírito do usuário.

19. Bênção Espiritual(10XP): Uma vez por dia o usuário pode curar uma quantidade de PM igual ao seu valor de espírito. É necessário 1 turno concentrando-se unicamente nessa habilidade.



- Requer nível mental mínimo de 6.
20. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.
 21. Chama Pacífica(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia berserk. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.
 22. Voz Espiritual(10XP): O usuário pode gastar 1 PM para ganhar 1 sucesso extra no teste realizado contra a magia mute. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de espírito do usuário.
 23. Ataque Concentrado(10XP): O usuário recebe um bônus de +3 em acerto, esquiva ou aparar para cada turno de ataque gasto analisando o oponente. Enquanto o usuário está analisando seu alvo, ele não recebe bônus extra para sua esquiva ou aparar. Pode receber um bônus de no máximo o valor de sua inteligência. O bônus recebido tem duração igual a concentração do usuário. A contagem só tem início quando o usuário interrompe a análise sobre oponente.
 24. Astúcia da Batalha(9XP): O usuário pode cancelar o bônus cedido pela habilidade ataque concentrado (ou similares como observar em combate) ao oponente. Deve-se fazer um teste combatido entre a percepção do usuário contra a acuidade do oponente. Habilidade permanente.
 25. Libra(10XP): O usuário pode ver os atributos de um alvo apenas ao olhar. Além disso, gastando 4 PM reflexivamente ele pode usar visão de raio x durante acuidade minutos. Pré-requisito: Gnosis.



26. Sentidos Aguçados(10PS,8XP): Para cada 4 PM gastos reflexivamente o usuário pode ativar uma das seguintes habilidades: Visão noturna, Visão estendida, Tato supersensível (com um teste de inteligência pode identificar substâncias em alimentos e líquidos por exemplo), Olfato preciso ou Audição profunda.
27. Ponto Fraco (8XP): Antes de realizar a jogada de ataque o usuário deve declarar que está usando a habilidade ponto fraco, gastando 1 PF reflexivamente para cada golpe realizado. Se bem sucedido em seu ataque, dobre o valor usado para conceder bônus no dano por sucessos extras, assim como o limite desse dano.
28. Chave Mágica(12XP, 10PS): O usuário pode tentar desativar rituais com seu poder mágico. O mesmo deve fazer um teste de focus ou consciência com uma dificuldade estabelecida pela mestre de acordo com a força do ritual e do nível mental de seu criador. Tem custo de 4 PM para rituais de nível baixo, 8 para rituais de nível médio e 12 para rituais de nível alto.
29. Transferir (8XP): O mago se conecta magicamente com um aliado, gastando 5 minutos no processo. Após a conexão ser estabelecida ele pode passar e receber PM do aliado. O valor máximo transferido ou recebido não pode ultrapassar o focus do usuário.
30. Conversar com Animais(10XP): O usuário seleciona um tipo de animal para conversar normalmente.
31. Memória eidética(10XP): O personagem tem a capacidade de se lembrar de coisas ouídas e vistas, com um nível de detalhe quase perfeito. O mestre pode atribuir bônus em certas situações, além de reduzir o tempo de treino para alguns conhecimentos. O personagem deve ter acuidade igual ou maior a 15 para aprender essa habilidade. O meso recebe +4 em testes de inteligencia que estejam relacionados com algum conhecimento ou memoria do personagem.



32. **Emanação Laranja (12XP):** Por 2 PM o usuário pode resistir a efeitos de poderes da magia azul, tais como gnosys e libra. Além disso ao encostar em uma criatura clone de outra por meios de habilidade (clones que tem uma duração temporária menos de uma semana), o usuário pode gastar 4PM para desfazer o clone.
33. **Associação em combate (12XP, 12XP):** Caso o usuário seja atacado por uma magia ou habilidade que ele já possua, o mesmo ganha um bônus igual ao modificador de inteligência contra testes em relação a esse poder. Habilidade permanente. Pre-requisito: Gnosys, Memória eidética, Observar, nível mental e físico 10.
34. **Clarividência (10XP):** Por 2 PM e 1 PF o usuário recebe um bônus na esquiva/aparar igual ao bônus de inteligência. Habilidade reflexiva.
35. **Habilidade Gerais:** Armas Extras, Conhecimento (Animais, Línguas), Artesanato, Avaliar equipamento, Sobrevivência, Empatia, Investigação.

7.6.12 Ranger / Batedor

1. **Focus em Arma (6XP):** Por 2 PF o usuário tem um bônus de /2 no dano e 2 na destreza para uma ação utilizando uma arma. Habilidade reflexiva.
2. **Focus em Arma Melhorado (6XP):** Os bônus cedido pela habilidade Focus em Arma aumenta em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Pré-Requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
3. **Tiro da Estiga (12XP):** Para cada PF gasto nessa técnica, o usuário recebe 3 de dano normal em um ataque a distância. O valor máximo que o usuário pode receber como bônus dessa técnica é igual a sua concentração. Habilidade simples. Pre-requisito: Nível físico 8.



4. Rasante da Águia (12XP): Por 3 PF o usuário torna todo o dano de um ataque a distância em dano automático. Não pode ser usado em conjunto com a manobra ataques múltiplos. Requer nível físico mínimo 8.
5. Olhos de Gavião(10XP): O usuário pode ver os atributos físicos de um alvo apenas ao olhar. Além disso, gastando 2 PF reflexivamente o usuário de Olhos de Gavião recebe +6 para detectar ilusões e contra testes de furtividade durante concentração minutos.
6. Perseguidor de Aura (12XP) : Ao custo de 4 PF, um ataque utilizando um projétil físico tem um bônus em seu acerto igual ao bônus de percepção do usuário. Projéteis pequenos ou grandes se tornam aparáveis normalmente durante o uso dessa habilidade. Habilidade reflexiva.
7. Passo Largo(8XP): O usuário gasta metade dos PF normais quando caminhando grandes distâncias.
8. Corpo Saudável(14XP): O usuário recupera o dobro dos PF normais ao repousar ou com efeitos de cura.
9. Perseguir (10XP): O usuário sempre recebe um bônus de +2 para ataque e dano quando um oponente estiver fugindo. Ele também recebe o mesmo bônus em esquiva e defesa caso esteja sendo perseguido. Pode ser comprado até 3 vezes.
10. Reflexos do Gatuno (8 XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de percepção.
11. Desarmar(6XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.
12. Sentidos Aguçados(10 XP): O personagem pode comprar uma desses seguintes sentidos aguçados sempre que comprar essa Habilidade permanente: Visão noturna, Visão extendida,



Tato supersensível (com um teste de inteligência pode identificar substâncias em alimentos e líquidos por exemplo), Olfato preciso ou Audição profunda.

13. Sinergia do Héroi (6XP): Sempre que o usuário usar uma habilidade de ataque instantânea ou reflexiva de ataque corpo a corpo e errar o golpe, o usuário perde somente metade dos PF que normalmente perderia caso acertasse o golpe. Por exemplo, caso um usuário de braver erre o golpe, ele irá perder apenas 3 PF pelo uso da habilidade. Pré-requisito: Vigor e nível físico 8.
14. Sentido Espiritual(10XP): 1 PM. Habilidade reflexiva.
Apos concentrar-se por 2 minutos ou passar em um teste de concentração com dificuldade 16 reflexivamente, durante a próxima hora o alvo pode ver e conversar com espíritos normalmente. Ele também pode ver nuances do mundo espiritual além de concentrações de mana (energia mágica).
15. Quebra de Equipamento (10XP): O usuário inflige dano a um equipamento do oponente ao custo de 2 PF, mas caso erre o golpe consome apenas 1 PF. Cada ponto em força causa 3 PR de dano ao equipamento do alvo. No caso do equipamento ser uma arma, o usuário realiza um ataque contra o oponente (este podendo esquivar com esquiva ou destreza) porém sem lhe causar dano. O usuário deve declarar em que equipamento ele pretende usar a habilidade. A arma do usuário também pode perder metade dos PR infligidos de acordo com a natureza da mesma (armas de corte perdem PR quando usadas por essa habilidade por exemplo). Requer nível físico 5 ou mais para aprender essa habilidade. Habilidade simples.
16. Vigor(6XP): O alvo recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e seus PF e PV são aumentados em 1. Pode ser comprado até 3 vezes. Habilidade permanente.
17. Ataques Múltiplos (10XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode



ser comprada até 5 vezes.

18. Esquiva Instintiva (10XP): Por 2 PF o usuário recebe um bônus na esquiva/aparar igual ao bônus de concentração. Habilidade reflexiva.
19. Esquivas Múltiplas (8XP): O usuário pode usar o bônus de esquiva para reduzir penalidades decorrente da manobra esquivas multiplas. Requer nível fisico 3 ou maior para aprender a habilidade.
20. Esquivas Multiplas Melhorada(6xp): O bônus concedido pela habilidade esquivas multiplas aumenta em +2. O bônus total não pode exceder a esquiva do usuário.
21. Ataque Concentrado (10 XP): O usuário recebe um bônus de +3 em acerto, esquiva ou aparar para cada turno de ataque gasto analisando o oponente. Enquanto o usuário está analisando seu alvo, ele não recebe bônus extra para sua esquiva ou aparar. Pode receber um bônus de no máximo o valor de sua inteligência. O bônus recebido tem duração igual à concentração do usuário. A contagem só tem início quando o usuário interrompe a análise sobre o oponente.
22. Astúcia da Batalha (7 XP): O usuário pode cancelar o bônus cedido pela habilidade Ataque Concentrado (ou similares como observar em combate) ao oponente. Deve-se fazer um teste combatido entre a percepção do usuário (podendo atribuir o bônus de observar) contra a acuidade do oponente. Habilidade permanente.
23. Acalmar Animais(10XP): O usuário pode realizar um teste de inteligência mais carisma para tentar acalmar algum animal violento. O mestre deve dizer a dificuldade e o efeito pode variar desde a fuga do animal ou o animal não atacar o usuário em batalha. A habilidade Conversar com Animais concede um bônus igual ao carisma do usuário.
24. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de



concentração do usuário.

25. **Ki Dispel (18 XP):** Custo de 3 PF. O usuário tem o poder de anular um poder não mágico que conceda bônus temporários. Ele deve testar sua sabedoria contra o espírito do beneficiário da habilidade. Além disso o usuário pode gastar 1 PF extra para ganhar 3 sucessos nesse teste, até o limite de sua concentração ganha em bônus dessa forma. O teste não é necessário caso o usuário acerte o oponente sem lhe causar dano. Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias habilidades que concedam bônus, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. O usuário pode fazer um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo beneficiado por uma habilidade ou não. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa habilidade.
26. **Equalizar Ki (6XP):** Para cada compra da habilidade equalizar, a habilidade ki dispel pode cancelar 1 efeito extra e o usuário recebe +2 no teste para realizar a habilidade.
27. **Extensão do Ki (8 XP):** A habilidade ki dispel também pode ser usada realizando um ataque a distância sem causar danos. Custa 1 PF para ser ativada reflexivamente. Pre requisito: Ki Dispel, Tiro da Estiga ou rasante da aguiá, Nível físico 8.
28. **Corpo do Bisão(10XP):** Sua quantidade de PF aumenta permanentemente 8 pontos. Requer resistência maior que 15 para ser comprada.
29. **Invocar Elemental da Natureza(18 XP):** O usuário gasta 1 turno para invocar essa habilidade, gastando 6 PF no processo. Por concentração turnos o elemental concede um bônus físico em força e defesa igual a algum status social do usuário, de acordo com o elemental mais abundante na área. Para elementais de fogo e terra, use coragem. Para elementais do vento e água, use carisma. Para o restante dos elementais, use status. Requer Nível mental 6. Essa habilidade é considerada uma magia verde.



30. Super Critico(15 XP): Por 2 PF gastos reflexivamente, dobre os bônus concedidos por um sucesso critico. Pre requisito: Ataque Concentrado, Nivel físico e mental 10.
31. Corpo do Búfalo(10XP): Sua quantidade de PV aumenta permanentemente 14 pontos. O personagem pode comprar 1 vez para um valor de resistência igual a 16, uma segunda vez para um valor de resistência igual a 21 e uma terceira para um valor de resistência igual a 26.
32. Habilidade Gerais: Furtividade, Navegar, Cavalgar, Guerra, Saltar, Correr, Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, Artesanato, Escalar, Adestrar Animais, Gunsmith.

7.6.13 Monges / Lutadores

1. Vigor(6XP): O alvo recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e seus PF e PV são aumentados em 1. Pode ser comprado até 5 vezes. Habilidade permanente.
2. Pele de Madeira(10XP): Por 1 Pf gasto reflexivamente o usuário recebe um bônus de /3 em sua defesa durante o resto do turno.
3. Pele de Aço(12XP): Por 2 PF o usuário, ate o final do turno usa seu atributo defesa do (original, sem adicionais de buffs ou equipamentos) para reduzir dano automático. Alem disso, danos que ignorem defesa sao nao tem efeito sobre o usuario. Pré-requisito: Pele de Madeira. Requer nível físico 6.
4. Punho da Estiga(8 XP): Os punhos do usuário tornam-se afiados como aço, causando +2 de dano automático. O usuário tem liberdade para manifestar o efeito da habilidade. Pode Ser comprado até 5 vezes.
5. Punho stigidassimo(10 XP): Os punhos do usuário tornam-se stigados, causando /3 de dano. O usuário tem liberdade para manifestar o efeito da habilidade. Pode Ser comprado até 5



vezes.

6. Satsui no Hadou (10XP): Por 1 PF e 3 PV, sendo esse acometido ate o final da habilidade, o usuario recebe um bonus de +3 no dano para combate usando seu corpo durante concentracao turnos. Esse bonus pode ser acumulado com outras fontes que concedam bonus no dano. Pode Ser comprado até 5 vezes, porem o custo deve ser pago para cada compra, ou seja, se voce comprar o satsui no hadou 3 vezes e deseje receber +9 de bonus em dano, deve pagar 3 PF e 9 PV. Dura concentracao turnos. Requer punho da stiga e nivel fisico 6.
7. Focus do Ki(10XP): O usuário gasta 1 PF para receber um bônus em destreza igual ao bônus de concentração por ataque. Habilidade reflexiva.
8. Explosão de Ki(16XP): O usuário pode gastar PF para aumentar atributos Fisico. Para cada 1 PF, 2 pontos físicos podem ser aumentados. O usuário não pode receber um bônus maior que sua concentração. O bônus máximo que essa habilidade permite em um único atributo é de 15. O efeito dura concentração turnos. Até o fim da habilidade, todo PF gasto fica acometido, ou seja, o usuário não pode recuperar a quantidade de PF usada para essa habilidade até o termino dela. Requer nível físico 10 e a habilidade Punho da Estiga. Habilidade simples.
9. Controle do Ki (10 XP): Os limites da habilidade Explosão do Ki aumentam em 4. Habilidade permanente.
10. Reflexos da Cobra(12XP): Por 1 PF o usuário pode usar a manobra aparar em um projétil pequeno. Habilidade reflexiva. Requer nivel fisico 6.
11. Soco Barreira(6XP): Quando enfrentando oponentes corpo a corpo, o usuário recebe +2 para os teste de aparar. Pode ser comprada até 3 vezes. Essa habilidade nao pode ser usada se o oponente usar uma arma de porte grande.



12. Desarmar(6XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.
13. Agarrar(6XP): O usuário recebe +2 para testes de agarrar. Pode ser comprado até 5 vezes.
14. Corpo do Bisão(10XP): Sua quantidade de PF aumenta permanentemente 8 pontos. Requer resistência maior que 15 para ser comprada.
15. Ataques Múltiplos (10XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 5 vezes.
16. Esquivas Múltiplas (8XP): O usuário pode usar o modificador de esquiva para reduzir penalidades decorrente da manobra esquivas múltiplas.
17. Esquivas Múltiplas Melhorada(6xp): O bônus concedido pela habilidade esquivas múltiplas aumenta em +2. O bônus total não pode exceder a esquiva do usuário.
18. Hadouken(8 XP): O usuário pode realizar um ataque físico a distância atirando uma bola de energia. O dano e o ataque são calculados da mesma forma se ele estivesse atacando corpo a corpo usando a perícia bélica lutar desarmado. Consome 1 PF para cada esfera de energia lançada.
19. Hadouken de Fogo(12XP): Por 4 PF extras, todo o dano causado pela habilidade hadouken se torna do tipo automático. Além disso o dano causado aumenta em +2.
20. Shinku Hadouken(16 XP): O usuário perde 1 turno exclusivamente concentrando essa habilidade. No seu próximo turno, ele realiza um ataque a distância (considerado um projétil grande) com dano semelhante a da habilidade hadouken, porém, para cada PF extra gasto o



- dano é aumentado em 3. O valor máximo de PF gastos não pode ultrapassar o bonus de concentração do usuário. Consome 2 PF. Essa habilidade não pode ser usada em conjunto com a manobra ataques múltiplos, a habilidade hadouken de fogo ou Rasante da Águia. Requer nível físico 12.
21. Soco de 1 polegada(14XP): Quando atacando corpo a corpo um alvo, qualquer bônus de armadura é desconsiderado para calcular o dano. Consome 2 PF. Requer nível físico 5. Habilidade simples. Bônus de armas não podem ser incluídos para o cálculo do dano dessa habilidade.
22. Meditação(10 XP): O usuário pode gastar PF(1) para recuperar PV(2) ao meditar. Para cada Pf gasto, 2 minutos de meditação são requeridos.
23. Ataque Giratório(8XP): Por 3Pf, 3 Alvos ao redor do usuário podem ser atacados como se o usuário estivesse atacando um alvo normalmente. Não pode ser usada em conjunto com a manobra ataques múltiplos.
24. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de concentração do usuário.
25. Chama Pacífica(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia berserk. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de concentração do usuário.
26. Nirvana(20XP): Uma vez por dia e por 2 PF o usuário de nirvana pode anular qualquer efeito negativo que esteja sobre ele, seja redução de atributo ou condições negativas. Requer nível físico 10 e mental 10.



27. Shangri-La (8XP): O usuário pode usar a habilidade nirvana uma quantidade extras de vezes por dia igual ao número de vezes que ele comprou a habilidade Shangri-La.
28. Dan Kotsukin(8 XP): O usuário da técnica deve ter algum contato físico com o corpo alvo. Em seguida, o alvo deve realizar um teste de defesa contra destreza do usuário. Caso falhe, o alvo recebe dano sem direito a absorção igual a sua própria força. O alvo recebe bônus de resistência provenientes de habilidades como vigor para realizar o teste. Custa 3 PF.
29. Hyakuretsu Ken(16XP): Por 3 Pf gasto reflexivamente, o usuário recebe 5 de dano do tipo normal para 2 ataques realizados usando a manobra ataques múltiplos. Ou seja, se o usuário deseja realizar 4 ataques e receber o bônus para todos eles, ele deve gastar 6 PF. Essa habilidade só pode ser usada para ataques corpo a corpo.
30. Corpo do Búfalo(10XP): Sua quantidade de PV aumenta permanentemente 14 pontos. O personagem pode comprar 1 vez para um valor de resistência igual a 16, uma segunda vez para um valor de resistência igual a 21 e uma terceira para um valor de resistência igual a 26.
31. Habilidade Gerais: Saltar, Correr, Escalar, Sobrevivência.

7.6.14 Assassino / Ninja

1. Ataques Múltiplos (10XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 4 vezes.
2. Esquivas Múltiplas (8XP): O usuário pode usar o bônus de esquiva para reduzir penalidades decorrente da manobra esquivas múltiplas. Requer nível físico 3 ou maior para aprender a habilidade.



3. Esquivas Múltiplas Melhorada(6xp): O bônus concedido pela habilidade esquivas múltiplas aumenta em +2. O bônus total não pode exceder a esquiva do usuário.
4. Zanzouken (10XP): por 2 PF o usuário recebe um bônus na esquiva de +6 para todo um turno de esquiva. Habilidade reflexiva.
5. Tiro da Estiga (12XP): Para cada PF gasto nessa técnica, o usuário recebe 3 de dano normal em um ataque a distância. O valor máximo que o usuário pode receber como bônus dessa técnica é igual a sua concentração. Habilidade instantânea. Pré-requisito:
6. Rasante da Águia (12XP): Por 3 PF o usuário torna todo o dano de um ataque a distância em dano automático. Não pode ser usado em conjunto com a manobra ataques múltiplos. Requer nível físico mínimo 4.
7. Shuriken Explosivo (12XP): O usuário pode transformar o dano de um ataque a distância em dano em área com raio igual a concentração em metros. Custa 3 PF. Requer nível físico mínimo 6.
8. Iniciativa Aprimorada (8XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de iniciativa que forem realizados.
9. Iniciativa Super Aprimorada (4XP): O bônus concedido pela habilidade Iniciativa Aprimorada aumenta em 2 pontos. Pode ser comprada até 3 vezes.
10. Reflexos do Gatuno (6 XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de percepção.
11. Ataque Certeiro (8XP): O bônus automático de uma arma branca é aumentado em +2 durante 1 hora. Custa 1 PF para ativar. Habilidade reflexiva.



12. Super Ataque Certo (8XP): O bônus cedido pela habilidade Ataque certo aumenta em +2.
13. Pulo do Gato (12XP): O usuário realiza um ataque que só pode ser desviado com a esquiva, ou seja, o oponente não pode usar a manobra aparar. Custa 2 PF por uso e só pode ser utilizada usando armas pequenas ou leves. Habilidade reflexiva.
14. Kage Bushin no jutsu(16XP): O ninja pode criar um clone com tempo de vida igual a sua concentração em minutos e com atributos iguais a metade dos atributos do ninja. PV é igual a resistência do criador. PM igual ao espírito e PF igual a defesa. O clone pode ter dois atributos mentais iguais aos do usuário (permanentes e não atuais). Custa 3PF por clone e para cada Pf extra gasto pode-se aumentar 3 pontos de atributo físico do clone ou 6 PV ou 3 PF ou 4 PM. O clone não pode ter um atributo maior que o do seu criador. O clone conhece um número de habilidade igual ao bônus de acuidade do usuário, onde cada magia conta como duas habilidades. Um clone não pode criar outro clone. Durante o turno de ataque perdido para se criar os clones, o usuário não pode realizar qualquer outra ação. O usuário pode fazer um teste de acuidade para telepaticamente comandar os clones e receber informações do que está ocorrendo. Quanto mais detalhado for o comando ou a complexidade da informação recebida, maior deve ser a dificuldade do teste. Todos os equipamentos mundanos também são clonados com metade de seus valores originais. Item fabricados a partir de alquimia/gunsmith (como balas ou granadas), assim como herbalismo (poções), não tem seus efeitos clonados.
15. Enki Bushin(8XP): O tempo de vida de um clone criado pela técnica Kage Bushin no jutsu dobra. Além disso o clone criado recebe 5 PF e 10 PV de bônus, não podendo ultrapassar os PV e PF do usuário.
16. Dai Enki (6XP): Os efeitos concedidos pela habilidade Enki Bushin dobram.



17. Zoran Bushin(8XP): O clone, quando criado, recebe um bônus de 10 em seus atributos físicos distribuídos da forma como o usuário desejar. O valor de um atributo não pode ultrapassar o valor do criador do clone. Custa 1 PF. Habilidade reflexiva.
18. Renshin no Jutsu(8XP): O usuário pode transformar seu corpo em objetos. Para tal, o usuário deve fazer um teste de concentração com dificuldade variável com a complexidade do objeto transformado. O mestre deve levar em consideração fatores como diferença entre parâmetros do corpo do usuário e do objeto a ser transformado, como tamanho, peso, formato, etc. O usuário nesse estado não pode se mover, tendo um valor de defesa do tipo automático igual a soma de sua força e defesa. Objetos ligados ao usuário também são transformados e não influenciam no resultado da habilidade. A transformação dura concentração em minutos ou até o usuário desejar o fim da mesma. Custa 4PF. Habilidade de TC 20.
19. Ton no jutsu(18xp): Ao comprar a habilidade o usuário escolhe um elemento. Ele pode soltar tiros de energia do elemento escolhido. O dano é igual ao focus do usuário. Além do dano ser elemental (igual ao elemental escolhido na hora da compra da técnica), ele é do tipo automático. O usuário pode jogar sua jogada de acerto usando tanto concentração quanto destreza. Custa 3 PF. O ataque é considerado um projétil grande para fins de esquiva-aparar. Habilidade simples.
20. Surudoï Ton(6XP): O usuário escolhe um elemento do Ton no jutsu. O dano desse ton no jutsu recebe +2 de bônus. Pode ser comprado até 3 vezes. Essa habilidade não recebe custo extra para outras classes desde que o usuário tenha a habilidade ton no jutsu.
21. Fukkui Ki(14XP): O usuário realiza um ataque físico corpo a corpo no alvo, mas sem causar dano. Se atingindo o alvo perde sabedoria do usuário pontos em 1 atributo físico escolhido pelo mesmo (exceto defesa). Um personagem pode ter seu atributo reduzido até o valor mínimo de 1. Custa 4 PF caso acerte e 2 caso erre. A perda tem duração igual a concentração



em turnos do usuário.

22. Ponto Fraco (8XP): Antes de realizar a jogada de ataque o usuário deve declarar que está usando a habilidade ponto fraco, gastando 1 PF reflexivamente para cada golpe realizado. Se bem sucedido em seu ataque, dobre o valor usado para conceder bônus no dano por sucessos extras, assim como o limite desse dano.
23. Shinobi-Iri (10XP): Por 3 PF dobre o valor da habilidade geral furtividade para um determinado teste.
24. Sui-Ren (8XP): Gastando 1 PF e se bem sucedido em um teste de agilidade com dificuldade 18, o usuário consegue correr sobre superfícies não possíveis antes (como água ou gelo fino).
25. Perseguir (10XP): O usuário sempre recebe um bônus de +2 para ataque e dano quando um oponente estiver fugindo. Ele também recebe o mesmo bônus em esquiva e defesa caso esteja sendo perseguido. Pode ser comprado até 3 vezes.
26. Habilidade Gerais: Furtividade, Saltar, Correr, Armadilhas, Rastrear, Escalar, Intimidação.

7.6.15 Samurai

1. Espada de Duas Mãos (8XP): O usuário ao usar a arma de duas mãos, recebe um bônus de força. Consome mais PF que o normal quando usada em uma arma de porte grande ou pesado. O mestre deve decidir como será essa perda de Pf extra. O normal é que o personagem perca 1 PF a cada 2 usos dessa habilidade, ou 1 Pf para cada uso dela no caso do bônus de força ser maior do que 4.
2. Espada de Duas Mãos Nativa (6XP): A habilidade espada de duas mãos não consome PF extra quando utilizada. Pré-requisito: Força 10.



3. Focus em Arma (6XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de /2 no dano e 2 no acerto para 1 ataque. Habilidade reflexiva.
4. Focus em Arma Melhorado (8XP): Os bônus cedido pela habilidade Focus em Arma aumenta em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da classe. Pre-Requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
5. Ataques Múltiplos (10XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 4 vezes.
6. Desarmar(6XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.
7. Vigor(6XP): O alvo recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e seus PF e PV são aumentados em 1. Pode ser comprado até 5 vezes. Habilidade permanente.
8. Recuperação da Glória (10XP): Uma vez por dia o usuário recupera status de PV. Ele pode curar dano levado nos últimos minutos, valor esse igual ao dobro da resistência do usuário. Habilidade simples. Requer nível físico 3 ou mais para aprender essa habilidade.
9. Defesa com a Arma (10XP): O usuário por 1 PF, ganha um bônus de +3 para defender com a arma/escudo durante todo o turno. O bônus recebido pode ser usado em qualquer teste relativo a manobra aparar. Habilidade reflexiva.
10. Defesa com a Arma Aprimorado (6XP): O usuário por 2 PF, ganha um bônus de +5 para defender com a arma/escudo durante todo o turno. O bônus recebido pode ser usado em qualquer teste relativo a manobra aparar. Habilidade reflexiva. Pré-requisito: Defesa com a Arma.



11. Sinergia do Herói (8XP): Sempre que o usuário usar uma habilidade de ataque instantânea ou reflexiva de ataque corpo a corpo e errar o golpe, o usuário perde somente metade dos PF que normalmente perderia caso acertasse o golpe. Por exemplo, caso um usuário de braver erre o golpe, ele irá perder apenas 3 PF pelo uso da habilidade. Pre-requisito: Vigor e nível físico 4 ou mais.
12. Grito de Kiai (12XP): Por 3 PF o usuário, com um grito, paraliza os alvos ao redor se estes não forem bem sucedidos em um teste de coragem contra status do usuário. Durante falhas turnos o usuário não pode receber ataques dos alvos paralizados. Efeito de medo. Habilidade simples.
13. Determinação Lendária (10XP): Uma vez por dia o usuário pode recuperar uma quantidade de PF igual a sua coragem. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples no mesmo turno. Requer nível físico 4 ou mais para aprender essa habilidade.
14. Convicção Sagrada(8XP): bônus de +4 para testes contra habilidades de medo e coragem. Pode ser comprado até 3 vezes.
15. Corte do Vento(12XP): O usuário pode atacar a distância realizando um corte de energia gastando 2 pf. A distância é igual ao dobro da acuidade em metros. Considere esse ataque como um projétil pequeno para fins da manobra aparar. Habilidade reflexiva.
16. Douryu no kei(10XP): O alvo pode retirar 1 ponto de destreza para colocar como bônus de dano automático até o valor máximo de sua força. Gasta 1 PF para ativar essa Habilidade reflexiva. Não pode ser usada em conjunto com a manobra ataques múltiplos.
17. Ittoryu(12XP): Por 3 PF gastos reflexivamente o usuário pode tornar todo o seu dano do tipo automático para 1 ataque. Requer mínimo de nível físico igual a 4 para aprender essa



- habilidade. Não pode ser usada em conjunto com a manobra ataques múltiplos. Habilidade simples.
18. Nittoryu(8XP): Por 1 Pf gasto reflexivamente, o usuário recebe +2 de acerto para 2 ataques realizados usando a manobra ataques múltiplos. Ou seja, se o usuário deseja realizar 4 ataques e receber o bônus para todos eles, ele deve gastar 2 PF.
19. Santoryu(10XP): O usuário gasta 2 PF reflexivamente e recebe um bônus de 6 em seu acerto para 1 ataque.
20. Ougi(14XP): O usuário gasta 6 PF para realizar um ataque com +4 na destreza e +10 no dano. Habilidade simples. Requer mínimo de nível físico igual a 3 para aprender essa habilidade.
21. Quebra de Arma (10XP): O usuário inflige dano a arma do oponente ao custo de 2 PF, mas caso erre o golpe consome apenas 1 PF. Cada ponto de dano do tipo automático causa 3 PR de dano a arma do alvo. O usuário realiza um ataque contra o oponente porém sem lhe causar dano. Requer nível físico 4 ou mais para aprender essa habilidade. Habilidade simples.
22. Sacrifício da Espada(12XP): O usuário concentra sua força espiritual em sua arma. Quando desejar, para cada 10 pontos de resistência perdidos da arma, o samurai recebe um bônus de 1 em força e destreza. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples. Essa habilidade tem custo de 3 PF ou 6 PV e duração igual a concentração do usuário em turnos. Habilidade simples.
23. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de concentração do usuário.
24. Desarmar(6XP): O usuário recebe +2 para testes de desarmar. Pode ser comprado até 5 vezes.



25. Flecha de Minamoto (8XP): Por 2 PF dobre o dano causado por 1 projétil pequeno (flechas, dardos, etc). Só pode ser usado em um projétil que use a força do usuário como meio de propulsão (não é válido para esferas de energia por exemplo). Habilidade reflexiva.
26. Seishin Tekyo (10XP): Por 2 PF o usuário pode reduzir o dano recebido por um ataque mágico em um valor igual ao seu bônus de força de vontade. Essa habilidade pode ser comparada duas vezes para que com 4 PF o usuário reduza o dano recebido por uma magia em um valor igual a sua força de vontade.
27. Tora no Jutsu (12XP): Por 2 PF e durante todo o turno, o usuário recebe um bônus no acerto igual a diferença do status do usuário e a coragem do alvo. Essa habilidade é considerada um efeito de medo. O máximo de bônus concedido por essa habilidade é 6.
28. Habilidade Gerais: Forjar, Cavalgar, Guerra.

7.6.16 Soldado

1. BioTech (8 XP): Por 1 pf adicione seu modificador de inteligencia em testes de tecnologia.
2. Super Craft (8 XP): Por 1 pf adicione seu modificador de inteligencia para dano quando criando armas/balas usando a habilidade Gunsmith. Pre-requisito: Biotech Nivel mental 4.
3. Supletivo (10XP): Os bonus concedidos pelas habilidades BioTech e SuperCraft podem ser usados tambem para Craft, medicina e herbalismo. Requer nivel mental 6.
4. Focus em Arma (6XP): Por 2 PF o usuário tem um bônus de 4 na destreza para uma ação utilizando uma arma. Habilidade reflexiva.
5. Focus em Arma Melhorado (8XP): Os bônus cedido pela habilidade Focus em Arma aumenta em 2 pontos. Essa habilidade tem o mesmo custo em experiência independente da



- classe. Além disso o ataque recebe um bônus no dano de +2. Pré-Requisito: Focus em Arma. Habilidade permanente.
6. Rasante da Águia (12XP): Por 3 PF o usuário torna todo o dano de um ataque a distância em dano automático. Não pode ser usado em conjunto com a manobra ataques múltiplos. Requer nível físico mínimo 8.
 7. Perseguir (10XP): O usuário sempre recebe um bônus de +2 para ataque e dano quando um oponente estiver fugindo. Ele também recebe o mesmo bônus em esquiva e defesa caso esteja sendo perseguido. Pode ser comprado até 3 vezes.
 8. Armadura do Soldado(10XP): Por 2 PF dobre o valor de defesa do tipo normal de um equipamento. O bonus concedido nao pode ser maior que o modificador de inteligencia do alvo. Essa habilidade dura concentração turnos e o PF gasto nao pode ser recuperado enquanto a habilidade estiver ativada. Requer nível físico mínimo 6 e techno-alquimia e BioTech.
 9. Especialização em equipamento(10XP): Por 2 PF dobre o bonus concedido para testes de um equipamento. O bonus concedido nao pode ser maior que o modificador de inteligencia do alvo. Essa habilidade dura concentracao turnos e o PF gasto nao pode ser recuperado enquanto a habilidade estiver ativada. Requer nível físico mínimo 6 e BioTech.
 10. Super Training(6XP): Por 1 PF e durante concentração turnos, cancele todos os efeitos negativos de redução de atributos provenientes de um equipamento. O usuário deve treinar com o equipamento em questão pelo menos durante 24 horas antes de usar esta habilidade.
 11. Mestre de Equipamento (8 XP): As habilidades Armadura do Soldado, Especialização em equipamento, Super Training tem sua duração alterada ate o momento que o usuário desejar. O custo de PF ainda eh acometido, nao podendo ser recuperado ate o termino da habilidade. O usuario pode cancelar a habilidade a qualquer momento.



12. Iniciativa Aprimorada (8XP): O usuário recebe um bônus de +4 em todos os testes de iniciativa que forem realizados.
13. Iniciativa Super Aprimorada (4XP): O bônus concedido pela habilidade Iniciativa Aprimorada aumenta em 2 pontos. Pode ser comprada até 3 vezes.
14. Ataques Múltiplos (10XP): O usuário recebe um bônus de +2 quando atacar usando a manobra ataques múltiplos. A destreza final não pode ultrapassar a destreza do personagem. Pode ser comprada até 5 vezes.
15. Gatling (14XP): Por 4 PF dobre o bônus concedido pela habilidade ataques múltiplos durante um turno de ataque. Nenhum PF extra é gasto devido aos ataques extras durante o turno, porém, a penalidade para próximo turno de esquiva não é alterada.
16. Tangente Dinâmica (10XP): Por 2 PF o usuário recebe um bônus na esquiva/aparar igual ao bônus de inteligência. Habilidade reflexiva.
17. Ponto Fraco (8XP): Antes de realizar a jogada de ataque o usuário deve declarar que está usando a habilidade ponto fraco, gastando 1 PF reflexivamente para cada golpe realizado. Se bem sucedido em seu ataque, dobre o valor usado para conceder bônus no dano por sucessos extras, assim como o limite desse dano.
18. Metabolismo Acelerado tipo A (10XP): Uma vez por dia o usuário pode recuperar uma quantidade de PF igual a sua inteligência. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples no mesmo turno. Requer nível físico 5 ou mais para aprender essa habilidade.
19. Metabolismo Acelerado tipo B (10XP): Uma vez por dia o usuário pode recuperar uma quantidade de PV igual sua inteligência. O usuário não pode usar qualquer outra Habilidade simples no mesmo turno. Requer nível físico 5 ou mais para aprender essa habilidade.



20. **Comando Concentrado(10XP):** O usuário pode conceder um bônus de +3 em acerto, esquiva ou aparar para cada turno de ataque gasto analisando o oponente para algum aliado presente no combate. Enquanto o usuário está analisando seu alvo, ele não recebe bônus extra para sua esquiva ou aparar. Pode receber um bônus de no máximo o valor de sua inteligência. O bônus recebido tem duração igual a concentração do usuário. A contagem só tem início quando o usuário interrompe a análise sobre oponente. Esse bônus pode ser acumulado com outras habilidades, uma vez que não é considerada uma habilidade de buff.
21. **Um por todos e todos por um(12XP):** O usuário se reúne com até 3 aliados durante um turno, gastando 1 PF e sem poder realizar qualquer outra ação durante o uso dessa habilidade. Ao final do turno, durante o modificador de inteligência do usuário, o usuário e os aliados ganham um bônus de 3 em dano normal e 3 de acerto contra um único alvo. Esse bônus pode ser acumulado com outras habilidades, uma vez que não é considerada uma habilidade de buff. Pré-requisito: Comando Concentrado.
22. **Take Cover (10 XP):** Quando um oponente realizar um ataque contra um alvo aliado, gastando 1 PF o usuário faz um teste de percepção contra o número de sucessos que o oponente teve. Ao passar o usuário pode gastar 1 PF extra, realizando um ataque a distância que não causa dano, para reduzir o sucesso total do oponente em um valor igual ao modificador de inteligência do usuário. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por turno. Pré-requisito: Nível físico 4 e Comando Concentrado ou Um por todos e todos por um.
23. **Super Cover (9 XP):** O número de vezes que o usuário pode usar a habilidade Take Cover por turno aumenta para o modificador de percepção. A arma do usuário deve ter uma cadência de tiro maior que o número de vezes que Take Cover é usada por turno para que esse limite seja alcançado.
24. **Controle Isótipo (14 XP):** Por 3 PF o usuário pode cancelar qualquer efeito de redução de



- atributo físico ou similares (como veneno ou paralisia). Para realizar tal habilidade, o usuário deve ficar 1 turno completo sem realizar nenhuma outra ação. Essa habilidade não cancela efeitos mentais, como medo ou berserk.
25. Group Suport (12XP): Por 3PF o usuário tem o poder de anular um efeito negativo sobre um aliado ao toque. Requer nível mental 8.
26. Faca Na Caveira (10XP): Qualquer teste de coragem ou status realizado pelo usuário recebe um bonus igual ao numero de aliados por perto. O bonus recebido, segundo a regra de bonus, não pode ultrapassar o valor do atributo original.
27. Gene X (10XP): A habilidade Gene X, ao custo de 2 PF, permite que o usuário receba bônus em atributos físicos na ordem de 2 PV gastos para 1 ponto recebido. O valor recebido não pode ser maior que o modificador de resistencia do usuário. A duração é igual a concentração do usuário. O aprendizado dessa habilidade é restrito dentro de jogo. Os PV usados só podem ser curados após 30 minutos do uso da habilidade.
28. TechnoAlquimia (4XP): Bonus inicial de 1 ponto. A technoalquimia é uma habilidade para produzir drogas avançadas, que geralmente concedem bonus em atributo (bonus esses que podem ser acumulados com outras habilidades). As drogas produzidas por essa habilidade geralmente consomem PF do usuário e podem ser usadas uma vez por dia. O mestre deve restringir seu aprendizado dentro de jogo. Outro detalhe é que o uso contínuo de drogas techalquimicas pode levar o usuário a dependência química.
29. Habilidade Gerais: Furtividade, Navegar, Guerra, Saltar, Correr, Armadilhas, Sobrevivência, Rastrear, Escalar, Mecânica, Computação, Medicina, TechnoAlquimia, Gunsmith, Investição.



7.6.17 Oraculo / Eremita

1. Gedokujutsu(10XP): Por 1 PF o usuário pode curar os efeitos do status negativo veneno.
2. Insônia induzida(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia sleep. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de concentração do usuário.
3. Chama Pacífica(10XP): O usuário pode gastar 1 PF para ganhar 2 sucessos no teste realizado contra a magia berserk. O bônus recebido dessa forma não pode ultrapassar o valor de concentração do usuário.
4. Ton no jutsu(14XP,8XP): Ao comprar a habilidade o usuário escolhe um elemento. Ele pode soltar tiros de energia do elemento escolhido. O dano é igual ao focus do usuário. Além do dano ser elemental (igual ao elemental escolhido na hora da compra da técnica), ele é do tipo automático. O usuário pode jogar sua jogada de acerto usando tanto concentração quanto destreza. Custa 3 PF. O ataque realizado é considerado um projétil grande para fins da manobra aparar. Habilidade simples.
5. Surudoï Ton(7 XP): O dano da habilidade ton no jutsu recebe +2 de bônus. Pode ser comprado até 5 vezes. Essa habilidade não recebe custo extra para outras classes desde que o usuário tenha a habilidade ton no jutsu.
6. Controle Elemental(10XP): Ao comprar a habilidade controle elemental, o usuário escolhe um dos elementos que ele possa usar com a habilidade ton no jutsu. Os poderes concedidos por essa habilidade são similares aos da habilidade mágica controle elemental, porém nesse caso o usuário consome PF no lugar de PM. Essa habilidade não tem custos adicionais para classes que não seja oraculo. Pré-requisito: Ton no jutsu. Para cada 8 níveis mentais, essa habilidade tem seu custo reduzido em 2 XP, até o mínimo de 4 XP.



7. Focus Elemental(10XP): Quando o usuário ativa essa habilidade ele recebe um bônus de +2 no dano e na defesa mágica para determinado elemento durante 1 hora. Custa 1 PF para ativar. Habilidade simples. O usuário só pode escolher um elemento que ele tenha escolhido como elemento da habilidade ton no jutsu.
8. Focus Elemental Aprimorado (6XP): O bônus concedido pela habilidade Focus Elemental aumenta em 2.
9. Arma Espiritual(10XP,6XP): O usuário pode conectar um elemento a sua arma ou seus punhos. Ele só pode conectar um elemento que tenha domínio a partir da habilidade ton no jutsu. Durante concentração turnos, a sua arma ganha um bônus automático igual ao bônus de focus do usuário. O dano recebe a propriedade elemental igual ao elemental utilizado. Pode ser usada em um projétil. Cada PF extra gasto reflexivamente concede inserir o bônus em 2 projéteis a mais, até o máximo de concentração do usuário. A arma perde uma quantidade de PR igual ao bônus concedido, no caso de projéteis ele é destruído logo após seu uso. Se for usadas em seus corpo para fins da manobra lutar desarmado, o usuário pode resistir ao dano com sua defesa. Habilidade simples. Custa 4 PF para ativar.
10. Estiga Espiritual(6XP,6XP): Por 2 PF extras, a habilidade Arma Espiritual recebe um bônus de +4 em seu bônus, alocado no acerto ou dano da arma.
11. Hakken no Justo(10XP,10XP): Por 4 PF o usuário pode invocar uma arma usando seu ki. A arma tem 30 PR e dano normal igual a sabedoria do usuário. O usuário pode gastar 1 PF para aumentar o dano do tipo automático em 1 ou a quantidade de PR em 10. Além disso ele também pode gastar 2 PF para aumentar o dano do tipo normal em /3. O usuário pode gastar uma quantidade de PF igual ao seu bônus de concentração. A arma desaparece após 1 hora de sua criação. O usuário não pode realizar qualquer outra ação enquanto estiver invocando a arma. A arma não tem redução de atributos devido a perda de PR, apenas quando o mesmo



- é reduzido a zero. A arma é considerada uma arma mágica de slot nulo (pode ser usada com qualquer arma mágica) que causa dano físico. Outras pessoas com conhecimento de magia ou forjar podem perceber que a arma é foi criada com energia espiritual.
12. Vigor(6XP): O alvo recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência e seus PF e PV são aumentados em 1. Pode ser comprado até 5 vezes. Habilidade permanente.
 13. Armadura da Vontade(10XP): O usuário transforma um valor igual à sua concentração em defesa automática, além disso sua defesa aumenta em 2. Custa 3 PF. Habilidade simples.
 14. Armadura da Vontade (6XP): O custo da habilidade Armadura do Guerreiro é reduzido para 1 PF. Pré-requisito: Armadura do Guerreiro.
 15. Armadura da Estiga (16XP): O usuário ativa Armadura da Estiga reflexivamente quando sofre algum dano gastando 4 PF no processo. O dano é reduzido em um valor igual a coragem do usuário. O dano mínimo levado é igual a 1. Pré-requisito: Nível 6 físico.
 16. Defesa do Corpo Divino(4XP,12XP): O usuário criar um círculo de ki em volta dele. Qualquer morto vivo, criatura das trevas ou espírito atormentado que deseja ultrapassar este círculo deve passar num teste de coragem com DF 18. O usuário pode gastar 1 pf extra para aumentar essa DF em 2 pontos até no maximo de carisma. Custa 6pf para usar. Habilidade simples.
 17. Corpo Saudável(14XP): O usuario recupera o dobro dos PF normais ao repousar ou com efeitos de cura.
 18. Acalmar Animais(10XP): O usuário pode realizar um teste de inteligência mais carisma para tentar acalmar algum animal violento. O mestre deve dizer a dificuldade e o efeito pode variar desde a fuga do animal ou o animal não atacar o usuario em batalha. A habilidade Conversar com Animais concede um bônus igual ao carisma do usuario.



19. Hadouken(10XP,6XP): O usuario pode realizar um ataque fisico a distância atirando uma bola de energia. O dano e o ataque são calculados da mesma forma se ele estivesse atacando corpo a corpo usando a pericia belica lutar desarmado. Consome 1 PF para cada esfera de energia lancada.
20. Hadouken de Fogo(12XP): Por 2 PF extras, todo o dano causado pela habilidade hadouken se torna do tipo automatico. Além disso o dano causado aumenta em +2.
21. Hadouken Negro(12XP): O usuário pode realizar um ataque físico a distância atirando uma bola de energia negra. Caso acerte, o alvo perde uma quantidade de PF e PM igual ao bônus de sabedoria do usuário +2. Consome 3 PF para cada esfera de energia lançada. Pré-requisito: Hadouken. Habilidade simples. Essa habilidade pode ser usada junto com a manobra ataques múltiplos.
22. Satsui no Hadou(6XP): O dano da habilidade hadouken negro aumenta em 2 pontos. Pode ser comprada até 3 vezes.
23. Sexto Sentido (10XP): O usuário recebe o bônus de sabedoria para os testes de esquiva ou aparar por ataque recebido. Consome 1 pf. Habilidade reflexiva.
24. Pureza do Ki(16XP): O usuário tem o poder de anular uma magia ou habilidade que conceda penalidades físicas temporárias. Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias penalidades de fontes diferentes, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. Custa 4 PF. O usuário pode fazer um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo penalizado por uma magia/habilidade ou não. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa habilidade.
25. Pureza do Ki Ampliada (4XP): Para cada compra dessa habilidade, a habilidade pureza do ki pode cancelar 1 efeito extra.



26. Sussuros do ki(14XP): O eremita recita um mantra gastando todo seu turno de ataque unicamente com isso. Todos os inimigos ao redor recebem um redutor em destreza e esquiva iguais a diferença entre sua sabedoria e a sabedoria do usuário. A área de alcance de seu poder é um círculo de raio igual ao dobro de sua consciência em metros. Custa 6 PF.
27. Mãos Divinas (11 XP):
28. Arma Sagrada (8 XP):
29. Auridade (13 XP):
30. Corpo do Bisão(10XP): Sua quantidade de PF aumenta permanentemente 8 pontos. Requer resistência maior que 15 para ser comprada.
31. Corpo do Bisão Chefe(10XP): Sua quantidade de PF aumenta permanentemente 8 pontos. Requer resistência maior que 18 para ser comprada. Pré-requisito: Corpo do Bisão.
32. Corpo do Bisão 'Lendário'(10XP): Sua quantidade de PF aumenta permanentemente 8 pontos. Requer resistência maior que 22 para ser comprada. Pré-requisito: Corpo do Bisão Chefe.
33. Ki Dispel (8XP,14XP): Custo de 3 PF. TC14
- O usuário tem o poder de anular um poder não mágico que conceda bônus temporários. Ele deve testar sua sabedoria contra o espírito do beneficiário da habilidade. Além disso o usuário pode gastar 1 PF extra para ganhar 3 sucessos nesse teste, até o limite de sua concentração ganha em bônus dessa forma. O teste não é necessário caso o usuário acerte o oponente sem lhe causar dano (ele pode tentar um ataque no último turno de concentração da habilidade). Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias habilidades que concedam bônus, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. O usuário pode fazer



- um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo beneficiado por uma habilidade ou não. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa habilidade.
34. Equalizar Ki (6XP): Para cada compra da habilidade equalizar, a habilidade ki dispel pode cancelar 1 efeito extra e o usuário recebe +1 no teste para realizar a habilidade.
35. Convicção Sagrada(8XP): bônus de +4 para testes contra habilidades de medo. Pode ser comprado até 3 vezes.
36. Sentido Espiritual(10XP): 2 PF. Habilidade reflexiva.
Durante 30 minutos o alvo pode ver e conversar com espíritos normalmente. Ele também pode ver nuances do mundo espiritual além de concentrações de mana (energia mágica).
37. Fortalecimento do Espírito(10XP): Por 3 PF e durante concentração turnos, o usuário recebe um recebe um bônus de 6 em espírito. Pré-requisito: Vigor. Habilidade simples.
38. Cura Espiritual(6XP,10XP): Custo de 3 PF.
Por 3 PF o usuário regenera 12 PV do alvo. Além disso ele pode gastar 1 PF extra para aumentar 2 PV curados, até o máximo de seu carisma curado dessa forma. Habilidade instantanea.
39. Estado Avatar(16XP): Por 6 PF o usuario entra no estado avatar, que dura concentração em minutos. Durante esse estado, todos os usos de ton no jutso são gratuitos, e também recebe um bônus de 4 no dano. Todos os danos mágicos recebidos pelo usuário, são considerados de toque. O usuário não pode realizar nada no turno de ativação do estado avatar. Essa habilidade deve ser aprendidas em situações específicas dentro de jogo. Pré-requisito: Ton no jutso de pelo menos 4 elementos diferentes.
40. Habilidade Gerais: Medicina, Herbalismo, Sobrevivência, Conhecimento (Rituais, Espírito).



7.7 Habilidades Especiais

As habilidades gerais merecem ser uma explicação mais detalhada devido a sua natureza única. Além disso, as habilidades especiais só podem ser aprendidas em situações muito específicas, e não a qualquer momento.

7.7.1 Afinidade Natural

A habilidade geral afinidade natural faz com que um personagem se comunique e sinta as forças da natureza de um local por ele escolhido. Esse contato faz com que o personagem dificilmente se perca nesse habitat. Além disso, ele também mantém uma sincronia com os animais da região, podendo pedir socorro ou escutar pedidos de ajuda. Para aprender essa habilidade o personagem deve passar anos no ambiente e ter um envolvimento pacífico com o mesmo.

7.7.2 Metamorfose

Metamorfose é a capacidade que algumas criaturas têm de alterar sua forma física e em alguns casos até sua composição. Ao adquirir metamorfose o personagem ganha a capacidade de alterar partes do seu corpo através de sua vontade, representada pelo bônus concedido pela habilidade. A metamorfose é um poder extremamente versátil, onde cada uso diferente da habilidade tem um custo em bônus que deve ser descontada do bônus total da habilidade. Em outras palavras, um personagem com um bônus de +8 em metamorfose pode invocar 4 poderes de 2 pontos.

O bônus inicial é +3, assim como as habilidades gerais normais. Para personagens que comprem essa habilidade com habilidades cedidas por classe/raça, seu bônus inicial é +1. Porém sua evolução é um pouco diferente. O personagem deve gastar 2 XP e 2 PS para aumentar +1 ponto no bônus da habilidade. A partir do décimo ponto, esse custo dobra.

Para ativar a metamorfose o usuário deve gastar em PM um valor igual ao bônus utilizado.



Ou seja, para ativar metamorfose +6 o usuário gasta 6PM. Para fins de ativação a metamorfose é considerada uma habilidade mágica instantânea. Porém o usuário pode ativa-la reflexivamente no turno de ataque gastando 2 PF extras. A metamorfose fica ativa durante concentração em minutos ou até que o poder diga o contrário. O usuário pode "renovar" a ativação da habilidade gastando reflexivamente metade do custo em PM usado para ativar a habilidade. Um usuário de metamorfose pode cancelar o poder assim que desejar.

A quantida de PM usada para ativar a metamorfose é acometida, isso quer dizer que enquanto o usuário não desfizer essa habilidade, ele não pode recuperar a quantidade de PM gasta para ativá-la. Por exemplo, um personagem que use 5 pm para ativar 5 pontos de metamorfose, não pode recuperar esses 5 PM até que a habilidade tenha termino.

Sempre que o usuário alterar o seu corpo usando a metamorfose, toda a vestimenta e equipamento atrelados a ele continuam normais, não tendo nenhuma alteração no seu formato.

Segue algumas sugestões de poderes que podem ser usados a partir da metamorfose, assim com o quanto elas consomem do bônus da habilidade:

- Aumento de atributo Físico: Cada ponto no bônus em metamorfose concede aumentar 1 ponto de atributo. Um atributo só pode ser aumentado até o valor de sabedoria. Ou seja, com sabedoria 6 e metamorfose 8, o personagem pode aumentar 6 em 1 atributo e 2 em outros ou qualquer combinação que não exceda seu valor de sabedoria. A duração desse efeito a concentração turnos.
- Armas Extras: Permite ao personagem melhorar suas armas naturais criando dentes afiados ou transformando mãos e pés em garras, ferrões, lâminas, etc. Cada pontos do bônus concede adicionar +1 de dano automático a arma criada.
- Armadura Natural: Outra utilização muito simples da metamorfose, o personagem pode transformar sua pele em couro, escamas, carapaça, etc. Cada 1 pontos do bônus concede



adicionar +1 de dano automático a armadura criada, até o máximo de sabedoria do usuário. O usuário gasta 2 PM extras para cada ponto da metamorfose usado nesse poder. Para cada 3 pontos de inteligência a armadura criada ganha 1 ponto de cobertura.

- **Asas:** O metamorfo cria asas e ganha capacidade de planar ou voar. A sua velocidade de locomoção é semelhante a usada em terra. Custa 4 pontos do bônus cedido pela metamorfose.
- **Orgão de Marmore:** O usuário cancela qualquer bônus no dano proveniente do bônus de acerto. Custa 2 pontos do bônus cedido pela metamorfose.
- **Alcance Estendido:** O metamorfo pode alterar seus membros, tornando-os extensíveis, aumentando o alcance de seus ataques físicos. Esse efeito permite ao personagem aumentar a distância de ataques corpo a corpo. Custa 4 pontos do bônus cedido pela metamorfose.
- **Ataque Tóxico:** O metamorfo pode alterar seus fluidos corporais e torná-los tóxicos ou cáusticos. O dano causado é igual a quantidade de pontos retirados do bônus total de metamorfose + 3. O ataque pode ser realizado a distância até o valor de força metros do usuário. A jogada de acerto é feita usando-se destreza.
- **Membros Extras:** O metamorfo pode criar apêndices à partir de seu tórax ou coluna formando membros novos, que podem variar de simples complementos, como caudas ou antenas, até membros hábeis, como braços, pernas, etc. Uma cauda pode garantir bônus em testes específicos (saltos, equilíbrio, natação, etc.) e membros hábeis em testes de esforço prolongado (agarrar, empurrar, erguer...), facilitar o uso de armas ou ferramentas grandes, ou simplesmente usar e carregar mais coisas. O bônus recebido no membro extra é igual ao bônus retirado do bônus total da metamorfose.
- **Mil Faces:** O metamorfo pode mudar sua aparência, recebendo o bônus da metamorfose para disfarces, podendo se passar por outra pessoa ou raça (podendo até alterar o gênero com uma



habilidade alta o bastante). Quanto mais pontos do bônus total forem retirados, maior será a transformação do rosto do usuário.

- **Reorganizar Metabolismo:** O metamorfo pode alterar a forma como seu corpo funciona tornando-o resistente à efeitos de enfraquecimento, recebendo o bônus de metamorfose em testes para resistir ou superar venenos, doenças e outras toxinas. O bônus recebido para veneno é igual ao valor retirado do bônus total da habilidade.
- **Respiração Anfíbia:** O metamorfo pode alterar seu sistema respiratório, tornando-se capaz de respirar dentro e fora da água (ou outro ambiente semelhante). Custa 3 pontos do bônus cedido pela metamorfose.
- **Sentidos Aguçados:** O metamorfo pode alterar suas estruturas sensoriais, aguçando seus sentidos ou desenvolvendo capacidades sensoriais completamente novas. No momento da ativação ele deve especificar qual sentido esta sendo aguçado de acordo com a habilidade sentidos aguçados. Custa 3 pontos do bônus cedido pela metamorfose.
- **Forma da Besta:** O usuário pode adquirir a forma de um animal que ele conheça. Apesar de seus atributos continuarem os mesmos, o mestre pode fazer algumas alterações de acordo com o tipo do animal transformado. Custa 12 pontos do bônus cedido pela metamorfose. A duração dessa habilidade é igual a concentração em horas ou até o usuário desejar.
- **Forma de Névoa:** Enquanto na forma de névoa o usuário não pode receber ataques físicos normais, ele so pode ser atacado ou atacar usando dano elemental, mas pode usar seus atributos normalmente para defender, atacar e se esquivar. Da mesma forma ele so pode atacar com ataques elementais. O usuário não pode falar nessa forma. Custa 14 pontos do bônus cedido pela metamorfose.



7.7.3 Armas Extras

Armas extras é a capacidade de um personagem usar partes do seu corpo como armas. Garras, presas, caldas, são apenas exemplos de armas extras. Geralmente está acessível a determinadas raças ou classes, sendo de difícil acesso para outras. Quando usando armas extras, o personagem não necessita saber nenhuma perícia belica para usar as armas extras. Elas podem ser melhoradas com XP físico, porém elas como qualquer arma tem PR. Esses PR são recuperados de uma forma diferente das armas normais. Sempre que um personagem desgastar suas armas extras, ele só pode recuperar os PR perdidos com o uso da habilidade medicina ou com medicamentos apropriados.

Todas as armas extras com formato semelhante a uma arma, são considerados como tal para fins de uso em conjunto com a perícia belica específica e para outros detalhes na batalha. Por exemplo, se uma garra se assemelha a uma espada curta, o usuário pode usar o bônus de especialização cedido pela perícia bélica espada curta mas não pode ser usada em certas ocasiões em conjunto com a manobra aparar.

Algumas armas (incluindo armas extras) podem ser usadas em conjunto com a habilidade punho da stiga. Quando assim feitas, eles perdem uma quantidade de PR igual a defesa do alvo, com um limite de perda de PR máxima igual ao força mais bônus do punho da stiga do usuário. Por exemplo, um lutador tem força 6 e punho da stiga +4, e está usando um soco inglês +4. Ao atingir um oponente com defesa 8, esse mesmo soco inglês perde 8 de PR. Porém se o inimigo tiver 20 de defesa, a arma perde apenas 10 PR (força mais bônus da habilidade punho da stiga).

7.7.4 Mediunidade

A habilidade mediunidade diz o quanto você pode interagir com o mundo dos espíritos e seus habitantes. O nível dessa interação é dito pelo seu atributo espírito. Com espírito 6 você consegue ver espíritos sem nenhuma penalidade ou gasto de pontos. Com espírito 8 você pode conversar com eles normalmente. A linguagem dos espíritos é universal, ou seja, o medium e o espírito podem



conversar em qualquer idioma e mesmo assim pode haver total entendimento da conversa. Com espírito 10 você pode incorporar algum espírito. Nesse caso seus atributos físicos não mudam, porém seus atributos mentais assim como suas habilidades podem receber um bônus considerável de acordo com os atributos do espírito a ser incorporado.

Apesar de ser uma habilidade útil em muitas situações, pode ser perigosa. Um usuário da mediunidade com espírito baixo está sujeito a perturbações e até mesmo incorporações involuntárias.

Essa habilidade está relacionada a classe ou raça, porém o mestre pode liberar sua compra de acordo com algum fator decorrente da campanha.

7.7.5 Familiar

O familiar, ou companheiro animal, é um parceiro animal que o ajuda sempre que necessário. Apesar de não ser uma habilidade propriamente dita do personagem, em termos de sistema é tratada como tal. Para um personagem começar com um familiar ele deve ter a aprovação do mestre e sacrificar 1 conhecimento inicial. Geralmente classes como druida e ranger podem trocar 1 conhecimento por um familiar sem maiores exigências do mestre, mas de acordo com a campanha todas as classes podem ter o mesmo privilégio. Isso quem deve decidir é o mestre. Por exemplo, o mestre não deve permitir um familiar muito forte que desequilibre o grupo. Um familiar nunca é melhor do que o seu dono. Ele foi criado para complementar um dos campos de atuação que o personagem não é tão bom nele. Apesar disso, um familiar sempre é mais destacável que um animal normal de seu tipo. Por exemplo, um familiar coruja é mais rápido e inteligente que uma coruja normal.

Para criar um familiar o mestre deve usar a seguinte regra, primeiramente escolhendo a classificação do familiar (Combatente ou Místico):

- **Combatente:** O familiar tem 22 pontos de atributo físicos e 13 de atributos mentais para distribuir. O familiar tem 10 PF e 10 PM iniciais.



- Místico: O familiar tem 13 pontos de atributo físicos e 22 de atributos mentais para distribuir. O familiar tem 8 PF e 14 PM iniciais.
- O familiar tem 8 pontos em atributos sociais.
- O valor de um atributo não pode ser zero nem maior do que 12.
- O familiar não pode ter nenhuma habilidade que exceda um bônus de 5.
- O familiar tem 14 pontos de vida iniciais.
- Cada ponto colocado em defesa, aumenta em 2 a quantidade de PV do familiar.
- Cada 2 pontos colocados em força, aumenta em 1 a quantidade de PF do familiar.
- Cada 2 pontos colocados em focus, aumenta em 1 a quantidade de PM do familiar.
- Cada 2 pontos em agilidade, concede 1 ponto em uma habilidade geral que o familiar possa aprender.
- Cada 2 pontos em acuidade, concede 1 ponto em uma habilidade geral que o familiar possa aprender.
- O mestre pode substituir um bônus de 2 em uma habilidade por uma perícia bélica.
- O familiar pode escolher 2 habilidades relacionadas a familiar. Ao final dessa sessão é mostrado exemplos dessa natureza.
- O familiar pode favorecer 1 atributo em 1 ponto. Em outras palavras, todo familiar começa com 1 bônus de xp.

Cabe ao mestre decidir se o jogador tem liberdade para criar seu familiar ou não. O mestre pode criar o familiar para o jogador.



As regras para criação de familiar servem apenas durante sua criação. A partir de então ele deve evoluir da mesma forma que um personagem normal. Em termos de evolução, o familiar evolui bem mais devagar que o jogador. O familiar recebe 1 a 3 de xp físico por sessão. No final de uma aventura (quest) o familiar recebe também ponto de bônus. Esse valor pode se igualar ao valor recebido pelo jogador, de acordo com a vontade do mestre analisando o quão importante o familiar foi nessa aventura.

Se o jogador tiver a habilidade adestrar animais ele pode converter XP ou XP próprios em abp do familiar. Sempre que o jogador desejar fazer isso com seu familiar, ele deve treina-lo. Esse período de treinamento varia de alguns dias para até semanas de acordo com o valor do atributo que o familiar deseje aumentar. Além disso, para cada período de treinamento o jogador tem um limite de XP e XP que ele pode converter. Esse valor é igual aos sucessos obtidos em um teste (dificuldade 18) de acuidade ou consciência mais bônus em adestrar animais. O mestre pode conceder bônus ao jogador nesse teste caso o mesmo possa se comunicar com o familiar em questão com o uso da habilidade conversar com animais. Um familiar também pode aprender habilidades relacionadas a sua natureza. Ele deve fazer isso com o uso de xp, como um personagem normal. Cabe ao mestre decidir se determinada habilidade é ou não compátivel com a natureza do familiar.

O uso de familiar também pode ser interessante para que pessoas que não sejam fixas no grupo, participem de certas sessões jogando com o familiar.

7.7.6 Back Dash(10XP)

O usuário usa essa Habilidade reflexivamente em qualquer momento do seu turno de esquiva gastando 2 PF. Caso o ataque do oponente tenha êxito, porém a quantidade de sucesso obtido tenha sido menor do que o bônus de esquiva do usuário, o dano do tipo normal é reduzido pela metade. Requer nível físico 3 para aprender essa habilidade. Essa habilidade só pode ser usada caso o usuário esteja usando uma armadura leve.



7.7.7 Aura(10XP)

A habilidade Aura concede defesa contra dano mágico. Com a compra inicial, o usuário recebe um bônus de 1 para qualquer dano mágico recebido. Para cada 10PS extra gastos nessa habilidade, a defesa cedida por essa habilidade aumenta em 1, até o máximo do bônus de focus do usuário. Essa habilidade é aprendida em momentos específicos dentro de jogo.

7.8 Conhecimento Ritual

Por definição um conhecimento não tem uma pontuação, como a maioria das habilidades gerais. Porém o conhecimento ritual é um pouco diferente. Ele tem uma pontuação total que deve ser usada para comprar rituais. O que isso quer dizer? Que um personagem com Conhecimento Ritual 6, pode comprar 2 rituais de 3 pontos, ou um ritual de 6 pontos, e assim por diante.

Como um conhecimento normal, um personagem que deseje aprender outros rituais deve fazê-lo dentro da campanha, e não com gasto de experiência. O mestre pode exigir uma quantia mínima de inteligência ou algum outro conhecimento específico por exemplo.

Um ritual usa a energia mágica do mundo para realizar um efeito mágico, usando alguns objetos como catalisadores. Esses objetos são conhecidos como fetiches, e todo ritual tem os seus. Por usar a energia da natureza, um personagem para realizar um ritual não gasta PM, PV, ou PF. Quando os fetiches estão desgastados ou quebrados, o ritual simplesmente não pode ser realizado. Digamos que o usuário de um ritual pede para a natureza a energia mágica necessária para realizar um efeito mágico. O jeito dele pedir isso é determinado como o usuário realiza o ritual usando os catalisadores (fetiche). O mesmo ritual só pode ser usado uma vez por dia pelo usuário, e as regras de acumulo de pontos segue as mesmas regras de habilidade.

Abaixo segue uma lista de alguns rituais, assim como a quantidade de pontos relacionados a cada um. Como um ritual é um conhecimento alcançado e não aprendido com o gasto de pontos, a



quantidade de pontos aqui mostrada é utilizada para comprar rituais na criação de personagem ou em certos períodos durante a campanha.

- Ritual Tent(3 pontos): Fetiches: Um pouco de comida, madeira e panos. 30 Minutos para ser realizado. Cria uma tenda que pode abrigar 3 pessoas durante 10 horas, com água, alimentos e vestimentas. Um ritualista só pode usá-la uma vez por semana.
- Ritual ADE(3 pontos): Fetiches: Líquido transparente, giz e areia. 5 minutos para ser realizado. O personagem ganha 6 pontos em força e 6 pontos em defesa durante 30 minutos. Pode ser usado apenas uma vez por dia.
- Ritual ADES(6 pontos): Fetiches: Líquido transparente, giz e areia. 5 minutos para ser realizado. O personagem ganha 7 pontos em força e 7 pontos em defesa durante 30 minutos. Não tem limite de uso diário.
- Ritual bússola(3 pontos): Fetiches: Pedaco de Ferro pequeno e carvão, giz ou barro. 5 minutos para ser realizado. Aponta a maior concentração de pessoas num raio de 5 km.
- Ritual de proteção da Madeira Fraca(6 pontos): Madeira velha, Água limpa, panos limpos. 1 hora para ser executado. O ritual é realizado sobre uma arma ou equipamento. Durante 24 horas, o equipamento perde metade dos PR normalmente perdidos com dano ou desgaste natural.
- Ritual da voz amiga(3 pontos): Papel limpo e carvão. O personagem escreve uma mensagem, rasga o papel e joga no ar. Uma mensagem é enviada para qualquer pessoa que ele tenha encontrado num período de 3 anos.
- Ritual da voz fraternal(3 pontos): Papel limpo, carvão. O personagem escreve uma mensagem, rasga o papel e joga no ar. Uma mensagem é enviada para qualquer pessoa que ele tenha encontrado num período de 10 anos. Requer o ritual da voz amiga.



- Ritual da voz infinita(3 pontos): Papel limpo, carvão. O personagem escreve uma mensagem, rasga o papel e joga no ar. Uma mensagem é enviada para qualquer pessoa que ele tenha encontrado durante qualquer periodo de sua vida. Requer o ritual da voz fraternal.
- Ritual do Corpo fechado(9 pontos): Bronze, barro, giz ou carvão e leite. 2 horas. O personagem constroi um boneco com os rituais, escreve seu nome com giz e ao final derrama leite no boneco enquanto recita palavras mágicas. Enquanto o boneco não for destruido, todo o dano que o personagem levar, é passado para o boneco. O boneco tem 30 PV. O ritualista so pode fazer um boneco por vez.
- Ritual da Boa Sorte (9 pontos): Trevo de quatro folhas, sal e pão. 30 minutos. Durante o resto do dia e para os próximos 10 sucessos o ritualista joga 3 dados ao invéz de 2 para escolher o maior resultado.





Capítulo 8

Magias

8.1 Natureza da Magia

Existem vários detalhes sobre a natureza da magia em Dregon. Portanto, para seu uso do ponto de vista do sistema deve-se compreender seu funcionamento básico e sua natureza. Aqui iremos mostrar como a magia é estudada, interpretada e usada no mundo de Ederu, o mundo básico usado no sistema Dregon. Os mestres podem fazer quaisquer adaptações desejáveis nas explicações mostradas a seguir. Aqui tentaremos não nos prender a detalhes que prejudiquem a compreensão do leitor, portanto focar na explicação da magia para ser usada no sistema de forma simples.

Em poucas palavras, a magia é a manifestação da energia mágica quando trazida para o meio físico através de um corpo espiritual. O que isso quer dizer? Para compreender esta afirmação é necessário explicar um pouco sobre a teoria dos planos de existência. Dentro do universo conhecido, existe vários planos interagindo entre si. Imagine os planos como líquidos em um copo d'água. Se misturarmos água, areia e gás dentro de um recipiente, poderemos ver uma relação entre os planos de existência. Imagine que o "universo" é o copo, e cada plano de existência (plano físico, mágico e espiritual) sejam esses elementos que colocamos dentro do copo, ou seja, água,



areia e gás. Apesar desses elementos serem de naturezas diferentes, eles podem interagir entre si até um certo ponto.

Existem partes em cada plano onde sua proximidade com outros planos é mais acentuada. Por exemplo, em certos locais mal assombrados, podemos dizer que é mais fácil ver espíritos e coisas relacionadas ao mundo espiritual. Ou seja, nesses locais o mundo físico encontra-se mais próximo do plano espiritual.

Cada plano tem uma infinidade de peculiaridades em relação a seu comportamento existencial. Por exemplo, o comportamento de objetos no plano físico é compreendido através das leis da física. Porém, existe algo que é universal a qualquer plano de existência conhecido. Esse algo é a energia. A energia é manifestada de diversas formas diferentes. Ou seja, se você está segurando uma pedra, essa pedra armazena uma certa quantidade de energia. Chamamos essa energia "parada" de energia potencial. Mas a medida que movemos a pedra, essa energia potencial vai se tornando em "energia de movimento", conhecida como energia cinética. Da mesma forma que essa energia se manifesta no plano físico como energia potencial ou cinética, ela é manifestada em outros planos de existência de outras formas. Aqui nos deparamos com o conceito de vários tipos de energia diferentes, cada um ligado a um plano de existência.

De uma forma mais simples, a energia do plano físico é a energia física (chamada de ki), a energia do plano mágico é energia mágica (chamada de mana) e a do plano espiritual energia espiritual (conhecida também como aura). Da mesma forma como o exemplo da pedra, uma pessoa tem certo controle sobre a transformação dessa magia. Então voltemos à nossa afirmação sobre o que é magia: "magia é a manifestação da energia mágica quando trazida para o meio físico através de um corpo espiritual". Ou seja, se trouxermos a energia mágica para o plano físico, poderemos ver uma reação mágica, ou seja, a magia em execução. Porém, como o plano físico e mágico são muito diferentes em sua natureza (como a água e o gás no exemplo anterior do copo) para trazer a energia do mundo mágico para o físico é necessário uma espécie de ponte. Essa ponte é o mundo



espiritual.

Em poucas palavras, quando se realiza uma magia o usuário, primeiramente, concentra a energia mágica no espírito do alvo, ou seja, primeiramente ele concentra a magia no espírito do alvo e não no seu corpo. Após o espírito ser atingido, ocorre imediatamente uma reação física. Todo esse procedimento é chamado de efeito mágico.

Aqui podemos ver dois detalhes iniciais importantes sobre a magia. O primeiro é que a natureza da magia não é física, ou seja, o alvo da magia não pode usar nada físico para se defender ou melhorar uma magia. Em outras palavras, o guerreiro com a maior defesa física do mundo pode levar dano mágico facilmente caso sua defesa mágica seja baixa. A defesa mágica é representada pelo atributo espírito. A quantidade de energia mágica que um mago pode manipular para realizar um efeito mágico é representada pelo atributo sabedoria. Outro detalhe importante é que, como a magia é acionada no espírito do alvo, apenas criaturas com espírito podem ser afetadas. Portanto se alguém solta uma bola de fogo em uma parede, a magia atravessa a parede, se desfazendo aos poucos à medida que ela prossegue no mundo espiritual. Mesmo com essa limitação alguns magos conseguem materializar a magia, usando seu espírito como catalizador de planos, trazendo todos os efeitos mágicos para o plano físico sem receber qualquer dano no processo. Porém, ao fazê-lo os alvos da magia podem defender com atributos físicos normalmente.

Seguindo essa lógica, deduzimos que o alvo não pode usar seu atributo esquiva para esquivar de magia. Na verdade, se o alvo não tiver uma habilidade especial chamada de auridade, ele não pode esquivar de uma magia uma vez que ele não tem a capacidade de locomover seu espírito no plano espiritual de modo a esquivar da magia. Semelhantemente, um usuário de magia não precisa mover seu corpo para realizar um efeito mágico, podendo fazê-lo apenas com o poder da mente.

Mesmo a magia sendo uma força que tem início no plano espiritual, sua manifestação é visível por qualquer sensor visual (olhos humanos, câmeras, etc) presente no plano físico.

A quantidade de energia mágica que um usuário de magia pode manipular é determinada pelos



seus PM, apenas sua intensidade é determinada pelo seu atributo sabedoria. Em palavras mais simples, o quanto de energia mágica que você pode manipular é determinado pelos seus PM. Quanto maior for sua sabedoria, mais energia você pode manipular eficientemente de uma só vez.

Existem outros vários detalhes da magia que não podemos explicar aqui, devido ao espaço e foco do texto. Por exemplo, as magias são divididas em cores. Magia branca, negra, azul, etc. Cada magia tem uma cor devido a um fato curioso. Imagine se você colocar seu braço em um lago, de superfície calma. Você vai gerar uma onda, que irá percorrer todo o lago. De forma semelhante, quando o usuário da magia "puxa" a energia do plano mágico para o plano espiritual ele cria uma onda. Se as informações dessa onda (comprimento de onda, frequência, etc) forem medidas, ela pode ser associada a uma cor no espectro visível de luz. Ou seja, quando alguém usa uma magia vermelha, ao trazer a energia mágica para o plano físico ele cria uma onda com comprimento de onda e frequência semelhantes à cor vermelha.

As magias são divididas de acordo com uma cor relacionada a elas. Os tipos são: Magia negra, branca, verde, roxa, vermelha e azul. A magia negra é usada ofensivamente, onde a maioria dos seus usos tem objetivo destrutivo. Também são chamadas como magia de guerra. As magias brancas são usadas mais para defesa ou cura. A magia verde é representada pela magia Ciarú, representante das plantas, vegetais e florestas. A magia roxa é associada à deterioração da matéria. A magia vermelha é conhecida como magia alternativa, sendo dividida em 3 sub-caminhos (forma, mente e espírito). E finalmente a magia azul é manifestada na compreensão da realidade.

8.2 Magia no Sistema

As explicações feitas na seção anterior têm o propósito de construir uma base para o uso e compreensão da magia, dando uma maior profundidade às campanhas. Nessa seção iremos resumir os pontos que serão usados diretamente no sistema.



- Magias, a priori, não podem ser esquivadas com esquiva ou defendidas por qualquer tipo de proteção física (escudos, muros, etc).
- Magias tem seu efeito reduzido de acordo com o atributo espírito. Espírito é a defesa magica, assim como defesa é a redução de dano fisico.
- Magias, a priori, não podem atingir objetos sem espíritos, como portas, robos, carros, entre outros.
- Quando atingindo por uma magia, o alvo não joga espírito. O valor de sua absorção magica é o valor total de seu atributo.
- O alvo de uma magia apenas joga seus espírito para reduzir dano mágico caso a magia realizada seja de toque.
- Uma magia é considerada de toque, a priori, se o corpo físico do usuário da magia tocar o corpo físico do alvo da mesma.
- O alvo da magia pode anular seu espírito para receber todo a cura de uma magia.

8.3 Magia Pura

A magia pura é a manifestação mais pura, mais natural de um caminho mágico. Ela representa a verdadeira natureza daquela magia, e é manifestada geralmente como uma explosão do elemento relacionado a magia. Por exemplo, dentro das magias negras existe o caminho da magia da terra. Esse caminho é chamado de Terrato. A magia pura de terrato pode ser manifestada como o arremesso de uma grande rocha ou um pilar de pedra que surge no meio da terra. O usuário da magia que deve definir como é a manifestação visual da magia pura.



Uma magia pura sempre tem 3 dados principais. O primeiro desses dados é chamado de bônus da magia pura. Esse bônus representa o poder da magia pura. Quando usada em ataque, o usuário deve somar sua sabedoria ao bônus da magia pura para saber a quantidade de dano causado. Voltemos ao exemplo de terrato. Quando comprada inicialmente, o bônus da magia pura de terrato é +6. Um mago com sabedoria 8 ao utiliza-la pode causar 14 de dano mágico. Após aprender a magia pura, o usuário da mesma pode aumentar seu bônus em +1 gastando 10 PS. Esse bônus só pode ser aumentando até um limite estabelecido de acordo com o círculo da magia e o tipo da mesma. O outro dado importante é a quantidade de PM que uma magia pura consome ao ser utilizada. O usuário pode gastar 10 PS para diminuir o custo da magia pura em 1 PM até o limite mínimo de metade do seu custo inicial. O terceiro e último dado de uma magia pura é o TC necessário para realiza-la. As regras para TC (tempo de concentração) usadas nesse caso são as mesmas descritas no capítulo sobre habilidades.

Mesmo que a magia pura represente uma "explosão energética", o usuário da magia pura pode explorar sua natureza para obter efeitos especiais. Ou seja, devido a natureza diferente de cada caminho, cada magia pura tem um efeito especial associado a ela. Por exemplo, vejamos a magia branca acua (elemental água). A magia pura de acua pode ser representada como um jato de água. Porém, o usuário pode explorar de forma melhor a natureza da magia, podendo usa-la para curar pequenos ferimentos.

Alguns caminhos não tem uma magia pura propriamente dita a ela associados, como é o caso da magia vermelha e magia azul. Explicações mais detalhadas sobre essas magias nas suas respectivas sessões.

Para um personagem poder comprar uma magia pura, ele deve determinar o custo total da magia de acordo com a lista favorecimento de habilidades. Por exemplo, firani é uma magia negra. A sua magia pura é considerada uma habilidade de mago negro para determinar o seu custo total. O custo normal de firano é 30 PS, ou seja, um mago negro pode aprende-la normalmente gastando-se



30 PS. Um ladrão pode aprende-la, pagando um custo extra de 50%, pagando 45 PS. Porém, um guerreiro (classe desfavorecida com a classe mago negro) deve pagar 60PS para aprender a magia firani. Abaixo segue a lista da relação do tipo da magia com a classe.

- Magia Negra (firani, malon, terrato, zorin): Toda magia negra pura é considerada habilidade de mago negro para determinar o custo total.
- Magia Branca(heris, windan, acua): Toda magia branca pura é considerada habilidade de mago branco para determinar o custo total.
- Magia Roxa (Veru):A magia pura veru é considerada habilidade de necromante para determinar o custo total. Além disso necromantes têm livre acesso aos subcaminhos da magia.
- Magia vermelha (toronto): A magia vermelha não é considerada uma habilidade de mago vermelho, porém os magos vermelhos têm livre acesso aos seus subcaminhos. Aqueles que não forem magos vermelhos, devem gastar 20 PS e 8xpm (desfavorecidos para a classe mago vermelho devem pagar 24 PS e 14xpm) para abilitar 1 sub-caminho da magia vermelha.
- Magia Verde (ciaru): A magia verde pura ciaru é considerada habilidade de druida para determinar seu custo total.

Algumas raças dão acesso a compra de certas magias pelo custo em PS da classe. Por exemplo, zenfru pode comprar zorin pelo custo de 30 PS. Da mesma forma magin da terra e magin do fogo podem comprar firani e terrato, por 30 PS, respectivamente.

8.4 Controle Elemental e Habilidades Mágicas

Após aprender a magia pura, o usuário tem acesso de aprendizado as habilidades daquela magia. O custo de qualquer habilidade mágica relacionada a uma magia é o MESMO independentemente da



classe. Ou seja, um guerreiro, mesmo desfavorecido com mago negro, pode comprar as habilidades de firani sem pagar nenhum custo extra. Alguns mestres podem exigir alguns outros pre-requisitos, como por exemplo, controle elemental da magia usada ou um determinado valor mínimo de um atributo mental.

Após aprender a magia pura, o usuário pode gastar PS para melhorar seu bônus ou diminuir seu custo. Além disso, ele pode explorar a natureza básica da magia pura para poder usar um efeito especial, associado a natureza da magia. Porém isso não quer dizer que ele possa fazer somente isso para explorar aquele caminho mágico. Na verdade, isso é apenas o começo.

Um passo básico para a exploração de um caminho mágico é chamado de controle elemental. Gastando 6PS e 8 xpm (independente da classe) o usuário pode comprar a habilidade mágica controle elemental (uma compra para cada magia pura). Essa habilidade permite ao usuário controlar o elemento associado aquela magia pura de que ele comprou o controle elemental. O nível de controle é associado ao atributo geral consciência, ou seja, quanto maior a consciência de um usuário de controle elemental da magia firani, maior vai ser o controle sobre o fogo que o personagem terá. Com o controle elemental o usuário não cria o elemento, e sim o controla de acordo com sua existência no ambiente. Baseado nisso o mestre deve determinar de que forma o usuário vai usa-la dentro de jogo. Abaixo citamos alguns exemplos:

- Você pode gastar menos PM quando usar a magia pura. É como se o elemento te desse alguns PM para que a magia possa ser realizada mais facilmente.
- Você pode atacar fisicamente com o elemental, causando apenas sua sabedoria de dano. Esse dano pode ser aumentado de acordo com a abundância do elemento no ambiente.
- Você pode usar o elemento a seu favor (criar um buraco para seus perseguidores caírem, um ventaval para que você possa pular mais alto etc).

As seguintes magias não tem controle elemental devido a sua natureza. Magias vermelhas,



azuis e magias do caminho heris. Ou seja, para qualquer magia que não tenha sido citada anteriormente, o usuário da magia pura pode comprar a habilidade mágica controle elemental.

8.4.1 Contra Magia(8xpm,10PS)

Usuários da habilidade contra magia podem aparar ataques mágicos de magias puras elementais durante seu turno de esquiva. O usuário deve usar uma magia de mesmo elemento ou de um elemento favorecido para poder usar esta habilidade. Além disso, magias de um círculo superior não podem ser aparadas por magias de um círculo inferior. O usuário deve realizar um teste de concentração com dificuldade igual ao TC da magia usada para aparar. Cada tentativa de aparar outra magia, faz com que a dificuldade desse teste aumente em 2 pontos. Outros aspectos do ambiente podem aumentar a dificuldade desse teste (o usuário recebe vários ataques físicos ou se ele esta tentando aparar uma magia realizada em um aliado distante). O custo em PM é igual a metade (arredondado para cima) do utilizado normalmente.

8.4.2 Materializar Magia(16ps,12xpm)

Essa é uma habilidade geral especial que apenas usuários de magias elementais podem aprender. Por 2 PM o usuário pode materializar uma magia, transformando seus efeitos mágicos em físicos. O oponente absorve o dano da magia jogando defesa normalmente como faria se recebesse um ataque físico e pode se esquivar com esquiva, caso a magia materializada seja de ataque. O usuário deve jogar destreza ou inteligência para acertar o alvo. A magia usada é considerada como um projétil pequeno (mesmo se for uma bola de fogo enorme) para fins da manobra aparar. O dano causado pela magia é o mesmo dano causado quando lançada normalmente. A parte do dano proveniente da sabedoria é do tipo normal e o restante do tipo automático. Quando não usado em combate, os usuários dessa magia podem gerar uma certa quantidade do elemento gastando PM. Por exemplo, um usuário de firani pode acender uma fogueira gastando poucos PM, enquanto que



um usuário de água pode encher um galão de água por aproximadamente 6 PM. Quando usado em grande quantidade, mais difícil é converter energia mágica em física. Por exemplo, gastando-se PM para criar água, o usuário pode beber da mesma sem nenhum problema. Porém, se ele o fizer em grande quantidade (encher uma caixa d'água para várias pessoas beberem), existe uma chance dessa água ter efeitos mágicos nocivos à saúde, devido à presença de energia mágica em sua estrutura. Em poucas palavras, materializar o elemento em pouca quantidade é fácil. O "resíduo" de energia mágica no elemento materializado pode causar danos às criaturas vivas. O mestre deve levar em consideração esses fatores. De acordo com o ambiente o dano da magia pode ser aumentando. Por exemplo, um usuário de terra em uma caverna pode usar materializar magia mais controle elemental para aumentar consideravelmente o dano normal causado.

Essa é uma habilidade reflexiva. Requer nível mental 4 ou mais para aprender a habilidade.

8.4.3 Armas Elementais

Usuários de materializar magia que possuam controle elemental, podem invocar armas de seus respectivos elementais. O custo para invocar essas armas é igual ao custo normal da magia mais 4. A arma tem uma quantidade de pontos para serem distribuídas igual ao bônus da magia, onde esse bônus não pode ultrapassar a inteligência do usuário. Essa quantidade de pontos diz respeito à regra de criação de equipamentos, descrita detalhadamente no capítulo sobre equipamentos. Basicamente 1 ponto concede +1 de dano do tipo automático, 2 pontos concedem 1/3 de dano do tipo normal e 1 ponto concede 10 PR. A quantidade de PR inicial da arma é igual ao focus do usuário vezes 2. A arma não tem redução de atributos devido à perda de PR, apenas quando o mesmo é reduzido a zero. A arma é considerada uma arma mágica de slot nulo (pode ser usada com qualquer arma mágica) que causa dano físico. A arma tem duração em minutos igual à concentração do usuário. Outras pessoas com conhecimento de magia ou forjar podem perceber que a arma é mágica. Considere essa habilidade como uma magia de TC 10.



Essa habilidade mágica especial pode ser usada para criar projéteis, com bônus semelhantes as armas normais. Ao usar o projétil, o mesmo é destruído imediatamente após seu uso. O usuário pode criar uma quantidade de projéteis igual ao bônus de focus - 1, gastando a mesma quantidade de PM gasta normalmente ao criar uma arma.

Armas criadas com os elementais terra, planta e gelo, podem ser usadas por qualquer pessoa. Armas criadas com os demais elementais podem apenas ser usadas por usuários que tenham controle elemental dos respectivos elementos.

Caso o usuário deseje criar uma arma que ele não tenha a perícia bélica, o mestre pode exigir um teste de inteligência para tal.

8.5 Alvos magicamente imunes

A magia em sua forma mais simples, tem efeito em alvos cuja existência energética possa ser manifestada no plano mágico ou planos próximos à ele, como o plano espiritual por exemplo. Pondo essa afirmação de um jeito mais simples, uma magia básica só pode atingir um alvo caso o mesmo tenha espírito, ou alguma relação com o plano mágico. Com isso em vista construtos, objetos da natureza, entre outros, são imunes a magia. Mortos vivos são imunes à basicamente qualquer tipo de magia, com exceção da magia de cura. Essa causa danos em mortos vivos.

Alvos magicamente imunes podem ser acertados por uma magia em seu estado materializado, ou por exemplo, por um elemento da natureza que está sob efeito da habilidade mágica controle elemental. O fogo gerado por uma magia de fogo, por exemplo, pode ser um fogo físico ou mágico, de acordo com a situação. Como o efeito de uma magia é físico, caso usado em um alvo com espírito (que é o elemento de ligação entre o plano mágico/espiritual e o plano físico), aquele fogo gerado pela magia também é físico. Porém, ele tem duração somente enquanto a magia tem efeito. Por exemplo, em termos de sistema, se o dano de uma bola de fogo mágica for muito



grande, isso pode ser interpretado como uma grande chama em volta do alvo. Se o usuário da mesma tiver controle elemental, ele pode depois se aproveitar disso para controlar e aumentar o fogo. Usando o mesmo para atingir alvos magicamente imunes.

8.6 Conseguindo e Usando PS

O PS (ponto de spiritum) represente a criatividade e desenvoltura mágica. Ou seja, sempre que um personagem usar sua magia com criatividade ou ver um efeito mágico desconhecido, o mestre pode dar uma certa quantidade de PS para o mesmo. Cada magia pura ou habilidade mágica (exceto controle elemental) usada pela primeira vez concede ao personagem de 4 a 6 PS. Um personagem pode obter até 10 PS por sessão de acordo com o mestre. Todo personagem quando usando sua magia tem um grau de liberdade para descreve-la. Por exemplo, firani é a magia pura de fogo. Com ela o personagem realiza um ataque usando essa magia. Esse ataque é descrito pelo personagem, podendo ser uma simples bola de fogo até um redemoinho de chamas azuis. Quanto mais criativo for o personagem em relação ao uso de suas magias, mais o mestre deve recompensa-lo com PS. O personagem também pode ganhar PS de acordo com feitos magicos realizados durante a aventura. Encontrar com uma criatura magica, ou adentrar um local fortalecido magicamente, podem render PS extras para os jogadores. Quem decide isso é o mestre.

Os PS são usados para diversas finalidades. A principal delas é comprar magias ou habilidades ligadas a magia, seja de classe ou habilidades da magia. Por exemplo, para o personagem comprar windam, que é a magia pura de vento, ele de gastar PS. Para comprar mãos de vento, habilidade relacionada a magia windan, ele deve gastar PS e também xpm. O personagem também pode gastar PS para abaixar o custo de uma magia pura ou aumentar seu dano. O custo de uma magia pode ser reduzida em 1 gastando-se 10 PS até o mínimo da metade do custo original. Seu bônus de dano pode ser extendido de acordo com a círculo da magia.



Existem alguns lugares no mundo conhecidos como santuários. Nesses locais o jogador pode trocar 1 xpm por 2 PS através de meditação. Existem outros efeitos especiais que variam de santuário para santuário, por exemplo, em raros santuários voce pode trocar 1 xpf por 1 PS, receber um bônus sempre que aumentar PM, trocar pontos de PV ou PF por PM, e vice versa. Geralmente nesses últimos casos o mestre deve limitar a quantidade de vezes que ele pode evoluir rapidamente. Essa limitação é anula ou mensal de acordo com um atributo mental. Alguns desses locais são protegidos e até mesmo procurados por ceder essa habilidade de evolução rápida.

8.7 Círculo da Magia

- Primeiro círculo : Magias brancas e verdes podem ter seu bônus aumentado até +10, geralmente com valor inicial de +4. Magias negras e roxas podem ter seu bônus aumentado até +15, geralmente com valor inicial de +6. O limite de sabedoria usado para calculo de dano/cura é igual a 20. Geralmente têm TC 14, custo inicial de 6 PM (podendo ser reduzido até 3 com o uso de PS) e custo de 30 PS.
- Segundo círculo : Magias brancas e verdes podem ter seu bônus aumentado até + 30, geralmente com valor inicial de +20. Magias negras e roxas podem ter seu bônus aumentado até + 40, geralmente com valor inicial de +25. O limite de sabedoria usado para calculo de dano/cura é igual a 30. Geralmente têm TC 18, custo inicial de 12 PM (podendo ser reduzido até 6 PM com o uso de PS) e custo de 60 PS.

8.8 Carregando uma Magia

Como dito anteriormente, o tempo de concentração necessário para usar uma magia varia de acordo com o TC da mesma. Porém o usuário da magia pode concentrar uma quantidade de turnos extras



para que a magia receba um bônus. Para cada turno extra gasto carregando a magia, ela recebe um bônus no dano igual ao bônus de sua sabedoria, porém ao custo de 2 pm adicionais por turno extra concentrado. Essa regra somente é válida para magias puras. Um personagem só pode concentrar uma magia até um número de turnos extras igual ao seu valor de concentração. Além disso o bônus em dano de uma magia não pode ultrapassar o valor máximo de permitido pelo seu círculo. Um personagem só recebe esse bônus se assim desejar, ou seja, ele pode concentrar uma magia por turnos extras esperando o melhor momento para utilizá-la sem receber o bônus e a perda de PM adicionais. Em condições normais, independente da sua concentração, ele pode carregar somente uma magia por vez.

8.9 Magias de Primeiro Nível

Além da limitação de aumento do seu bônus, as magias de primeiro círculo tem uma limitação em relação a sabedoria do usuário que pode ser usada em conjunto com elas. Para magias de primeiro círculo esse limite é de 20, ou seja, mesmo que um personagem com sabedoria 30 use uma magia de primeiro círculo, para fins de valor total usado, a magia consegue suportar até sabedoria 20. Em um exemplo mais simples, se um usuário de sabedoria 30 soltar uma magia de primeiro círculo que tem bônus +3, o dano total não vai ser 33 e sim 23.

A seguir listaremos todas as magias de primeiro círculo.

8.9.1 Firani

- Magia Pura: 6pm, +6, 30PS. Magia Negra.TC14. Elemento fogo.
—>Especial Primeiro círculo (chamas da concentração): Para cada turno extra concentrado, o dano da magia aumenta em +3.
—>Especial Segundo círculo (chamas da perseverança): O alvo recebe dano mágico de



toque, que ignora a armadura, igual ao bônus de sabedoria do usuário da magia. A duração do efeito é igual ao bônus de inteligência do usuário da magia. O efeito é considerado como um status negativo, e pode ser cancelado com magia de fogo ou de água. Esse efeito tem ativação automática quando firani 2 é usado.

- Barreira de Fogo(20ps,10xpm): Custo normal de firani + 4 pm. TC 14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de vento e de fogo a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de água ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o



mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Chuva de Fogo(10 ps, 16 xpm): Custo normal de firani + 6 pm. TC normal de firani + 6.

Ataque de firani em area com raio de sabedoria metros em todos os alvos próximos a uma área escolhida pelo usuário. O dano de firani é incrementado em +10. O usuário pode gastar 2 PM extras para livrar 1 aliado dentro da área da magia. O número máximo de aliados livrados dessa forma não pode ultrapassar o bônus de inteligência do usuário. Caso a magia já seja considerada de área, a mesma recebe um aumento em sua area de ataque de 50%.

- Fúria do Fogo(20 ps, 10 xpm): Custo normal de firani + 2pm. TC14.

Teste do dano de firani contra força de vontade do alvo. Durante 2 + sucessos turnos, o alvo fica com as condição negativa beserk.

- Fire Steel(10 ps, 12xpm): Custo de 6 PM. TC 14.

O usuario concentra a magia olhando para algum equipamento do alvo. Se o alvo falhar em um teste de força de vontade com DF 22, ele deve soltar imediatamente a arma. Se passar no teste e desejar resistir ao calor emanado pela arma, o usuario recebe 4 PV de dano sem poder absorve-lo. Para cada PM extra gasto ao usar essa magia, a dificuldade do teste aumenta em 1 ponto.

- Explosão de Fogo(10 xpm): Dobro do custo normal de firani. TC normal de firani + 4.

O usuário ataca com firani normalmente causando apenas o bônus da magia de dano (sem contar sabedoria, porém outros bônus podem ser inseridos, como os das habilidades focus mágico ou focus elemental). O usuário recebe dano físico (do tipo automático) e dano mágico ao mesmo tempo (cada tipo de dano absorvido com sua respectiva defesa). Para fins de esquiva esse poder é considerado uma magia. Pré-requisito: Materializar Magia.



8.9.2 Malon

- Magia Pura: 6pm, +6, 30PS. Magia Negra. TC14. Elemento Raio.

—>Especial Primeiro círculo (condutividade mágica): Se o alvo tiver muitos equipamentos metálicos, o mestre pode adicionar um bônus no dano da magia. Além disso se outro alvo estiver próximo ao alvo inicial, o usuário pode gastar reflexivamente a mesma quantidade de PM para acertar essa outra pessoa como se tivesse usando a mesma magia, ou o mestre pode ajustar o custo e o dano como bem entender.

—>Especial Segundo círculo (Extashock): O alvo realiza um teste de resistência contra sabedoria mais bônus da magia do usuário da mesma. Caso não passe no teste, o alvo recebe um redutor igual ao bônus de sabedoria do usuário da magia em qualquer teste durante o próximo turno.

- Barreira de Raio(20ps,10xpm): Custo normal de malon + 4 pm. TC 14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de raio e de fogo a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de terra ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante



sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Relâmpago(16 ps, 12 xpm): Custo do malon normal + 6 pm. TC normal de malon + 6.

Ataque de malon em area com raio de focus metros em todos os alvos próximos a uma área escolhida pelo usuário. O dano do malon é incrementado em +5. O usuário pode gastar 2 PM extras para livrar 1 aliado dentro da área da magia. O número máximo de aliados livrados dessa forma não pode ultrapassar a concentração do usuário.

- Paralisia(20PS,12xpm): Custo de 8 PM. TC14.

Teste entre resistência do alvo e focus do usuário da magia. Se o usuário ganhar, o alvo não pode realizar ataques físicos durante uma quantidade de turnos igual ao sucesso obtido no teste pelo usuário (max bônus de concentração do usuário). O usuário pode gastar 5 PS para reduzir o custo da magia em 1 PM até o mínimo de 4 PM. Vale lembrar que qualquer bônus cedido ao atributo geral resistência pode ser usado no teste contra essa magia. Pré-requisito: Materializar Malon ou Materializar Magia. Essa magia não tem efeito em alvos cujo mais de 80% do corpo seja composto de materiais não-magnéticos.

- Campo Magnetico(12PS,10xpm): Custo normal de malon + 4 pm. TC 14.

O usuário cria um campo magnetico em sua volta durante concentração turnos. Todos os



projéteis pequenos ou médios, que não são feitos de materiais não-magnéticos, são desviados automaticamente em ângulos definidos pelo mestre de acordo com as propriedades magnéticas do projétil.

8.9.3 Terrato

- Magia Pura: 6pm, +6, 30PS. Magia Negra. TC14. Elemento Terra.
 - >Especial Primeiro círculo (Magic Sand) : O usuário pode recuperar PR ou atributos perdido dos equipamentos com o uso de PM. Cada PM recupera aproximadamente 5PR/1 atributo. O usuário não pode recuperar mais do que inteligência mais bônus da magia pura de um único equipamento por dia.
 - >Especial Segundo círculo (Earth breath) : Caso o alvo da magia esteja em solo, a magia é considerada de toque. Caso algum efeito de toque já esteja sendo realizado, a magia recebe um bônus no seu dano igual ao bônus de sabedoria do usuário.
- Barreira de Terra(20ps,10xpm): Custo normal de terrato + 4 pm. TC 14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de terra e de raio a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de gelo ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia



pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Muro De Pedra (14xpm): O usuário gasta reflexivamente o custo normal de terrato quando concentrando a magia barreira de terra. A defesa da barreira recebe um bônus igual ao bônus da magia pura terrato.
- Cristal Mágico (10PS,10xpm): O usuário gasta reflexivamente x PM no momento do uso da magia terrato. Caso o usuário esteja usando alguma proteção mágica proveniente de equipamento, esse equipamento recebe uma redução de 2x em sua defesa mágica, até o máximo do bonus de focus do usuário.
- Pele de Pedra(12xpm): Custo normal de terrato + 2 PM. TC14.

Cria uma crosta de pedra na pele do alvo que concede defesa automática + 4. Pode ser gastos PM extras para aumentar a proteção da barreira em 2 PM gastos pra +1 de defesa aumentado, até o máximo da inteligência do usuário. O efeito dura concentração turnos. A crosta criada tem uma quantidade de PR igual ao dobro do focus do usuário mais o bônus da magia pura. A crosta protetora não tem redutor em sua defesa variando de acordo com sua perda de PR,



apenas se esse chegar a zero.

- Tempestade de Areia(10ps, 12xpm): Custo de 10 PM. TC16.

Cria uma tempestade de areia em um raio de focus metros em sua volta. Para cada PM extra gasto ao concentrar a magia, o raio é aumentado em 1 metro. Pode-se gastar até o valor de concentração em PM dessa forma. O usuário pode sentir os oponentes dentro da tempestade, mas dificilmente consegue exergar quem encontra-se fora dela. Todos aqueles dentro da tempestade recebem uma penalidade na destreza e esquiva igual ao bônus de sabedoria do usuário da magia. Aqueles que desejem atacar a distância e estiverem fora da tempestade, recebem o dobro dessa penalidade em suas jogadas de ataque. Se algum dos alvos dentro da tempestade tiver algum controle sobre o elemento terra (seja com a magia terrato ou com a habilidade ton no jutsu) ele pode tentar cancelar o efeito apenas em volta dele (com gasto de PM/PF determinado pelo mestre), se passar em um teste de sabedoria ou espírito contra a sabedoria do criador da tempestade. O usuário pode gastar 1 PM extra para cada aliado dentro da tempestade para retirar 1 ponto na penalidade aplicada a sua destreza e sua esquiva. Com um maior gasto de PM extra ele pode reduzir a penalidade ainda mais. A magia tem duração em turnos igual a concentração do usuário.

- Mal da Areia(20ps, 8xpm): Custo normal de terrato + 4 PM. TC14.

O usuário causa dano ao equipamento dos oponentes. Sempre que usa essa magia o equipamento do alvo perde uma quantidade de PR igual ao bônus da magia pura + o dobro de pm extras usados (max sabedoria). Gastando 6 PM extra, essa magia é considerada em área para todos os alvos dentro da área de efeito da habilidade mágica tempestade de areia.



8.9.4 Zorin

- Magia Pura: 6pm, +6, 30PS. Magia Negra. TC14. Elemento Gelo.
—>Especial Primeiro círculo (Essência Elemental): Ao concentrar a magia pura o usuário pode trocar o tipo do elemento para fins de determinação de dano gastando-se 1 PM extra.
—>Especial Segundo círculo (Ajuda Elemental): O dano da magia é aumentado de acordo com a temperatura ambiente. O bônus concedido pelo ambiente é no máximo igual a sabedoria do usuário.

- Barreira de Gelo(20ps,10xpm): Custo normal de Zorin + 4 pm. TC 14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de gelo e de veneno a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de planta ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destrui-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao faze-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém



recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Ice Steel(20ps, 10xpm): Custo normal de zorin + 4 PM. TC14.

O usuário causa dano ao equipamento dos oponentes. Sempre que usa essa magia o equipamento do alvo perde uma quantidade de PR igual ao bônus da magia pura + o dobro de pm extras usados (max sabedoria). Gastando 6 PM extra, essa magia é considerada em área para todos os alvos dentro da área de efeito da habilidade mágica Nevasca

- Corpo Frio(8PS, 12xpm): Custo normal de zorin + 4 PM. TC14.

O usuário realiza um teste de sabedoria contra o espírito do alvo (caso a magia seja considerada de toque o sucesso é automático igual a sabedoria do usuário). Caso obtenha sucesso o alvo tem uma redução em sua força e defesa iguais a metade do bônus da magia pura. A redução fica ativa durante 2 + sucessos turnos.

- Nevasca(20ps, 12xpm): Custo normal de zorin + 6 PM. TC normal de zorin + 6.

Cria uma nevasca em um raio de focus metros em sua volta. Para cada PM extra gasto ao concentrar a magia, o raio é aumentado em 1 metro. Pode-se gastar até o valor de concentração em PM dessa forma. É difícil de se enxergar dentro da nevasca, causando um redutor de 2 em destreza e esquiva para todos dentro da nevasca. O usuário ou usuários de controle elemental do gelo, podem sentir os oponentes dentro da tempestade, anulando assim esse redutor, mas dificilmente consegue enxergar quem encontra-se fora dela. Todos aqueles dentro da tempestade recebem dano físico do tipo automático igual ao bônus da magia pura zorin. Esse dano é elemental do tipo gelo e ignora qualquer armadura no momento da jo-



gada de absorção. Pré-requisito: Materializar Magia. A magia tem duração em turnos igual a concentração do usuário.

- Sangue Frio(12xpm): Custo normal de zorin + 2 PM. TC14.

O usuário joga focus contra a resistência do alvo. Caso falhe, o alvo perde uma quantidade de PF igual a metade do bônus (arredondado para cima) da magia pura zorin.

8.9.5 Acua

- Magia Pura: 6pm, +4, 30PS. Magia Branca. TC14. Elemento Água.

—>Especial Primeiro Círculo (Água da cura): O usuário pode curar pequenas quantidades de PV com o uso normal da magia. O PV recuperado é igual a sabedoria do usuário.

—>Especial Segundo Círculo (Water Life): O especial de primeiro círculo também pode ser usado para recuperar PF.

- Barreira de Água(20ps,10xpm): Custo normal de Acua + 4 pm. TC 10.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de agua e de planta a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de veneno ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da



magia pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Canhao D'Água(10xpm): Custo normal de Áqua. TC 14.

O alvo é empurrado sabedoria + falhas metros se não passar em um teste combatido de força contra o dano da magia. Esse ataque é considerado de natureza física podendo ser desviado com o atributo esquiva. O usuário pode usar concentração ou destreza para jogar seu acerto. Pré-requisito: Materializar Magica ou Materializar Áqua.

- Pureza do Líquido(6xpm): O usuário pode verificar se existem impurezas na água com o gasto reflexivo de 1 PM. Quanto maior for sua concentração maior ele pode saber dos detalhes sobre a impureza. Ele também pode purificar esse líquido, tornado-o puro com o uso de PM extras definido pelo mestre de acordo com o grau de impureza do líquido em relação ao seu estado original.
- Comunhão com a Água(10ps,6xpm): Gastando-se 2 pm por hora o mago pode respirar em baixo d'água normalmente. Além disso o usuário pode gastar a mesma quantia para andar sobre qualquer tipo de líquido. Vale lembrar que andar sobre um líquido quente ainda pode



retirar PV do usuário. Magia reflexiva.

- Água Sagrada(12xpm): Uma vez por dia o usuário pode gastar 1 uso de acua normal para criar um liquido especial que deve ser armazenado imediatamente. Aquele que beber desse líquido dentro de 1 hora recupera uma quantidade de PF igual ao bônus da magia acua.

- Jaula De Água(20ps, 12xpm): Custo normal de acua + 8. TC normal de acua + 6.

O usuario cria uma bolha de água preenchida por água mágica em torno de 1 alvo. O alvo perde 2 PF por cada turno (exceto aqueles que podem respirar em baixo d'água) e recebe um redutor em destreza, esquiva e força igual ao bônus da magia pura acua. Se o alvo tiver algum controle sobre o elemento água (seja com a magia acua ou com a habilidade ton no jutsu) ele pode tentar cancelar o efeito apenas em volta dele (com gasto de PM/PF determinado pelo mestre), se passar em um teste de sabedoria ou espírito contra a sabedoria do criador da magia. A magia tem duração em turnos igual a concentração do usuário.

- Manipular o Sangue(12xpm): Custo de 10 PM. TC14.

Teste entre resistência do alvo e focus do usuário da magia. Se o usuário ganhar, o alvo não pode realizar ataques físicos durante uma quantidade de turnos igual ao sucesso obtido no teste pelo usuário. O usuário pode gastar 5 PS para reduzir o custo da magia em 1 PM até o mínimo de 4 PM. Vale lembrar que qualquer bônus cedido ao atributo geral resistência pode ser usado no teste contra essa magia. Pré-requisito: Materializar Magia. Essa magia não tem efeito sobre inimigos que não tem liquido em seu corpo.

8.9.6 Heris

1. Magia Pura: 6pm, +4, 30PS. Magia Branca de Cura. Elemental Luz. TC14.

—>Especial Primeiro Círculo (Luz da Vida): O alvo pode usar a magia para purificar corpos, livrando-os de se tornarem mortos vivos, ou causar dano em mortos vivos com o uso da



magia pura.

—>Especial Segundo Círculo (Holy Light): A magia de primeiro círculo pode ser usada para causar dano do elemento Luz. Além disso a magia pode receber um bônus ou redutor de acordo com a carisma do alvo. O bônus não pode ser maior que o bônus de sabedoria do usuário.

2. Raio Ofuscante(12 xpm): Custo de heris + 4. Magia instantânea.

A magia tem efeito durante 4 turnos em um raio de sab/metros em volta do usuário. Todos os inimigos dentro da área que tentem acertar o usuário da magia tem um redutor igual a metade (arredondado para cima) do bônus da magia pura.

3. Regeneração(20ps,10xpm): Custo normal de heris + 2. TC10.

Durante concentração turnos, o alvo recupera em PV metade do bônus da magia pura (arredondado para cima) +2 PV por turno.

4. Auspan(20ps,12xpm): Custo normal de heris + 6. TC normal de heris + 4.

Durante concentração turnos o alvo fica protegido com uma barreira mágica ou física cujo valor de defesa é igual ao bônus da magia heris. A defesa física é do tipo automática.

5. Dom da Amizade(12xpm): Quando usando a magia héris, o usuário pode gastar metade do custo de heris (arredondado para baixo) reflexivamente para cada alvo que não seja o alvo da magia pura. O usuário pode curar desse alvo uma quantidade de PV igual ao bônus de heris. O número de alvos extras não pode ultrapassar o bônus de concentração do usuário.

6. Encorajar da Luz(8xpm): Custo normal de héris - 1 PM.

O alvo recebe um bônus para teste de medo igual ao bônus da magia pura heris. Habilidade Reflexiva.

7. Aris(20ps,8xpm): Custo normal do heris. TC 10.



O usuário pode usar essa magia apenas em uma pessoa por vez. Durante 24 horas, se o alvo ficar com PV negativos e não morrer ele se levanta com quantidade de PV igual ao carisma do mago. Os PM usados para essa magia são acometidos, ou seja, até que a magia se desfça o usuário não pode recuperar a quantidade de PM usada para ativar a magia.

8. Fari (8ps,8xpm): 1 pm. Magia reflexiva.

O usuário com apenas o olhar pode parar o sangramento de 1 alvo, prologando o tempo de vida do alvo em 30 minutos. Pode ser usado em multiplos alvos, apenas gastando a quantidade extra de PM. O número de alvos extras é igual a concentração do usuário.

9. Esuna (30ps,6xpm): Custo de 6 PM. TC10.

O usuário tem o poder de anular uma magia ou habilidade que conceda penalidades temporárias ou condições negativas. Vale observar que se o alvo está sob efeito de várias magias que concedam penalidades, o usuário deve escolher somente um dos efeitos para cancelar. O custo dessa magia pode ser reduzido em 1 PM para cada 10Ps gastos até o custo minimo de 4 PM. O usuário pode fazer um teste reflexivo de inteligência para perceber se um alvo está sendo penalizado por uma magia/habilidade ou não. Requer nível mental maior que 4 para aprender essa magia.

8.9.7 Windan

1. Magia Pura: 6pm, +4, 30PS. Magia Branca. TC14. Elemento Vento.

—>Especial Primeiro Círculo (Força do Vento): O usuário pode levantar pequenos objetos de 5kg por ponto de sabedoria(até 50 kg). O mestre pode cobrar 1 ou 2 PM de acordo com o peso excessivo do objeto. Quando usado em batalha o personagem pode empurrar o oponente alguns metros sempre que o mesmo receber dano por windan. —>Especial Segundo Círculo (Explosão do Vento): A magia windan agora atinge todos os alvos em uma área com raio



igual ao bônus de sabedoria em metros. Esse raio pode aumentar caso o usuário use alguma habilidade para causar dano em área.

2. Barreira de Vento(20ps,10xpm): Custo normal de Windan + 4 pm. TC 10.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia de vento e de água a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de raio ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia pura. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.



3. Ventania(10xpm): Custo normal de Windan + 2. TC 14

Todos os alvos dentro de um cone de tamanho igual ao focus do usuário em metros devem realizar um teste de força contra o bônus de windan. windan. Caso obtenham falha, eles são deslocados sabedoria + sucesso metros. Esse ataque é considerado de natureza física podendo ser desviado com o atributo esquiva. O usuário pode usar inteligência ou destreza para jogar seu acerto. Pré-requisito: Materializar Magica ou Materializar Windan.

4. Voz do vento(10xpm): O alvo pode simular vozes diferentes da sua por 2 PM durante concentração minutos e também eliminar a emissão de sons provenientes de uma área com raio igual a sabedoria do usuário em metros por 4 PM durante o mesmo tempo.

5. Pés Leves(10xpm): Custo normal de Windan .

Durante concentração turnos o alvo recebe um bônus em esquiva igual ao bônus de sabedoria do usuário da magia. Além disso o usuário consegue correr sobre superfícies não possíveis antes (como água ou gelo fino).

6. Tornado(10PS,14xpm): Custo normal de Windam + 4 pm. TC normal de Windam + 4 pm.

O usuário cria um tornado em sua volta durante concentração turnos. Todos os projéteis pequenos ou médios são desviados automaticamente em ângulos definidos pelo mestre de acordo com seu peso. Os demais ataques físicos têm um redutor no acerto igual a metade do bônus de windam. Ataques elementais de vento ou raio ignoram essa proteção.

7. Levitar(10ps,10xpm): O usuário consegue voar até uma altura igual sua sabedoria em metros. A distância horizontal é ilimitada. A velocidade de voo é igual a sua velocidade de corrida em solo. Com essa magia ativada ele sempre ganha seu bônus de esquiva quando lutando contra oponentes que não estão voando, bônus esse que pode ser acumulado com outras habilidades. Pode-se gastar pms extras para aumentar o potencial da habilidade, na ordem de 1 PM por metro aumentado até o máximo de focus metros aumentados dessa



forma. Custa 5 PM para ativar essa magia de TC 14. Tem duração em minutos igual ao concentração do usuário.

8. Explosão Sônica(14xpm): Custo normal de windan + 8 pm. TC normal de windam + 6.

O usuário da magia cria uma área em volta de si mesmo com raio igual a sua sabedoria metros. Todas os alvos dentro dessa área recebem dano físico do tipo normal que ignora armadura. Esse dano é igual ao dano causado normalmente por windan. Os usuários da habilidade audição podem tentar se esquivar dessa magia, assim como usuários de algum tipo de controle elemental relacionado ao vento. Algumas barreiras podem ser usadas para se defender contra o dano dessa magia. Por exemplo, caso criada próxima a uma barreira elemental física (barreira de vento por exemplo), a barreira recebe dano no lugar do usuário.

8.9.8 Ciarú

- Magia Pura(30PS): 6PM de custo, bônus +4. Magia Verde. TC14.

—>Especial Primeiro Círculo (Voz da Natureza): O alvo pode conversar com plantas ao gasto de PM. Quanto mais complexa for a conversa, mais PM o mestre deve exigir. O usuário também pode criar frutas gastando PM pelo custo normal da magia. —>Especial Segundo Círculo (Ajuda da Mae Gaia): O usuário pode criar um familiar temporário a partir das plantas do ambiente. O familiar auxilia o usuário em combate, concedendo +4 no acerto ou esquiva/aparar durante bônus de inteligência. O familiar tem 10 de defesa, espírito 0 e 20 PV. O familiar pode se sacrificar para reduzir 15 de dano em qualquer ataque físico ou mágico. Para invocar o familiar o usuário deve um turno ou ao usar a magia ciaru 2, com um custo extra de 4 PM. O custo normal de invocar o familiar varia entre 2 e 6 PM de acordo com a quantidade de plantas do local. Apenas um familiar pode ser invocado por vez.

- Proteção das plantas(10xpm): Custo normal de ciarú + 2 PM. TC normal de ciarú + 4.



Durante concentração turnos, a pele ou armadura do alvo é envolto por uma crosta de madeira onde a sua defesa é igual ao bônus da magia pura. Essa proteção é do tipo normal. A armadura criada tem uma quantidade de PR igual ao dobro do focus do usuário mais o bônus da magia pura. Caso essa habilidade seja usada enquanto o usuário esteja usando uma armadura média ou pesada, o mesmo recebe um redutor de 2 em sua destreza e 4 em sua esquivas. Pré-requisito: Materializar Magia.

- Garra das Árvores(12xpm): 4PM. TC16.

O usuário testa seu focus contra a agilidade ou força do alvo. Se o alvo não passar ele fica preso em uma rede de vinhas e galhos durante 4 turnos ou até a rede de plantas que o prende ser destruída por meio físico. Durante esse tempo, o alvo não pode se mexer e tem um redutor de 4 em sua destreza.

- Barreira de Planta(20ps,10xpm): Custo de ciarú normal + 4 pm. TC14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia verde e de gelo a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de fogo ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia ciarú. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destruí-la. O atacante sempre acerta a barreira,



porém não recebe bônus de acerto ao fazê-lo. A barreira defende com sua defesa normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que o bônus de resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Animar Árvores(20PS,10xpm): 8 PM. TC16.

O usuário pode animar uma árvore que estiver próximo a ele, podendo criar membros extras na mesma durante a invocação. A força e defesa (pele de madeira) da árvore têm valores iguais a sabedoria de quem a invoca. Os valores de destreza e esquiva são iguais a inteligência. O valor de PV igual ao dobro de focus, espírito igual 6 e valores extras nos atributos físicos são determinados pelo mestre de acordo com a situação (geralmente igual a metade do nível mental do usuário). O usuário também pode gastar PM extras para aumentar os atributos da criatura invocada, na ordem de 1PM para 1 ponto aumentando, até o máximo da concentração do usuário.

- Portal da Floresta Sagrada(20ps,12xpm): Quando em florestas o usuário pode se teleportar a vontade até concentração kilometros. Quanto maior a distância maior o consumo de PM e PF. Para cada kilometro teleportado o custo é de 2PF e 8PM. Ele gasta 1 turno concentrando para se teleportar. Por 6 pontos totalizando PM e/ou PF vezes 2, ele pode levar 1 pessoa junto. Nível mental e físico mínimo necessário igual a 4.
- Arma da Floresta(10xpm,10ps): 4 PM. TC 14.

O usuário pode criar uma arma com dano do tipo normal igual a sua sabedoria. Ele pode



adicionar 1 de dano normal por PM extra gasto até o bônus de focus. A arma tem uma quantidade de PR igual ao espírito do usuário vezes 5 e tem duração de 2 horas. A arma não tem redução de atributos devido a perda de PR, apenas quando o mesmo é reduzido a zero. A arma é considerada uma arma mágica de slot nulo (pode ser usada com qualquer arma mágica) que causa dano físico. Outras pessoas com conhecimento de magia ou forjar podem perceber que a arma é mágica.

- Dardo Vil (10ps,10xpm): 4 PM. Magia reflexiva ativada no momento do uso de ciarú. Quando a magia ciarú tirar dano do oponente, o mesmo fica com a condição negativa veneno vital 4(perde 4 PV por turno) se não passar em um teste de resistência contra o focus + metade do bonus de ciarú 1 do usuário. Qualquer habilidade/magia que conceda bônus em resistência ou contra veneno pode ser usada no teste de resistência do defensor. Caso a magia seja de toque, o efeito é automático.
- Casco da Nogueira Sagrada(16ps,12xpm): Custo de 10 PM. TC16. Durante concentração turnos o usuário cria um casco que diminui sua destreza e esquiva em 3 pontos. O sempre que o usuario receber dano (seja físico ou mágico), quem recebe dano é o casco cuja quantidade inicial de PV é 40. A quantida de PV do casco não pode ser curada.

8.9.9 Veru

Veru é uma magia peculiar no caminho arcano. Assim como a magia toronto (mostrada a seguir) ela se divide em subcaminhos. A magia pura de veru é manifestada por meio do deterioramento do tecido vivo ou no enfraquecimento da matéria. De uma forma mais simples ela é manifestada no plano físico como ácido corrosivo. Após aprender a magia pura o usuário pode gastar 10 PS para poder começar a aprender as habilidades de um dos dois subcaminhos da magia, veneno e morte. Caso ela deseje liberar o outro caminho para aprendizado, ele pode fazê-lo gastando mais



10 PS. Os necromantes têm livre acesso a qualquer magia do caminho veneno e morte, desde que possuam a magia pura. A magia pura de veru é considerada uma habilidade de necromante para determinar o custo de sua compra.

Magia Pura: 6pm, +6, 30PS. Magia Roxa. TC14.

—>Especial Primeiro Círculo (Corrosive Power): Caso o alvo atingido pela magia veru esteja usando uma armadura, esta sofre uma perda de PR igual ao bônus da magia.

—>Especial Segundo Círculo (Dark Venon): Gastando 3 PM extras, o usuário da magia pode adicionar seu valor de status na perda de PR sofrida ou o bônus de status no dano da magia veru.

Habilides de Veru(Veneno)

- Barreira de Veneno(20ps,10xpm): Custo de veru normal + 4 pm. TC14.

O usuário cria uma barreira mágica que o envolve, reduzindo todo o dano mágico que entrar na barreira em Sabedoria + 2 durante concentração turnos. O usuário também pode gastar 1 pm para aumentar a redução da barreira em 1 até o valor de sua inteligência. Nos últimos 2 turnos a proteção da barreira cai pela metade. Para qualquer magia veru e de terra a barreira tem o dobro da defesa. Porém para qualquer magia de vento ela tem apenas metade. Caso o usuário tenha a habilidade materializar magia, pelo mesmo custo ela pode criar uma barreira física, com dados e comportamentos semelhantes se ela fosse invocada como barreira mágica, mas como a natureza da magia é diferente são necessárias algumas observações. A barreira criada tem um valor de defesa automática igual a Sabedoria + 2 (a defesa da barreira pode ser aumentada da mesma forma se ela fosse mágica), e agora ela tem uma certa quantidade de PV igual ao dobro da consciencia do alvo + o bônus da magia veru. O oponente tem duas opções quando ataca um usuário envolto pela barreira manifestada fisicamente. A primeira é atacar diretamente a barreira, afim de destrui-la. O atacante sempre acerta a barreira, porém não recebe bônus de acerto ao faze-lo. A barreira defende com sua defesa



normal e todo o dano é reduzido dos PV totais da barreira. O atacante também pode optar por tentar ultrapassar a barreira. Dessa forma ele tem um bônus de destreza durante o ataque (como se estivesse realizando um ataque inesperado), porém recebe dano por tal feito. O dano infligido pela barreira é de natureza físico, e é igual ao dobro do dano causado pela magia pura (o dano de sabedoria é considerado normal e o bônus da magia é considerado automático). Se o dano causado for maior que a resistência do alvo, o mesmo é arremessado para fora da barreira. A barreira tem a mesma duração se invocada como barreira mágica. Sua fraqueza e resistência a elementais também continuam as mesmas.

- Veneno Vital(10xpm): 6 pm. tc 14.

O alvo recebe a condição negativa veneno vital (perde uma certa quantia de pv por turno) se não passar em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Qualquer habilidade/magia que conceda bônus em resistência ou contra veneno pode ser usada no teste de espírito. A cada turno extra gasto concentrando a magia até o limite da concentração do usuário, o mesmo recebe um bônus de sabedoria no teste. O usuário pode gastar 5 PS para diminuir o custo em 1 PM até o máximo de 3 pontos diminuídos dessa forma. A intensidade do veneno (a quantia de pv perdido por turno) é igual ao número de sucessos obtidos no teste, até o valor máximo do bônus de veru 1. O veneno fica ativo durante uma quantidade de turnos igual ao bônus de concentração do usuário. Caso o alvo atinja uma quantidade negativa de PV ele deve fazer o teste novamente até passar no teste, onde a dificuldade é reduzida em 4 todo turno. Caso passe ele desmaia com a quantidade de PV negativa no momento que ele passou no teste, ou seja, antes do veneno causar dano. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito, exceto se ela for materializada.

- Veneno Viral(10xpm): 6 pm. tc 10.

O alvo recebe a condição negativa veneno viral (perde uma certa quantia de pf por turno) se não passar em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Qualquer ha-



bilidade/magia que conceda bônus em resistência ou contra veneno pode ser usada no teste de espírito. A cada turno extra gasto concentrando a magia até o limite da concentração do usuário, o mesmo recebe um bônus de sabedoria no teste. O usuário pode gastar 5 PS para diminuir o custo em 1 PM até o máximo de 3 pontos diminuídos dessa forma. A intensidade do veneno (a quantia de pf perdido por turno) é igual a metade do número de sucessos obtidos no teste, até o valor máximo do bônus de veru 1. O veneno fica ativo durante uma quantidade de turnos igual ao bônus de concentração do usuário. A magia perde o efeito assim que o alvo fica com 0 de PF. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito.

- Veneno Mágico(10xpm): 6 pm. tc 10.

O alvo recebe a condição negativa veneno mágico (perde uma certa quantia de pm por turno) se não passar em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Qualquer habilidade/magia que conceda bônus em resistência ou contra veneno pode ser usada no teste de espírito. A cada turno extra gasto concentrando a magia até o limite da concentração do usuário, o mesmo recebe um bônus de sabedoria no teste. O usuário pode gastar 5 PS para diminuir o custo em 1 PM até o máximo de 3 pontos diminuídos dessa forma. A intensidade do veneno (a quantia de pm perdido por turno) é igual ao número de sucessos obtidos no teste, até o valor máximo do bônus de veru 1. O veneno fica ativo durante uma quantidade de turnos igual ao bônus de concentração do usuário. A magia perde o efeito assim que o alvo fica com 0 de PM. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito.

- Drenar PV(12xpm): 4 pm.

Essa magia é ativada reflexivamente quando o usuário usa a magia veru. Metade do dano causado no alvo, caso esse receba dano, é absorvido em forma de PV. A quantidade máxima absorvida é igual a consciência do usuário. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito, exceto se ela for materializada.



- Drenar PF(10ps,10xpm): Custo normal de veru + 6 pm. TC normal de veru + 2.

O alvo realiza um teste de espírito contra sabedoria do usuário. Caso falhe, o alvo recebe dano em forma de PF igual a metade do bônus da magia veru. Além disso, metade do dano causado é absorvido pelo usuário. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito.

- Drenar PM(10ps,10xpm): Custo normal de veru + 2 pm. TC normal de veru + 2.

O alvo realiza um teste de espírito contra sabedoria do usuário. Caso falhe, o alvo recebe dano em forma de PM igual ao bônus da magia veru. Além disso, metade do dano causado é absorvido pelo usuário. Essa magia não pode ser usados em alvos sem espírito.

- Corrosão Mágica(12xpm): Custo normal de veru + 2 PM. TC16.

O usuário causa dano ao equipamento dos oponentes. Sempre que usa essa magia o equipamento do alvo perde uma quantidade de PR igual a consciencia do usuário + bônus cedido pela magia veru.

- Maldição do Corpo Fraco(20ps,12xpm): Custo normal de veru + 6 pm. TC normal de veru + 6.

O alvo realiza um teste de espírito contra sabedoria do usuário. Caso falhe, o alvo perde uma quantidade em força e defesa igual ao bônus de veru. Qualquer Bônus de resistência ou veneno podem ser usados pelo teste de espírito.

Habilides de Veru(Morte)

- Vingança Negra(12xpm): 8 PM. TC14.

Durante concentração turnos sempre que alguém receber dano em uma area igual a focus em metros, o usuário recebe um bônus no + 2 dano mágico, até o limite de igual ao nível mental do usuário.

- Olhar da Morte(10xpm): 3 PM. Magia instantânea.

O usuário testa status ou sabedoria contra coragem ou espirito (maior dos dois) do alvo. Se



o alvo não passar, ele fica sob efeito de medo em relação ao usuário e não pode atacá-lo durante uma quantidade de turnos igual ao número de falhas no teste, até o máximo igual ao bônus de concentração do usuário. O alvo pode gastar PM extras para ajudar no teste, na ordem de 1 PM para 2 sucessos até o valor de seu bônus de focus ganho dessa forma.

- Chamado das Tumbas(20PS): 3 PM por morto vivo. TC14 para cada 3 mortos vivos invocados.

O alvo pode invocar mortos vivos onde seus atributos físicos são variáveis de acordo com o tipo de cadáver. O normal usado é destreza e esquiva variando entre 4 e 7, e força e defesa entre algo entre 7 e 10. Os mortos vivos invocados podem ser compostos de qualquer material em decomposição. Caso essa magia seja usada em locais com corpos reais, os mortos vivos invocados podem receber bônus em seus atributos (armas extras, mais PV, ataques venenosos, etc). Sua quantidade de pontos de vida é proporcional ao estado do cadáver invocado, este variando entre 15 e 30. Outro detalhe dos zumbis é que eles sempre usam sua parada de defesa máxima e não podem receber dano mágico, exceto aquele provindo da magia *hérís*. Apesar do zumbi não ser uma criatura inteligente, ele é capaz de ser controlado mentalmente pelo invocador. Quanto maior é a concentração do invocador para os zumbis criados, mais inteligente eles são. Quando não há atenção por parte do invocador, os zumbis sabem apenas quem são os aliados do invocador, sempre atacando inconsequentemente os inimigos mais próximos. A duração do chamado é de cerca de acuidade em horas. Os PM usados para essa magia (arredondados para cima) são acometidos, ou seja, até que a magia se desfça o usuário não pode recuperar a quantidade de PM usada para ativar a magia.

- Bondade dos Mortos(14ps): O usuário pode usar uma invocação normal de *veru* para curar um morto vivo. A quantidade curada é igual ao dano causado normalmente por *veru*. Além disso o status negativo veneno causa regeneração no morto vivo igual a intensidade do veneno.



- Dominar Morto Vivo(10xpm): 3PM.

O usuário pode obrigar 1 morto vivo a realizar uma ação simples ou com médio grau de complexidade. A ação não pode fazer com que o alvo atinga a si mesmo ou aliados de longa data. É necessário um teste combatido de Focus do usuário contra consciência do alvo. Uma vez executada a ordem, o alvo deve executa-la dentro de 48 horas, se nao o efeito da magia acaba. A vítima da magia pode fazer um teste de inteligência ou sabedoria para saber que a ação realizada foi induzida por magia.

- Chamado da Morte(20ps,14xpm): O usuário profere uma maldição contra um alvo gastando o custo normal de veru no processo. O alvo recebe um dano igual ao dobro de PM extras gastos durante a concentração da magia. Esse dano é direto na quantidade de PV, não podendo ser absorvido. A quantidade máxima de PM extras gastos não pode ultrapassar o valor de sabedoria do usuário. O personagem necessita nível 4 mental para poder aprender essa habilidade. TC 5 + PM extras gastos.

- Miasma da Morte(40PS,10xpm): TC22.

O usuário cria uma área circular com raio em metros igual ao dobro do seu focus com duração em turnos igual a sua concentração. Dentro da área da magia qualquer habilidade, item ou magia de cura não tem efeito, ou tem efeito reduzido. Por 10 PM qualquer cura tem seu efeito reduzido pela metade. Por 20 PM os efeitos de cura são anulados. Requer a magia veru além de nível mental mínimo de 5 para aprender essa habilidade. O efeito dessa magia não é considerado um status negativo, e sim um efeito de área do ambiente.

8.9.10 Toronto

A Magia toronto se divide em 3 subcaminhos; Forma, mente e espirito. A maioria desses poderes é usado indiretamente em combate. O subcaminho forma faz com que a magia altere caracte-



rísticas da matéria. O subcaminho da mente permite que o mago conecte sua vibração mágica com a vibração elétrica emitida pelo cérebro das criaturas vivas, podendo assim compreendê-los ou controlá-los. E finalmente o subcaminho espírito permite que o usuário possa manipular a energia espiritual em sua volta, podendo interagir com o plano espiritual mais facilmente. Uma pessoa normal necessita gastar 20 PS e 8xpm para poder começar a aprender as habilidades de um subcaminho, enquanto que aqueles que são desfavorecidos com a classe mago vermelho, devem pagar 24PS e 14xpm. Os magos vermelhos têm livre acesso a todos os subcaminhos da magia toronto. Uma vez que um personagem tem acesso a um subcaminho da magia, ele pode comprar qualquer magia daquele subcaminho pelo preço normal.

Habilidades de Toronto(Forma)

- Manipular Metal(10ps,12xpm): 6 PM. TC14.

O usuário causa dano ao equipamento dos oponentes. Sempre que usa essa magia o equipamento do alvo perde uma quantidade de PR igual a consciência do usuário + o dobro de pm extras usados. A quantidade máxima de PM extras gastos não pode ultrapassar a concentração do usuário. O usuário dessa magia também pode recuperar PR perdidos por meios mágicos. Os dados para recuperar os PR são os mesmos usados para retirar.

- Fisup(20ps,12xpm): TC 0 para 3 PMs gastos. TC14 para 6 PMs gastos.

O usuário concentra a magia em um alvo ou nele mesmo para aumentar uma característica física. O usuário gasta 3 PM para um valor igual a metade da sua sabedoria, arredondado para cima. Ele também pode gastar 6 PM para aumentar um valor igual a sua sabedoria em 1 atributo físico, ou metade desse valor em 2 atributos. O bônus (max 10) dura concentração turnos.

- Fisba(20ps,12xpm): TC 0 para 3 PMs gastos. TC14 para 6 PMs gastos.

O usuário concentra a magia em um alvo ou nele mesmo para reduzir uma característica



física. O usuário gasta 3 PM um valor igual a metade da sua sabedoria, arredondado para cima. Ele também pode gastar 6 PM para diminuir um valor igual a sua sabedoria em 1 atributo físico, ou metade desse valor em 2 atributos. O redutor (max 10) dura concentração turnos. Se o alvo não estiver sendo tocado, ele só recebe a penalidade imposta pela magia caso perca em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Se for tocado a redução é automática.

- Atravessar paredes(20ps,6xpm): 10 PM, TC40.

Durante o tempo de concentração da magia o usuário se foca em uma parede ou obstáculo. Ele pode ignorar o obstáculo e atravessa-lo normalmente até o dobro de sua sabedoria em metros.

- Teleporte(30ps,10xpm): O usuário pode se teleportar a vontade até concentração kilometros. Quanto maior a distância maior o consumo de PM. Para cada kilometro teleportado o custo é de 8PM. Ele gasta 1 turno concentrando para se teleportar. Para cada 6 PM gastos, ele pode levar 1 pessoa junto no teleporte. Nível mental e fisico mínimo necessário igual a 4.
- Respirar no vácuo (10ps,6xpm): Gastando-se 6 pm por hora o mago pode respirar usando seu poder mágico.
- Levitar(10ps,10xpm): O usuário consegue voar até uma altura igual sua sabedoria em metros. A distância horizontal é ilimitada. A velocidade de voo é igual a sua velocidade de corrida em solo. Com essa magia ativada ele sempre ganha seu bônus de esquiva quando lutando contra oponentes que não estão voando, bônus esse que pode ser acumulado com outras habilidades. Pode-se gastar pms extras para aumentar o potencial da habilidade, na ordem de 1 PM por metro aumentado até o maximo de focus metros aumentados dessa forma. Custa 5 PM para ativar essa magia de TC 14. Tem duração em minutos igual ao concentração do usuário.



- Sentidos Aguçados(10PS,8xpm): Para cada 4 PM gastos reflexivamente o usuário pode ativar uma das seguintes habilidades: Visão noturna, Visão extendida, Tato supersensível (com um teste de inteligência pode identificar substâncias em alimentos e líquidos por exemplo), Olfato preciso ou Audição profunda.

- Paralisia(20PS,12xpm): Custo de 8 PM. TC10.

Teste entre resistência do alvo e focus do usuário da magia. Se o usuário ganhar, o alvo não pode realizar ações físicas durante uma quantidade de turnos igual ao sucesso obtido no teste pelo usuário (max bônus de concentração do usuário). O usuário pode gastar 5 PS para reduzir o custo da magia em 1 PM até o mínimo de 4 PM. Vale lembrar que qualquer bônus cedido ao atributo geral resistência pode ser usado no teste contra essa magia.

- Armas da Natureza(10PS,10xpm): 6 PM. TC20.

O alvo pode criar armas ou armaduras feitas de materiais facilmente encontrados na natureza. O dano (ou defesa) normal e automático do equipamento são igual a metade da inteligência do usuário. O mesmo pode gastar 2 PM para aumentar 1 de dano/defesa automático ou 1 PM para aumentar 1 de dano/defesa normal. O usuário pode aumentar até o valor de sua sabedoria como extra de dano/defesa do equipamento criado. A arma tem duração igual a concentração em horas. A arma tem uma quantidade de PR igual a acuidade do usuário vezes 3. Outras pessoas com conhecimento de magia ou forjar podem perceber que a arma é criada pelo poder da magia toronto.

Durante concentração turnos sempre que o alvo receber dano, metade do dano levado pode ser usado para aumentar força ou defesa. O bônus para aumento de força ou defesa não deve ultrapassar o focus do usuário da magia. O efeito do bônus dura 15 turnos.

- Metamorfose (20PS,12xpm,12xpf): O usuário pode usar a habilidade metamorfose. O bônus inicial dessa habilidade é 3. O mestre deve restringir esse aprendizado para situações MUITO



específicas dentro de jogo.

- Forma da Verdade (12PS,6xpm): 6 PM. TC14.

O usuário cancela automaticamente o poder concedido pela habilidade geral especial metamorfose de 1 alvo. O usuário pode cancelar um bônus de metamorfose igual ou menor do que seu bônus de consciência.

- Sinergia Interplanar(20ps,10xpm): 1 PM. TC14.

Durante concentração turnos sempre que o alvo receber dano físico, o mesmo recupera uma quantia de PM igual a metade do dano do tipo normal levado ou do tipo automatico caso o dano seja explosivo. A quantia recuperada não pode ultrapassar a sabedoria do usuário.

Habilides de Toronto(Mente)

- Ler Mentos(20PS,10xpm): 4 PM. Magia reflexiva.

O usuario pode ler a mente de um alvo. É necessário um teste combatido de acuidade do usuário contra consciência do alvo. Quanto maior for o sucesso maior a extensão da memória que pode ser lida. O usuário dessa magia pode gastar 10 PS para reduzir 1 PM no custo da magia até a metade do custo inicial. Quando usado em combate, se bem sucedido no teste, o usuário recebe na esquiva um bônus igual a diferença entre sua inteligência e a do atacante.

- Libra(10xpm): O usuário pode ver os atributos de um alvo apenas ao olhar. Além disso, gastando 4 PM reflexivamente ele pode usar visão de raio x durante acuidade minutos.

- Manipular Memória(16xpm): 8 PM. TC20.

Quando usando a magia ler mentes, o usuário pode apagar as memórias lidas. Para tal ele deve fazer um teste de sabedoria ou inteligência contra a inteligência do alvo. O mestre pode atribuir bônus para o alvo de acordo com a importância daquela memória. Uma vez apagada a memória somente pode ser recuperada por outro usuário da magia manipular memória



após um intervalo de tempo em semanas igual ao focus do usuário original da magia. Para recuperar uma memória o novo usuário da magia deve gastar 8PM e testar sua sabedoria contra a sabedoria do usuário original (use o valor que o usuário original tinha no momento da magia). O mestre pode atribuir penalidades de acordo com o tempo que a memória está apagada. Pré-requisito: Ler Mentes.

- Dominação(20PS,10xpm): 6PM. TC 14.

O usuário pode obrigar o alvo a realizar uma ação simples ou com médio grau de complexidade. A ação não pode fazer com que o alvo atinga a si mesmo ou aliados de longa data. É necessário um teste combatido de consciência do usuário contra consciência ou focus do alvo. Uma vez executada a ordem, o alvo deve executa-la dentro de 48 horas, se não o efeito da magia acaba. A vítima da magia pode fazer um teste de inteligência ou sabedoria para saber que a ação realizada foi induzida por magia.

- Menup(20ps,10xpm): TC 0 para 3 PMs gastos. TC14 para 6 PMs gastos.

O usuário concentra a magia em um alvo ou nele mesmo para aumentar uma atributo mental, exceto espírito. O usuário gasta 3 PM para um valor igual a metade da sua sabedoria, arredondado para cima. Ele também pode gastar 6 PM para aumentar um valor igual a sua sabedoria em 1 atributo físico, ou metade desse valor em 2 atributos. O bônus (max 10) dura concentração turnos.

- Confusão(20ps,10xpm): TC 0 para 3 PMs gastos. TC10 para 6 PMs gastos.

O usuário concentra a magia em um alvo para reduzir um atributo mental, exceto espírito. O usuário gasta 3 PM para um valor igual a metade da sua sabedoria, arredondado para cima. Ele também pode gastar 6 PM para diminuir um valor igual a sua sabedoria em 1 atributo físico, ou metade desse valor em 2 atributos. O redutor (max 10) dura concentração turnos. Se o alvo não estiver sendo tocado, ele só recebe a penalidade imposta pela magia caso



perca em um teste de espírito contra sabedoria do usuário da magia. Se for tocado a redução é automática.

- Telepatia(10PS,10xpm): Magia instantânea.

O usuário pode entrar em contato telepaticamente com qualquer pessoa dentro do seu campo de visão ou qualquer pessoa que ele tenha encontrado nas últimas 24 hrs. Para cada turno conversando com o alvo, é necessário 2 PM. Caso a pessoa a ser comunicada esteja muito distante, o usuário deve fazer um teste de consciência com dificuldade 18 para falar normalmente com o alvo (a dificuldade do teste aumenta de acordo com a distância e estado mental atual do alvo). Essa magia também pode ser usada para falar com múltiplos alvos, onde o teste de consciência (DF 18) deve aumentar em 2 para cada alvo extra dentro do campo de visão ou em 5 caso usado a distância. A distância máxima da telepatia é igual ao nível mental em quilômetros

- Ilusão(14PS,8xpm): 6PM, TC14.

O usuário gasta 6 PM para criar uma ilusão que dura concentração minutos. A ilusão criada tem complexidade igual ao valor obtido em um teste de inteligência. Ou seja, qualquer valor obtido acima de 19 pode fazer com que o usuário crie uma ilusão com alto grau de complexidade (uma cópia de si mesmo que fala por exemplo). Qualquer um que veja a ilusão pode tentar percebê-la fazendo um teste de consciência contra a consciência ou focus de quem criou a ilusão. O mestre pode atribuir penalidades para perceber a ilusão de acordo com a situação (visibilidade prejudicada, várias pessoas no mesmo local, etc).

- Sleep (20PS,12xpm): Custo de 8 PM. TC14.

Teste combatido entre consciência ou focus do alvo contra a consciência do usuário da magia. Se o usuário ganhar, o alvo fica na condição negativa sono durante uma quantidade de turnos iguais a quantidade de sucessos obtidas no teste (max bônus de concentração).



Quando nessa condição o alvo não pode realizar nenhuma ação, incluindo o uso de habilidades reflexivas. Caso seja atacado, o seu valor de esquiva é sempre considerado 0 sem a oportunidade de rolar os dados e seu valor de defesa (não incluindo habilidades ativas ou armaduras) é reduzido pela metade. Por 10 PS ele pode reduzir o custo dessa magia em 1PM até o mínimo de 4PM. O alvo acorda caso leve uma quantidade de dano maior que seu atributo defesa.

- Berserk(20PS,10xpm): Custo de 8 PM. TC14.

Teste combatido entre consciência do alvo e do usuário da magia. Se o usuário ganhar, o alvo fica na condição negativa berserk durante uma quantidade de turnos iguais a quantidade de sucessos obtidas no teste. Quando nessa condição o alvo ganha 5 em força e 5 em defesa, realiza apenas ataques inconsequentes e ataca aleatoriamente oponentes e aliados próximos a ele. Por 10 PS ele pode reduzir o custo dessa magia em 1PM até o mínimo de 4PM.

- Transcedência da Mente(10xpm): 4 PM. Magia instantânea.

O usuário pode curar efeitos de sleep e berserk. Ele também pode usar essa habilidade perceber ilusões durante focus minutos.

- Mind Break(10ps,10xpm): 6 PM. TC14.

O alvo recebe uma quantidade de dano, sem direito a absorção, igual a diferença entre a consciência do usuário com a sua. Por 10 PS ele pode reduzir o custo dessa magia em 1PM até o mínimo de 4PM.

Habilides de Toronto(Espírito)

- Mute(20PS,10xpm): Custo de 8 PM. TC 14.

Teste combatido entre espírito do alvo e sabedoria do usuário. Se o usuario ganhar, o alvo não pode realizar ataques mágicos durante sucessos turnos (max igual ao bônus de concentração).

O usuário pode gastar 10 PS para reduzir 1 PM até o minimo de 4 PM.



- Sentido Espiritual(10xpm): 1 PM. Habilidade reflexiva.

Durante 1 hora o alvo pode ver e conversar com espíritos normalmente dentro de um ambiente que ele tenha algum tipo de sobrevivência. Ele também pode ver nuances do mundo espiritual além de concentrações de mana (energia mágica).

- Suspiro Espiritual(10ps,10xpm): Para cada 1 PM gasto ao concentrar a magia, o usuário pode curar 1 PF do alvo até o máximo da resistência do beneficiário. O usuário pode gastar uma quantidade de PM igual a seu focus. TC14.
- Suspiro Mágico(10ps,10xpm): Para cada 1 PF gasto ao concentrar a magia, o usuário pode curar 2 PM do alvo até o máximo do focus do beneficiário. O usuário pode gastar uma quantidade de PF igual ao seu nível mental. TC14.

- Dominar Espírito(20PS,10xpm): 6PM.

O usuário pode obrigar um espírito a realizar uma ação simples ou com médio grau de complexidade. A ação não pode fazer com que o alvo atinga a si mesmo ou aliados de longa data. É necessário um teste combatido de Focus do usuário contra consciência do alvo. Uma vez executada a ordem, o alvo deve executa-la dentro de 48 horas, caso contrário o efeito da magia acaba. A vítima da magia pode fazer um teste de inteligência ou sabedoria para saber que a ação realizada foi induzida por magia.

- Benção Espiritual(10xpm): Uma vez por dia o usuário pode curar uma quantidade de PM igual ao seu valor de espírito. É necessário 1 turno concentrando-se unicamente nessa habilidade. Requer nível mental mínimo de 4.
- Shell(10PS,8xpm): 4 PM. TC14.

O alvo da magia recebe um bônus de + 8 em espírito. O bônus tem duração em turnos igual a concentração do usuário.



- Amagza(20PS,8xpm): 4 PM. TC10.

O alvo da magia recebe uma penalidade de -8 em espírito. Para que a magia tenha efeito, o usuário deve passar em um teste de sabedoria contra o espírito do alvo. A penalidade tem duração em turnos igual a concentração do usuário.

- Banir espiritos(10PS,10xpm): TC10. 4 PM.

O usuário testa sabedoria + status contra coragem + espírito do espírito alvo. Se conseguir sucesso, o espírito alvo é banido para uma área aleatória em um raio de focus * acuidade quilômetros. Se a distância for muito grande o mestre pode apagar a memória recente do espírito além de deixa-lo atordoado por algumas horas.

- Refletir (30ps,10xpm): Qualquer magia que cause dano (físico ou mágico) igual ou menor que o focus (máximo de 30) do usuário é refletida de volta para o oponente. Custa 8 PM para se levantar o espelho que dura 4 + PMs extras turnos. TC 14.

- Defir(30PS,8xpm): 8 PM. TC14.

O usuário pode cancelar o efeito de um artefato mágico durante inteligência horas. O mestre deve exibir um teste de focus de acordo com o poder do artefato. O mestre pode interpretar um sucesso muito próximo como cancelamento temporário de alguns poderes do artefato. Requer nível mental 4 ou mais para aprender essa magia.

- Fio de Prata(30PS,6xpm): 1 PM por Alvo. TC18.

O usuário se conecta aos alvos que estiverem dentro do seu campo de visão durante a concentração da magia. Durante uma quantidade de turnos igual ao espírito do usuário sempre que algum alvo consumir PM, essa quantidade de PM é retirada do usuário da magia fio de prata. Caso o alvo consuma PF, o dobro dessa quantia é retirada do usuário de fio de prata. Caso algum alvo consuma mais do que o usuário pode suportar, o fio de prata é automaticamente quebrado deixando o usuário atordoado por 1 turno. Nesse estado em específico, ele



joga metade dos seus valores mentais e os oponentes que o ataquem recebem um bônus de destreza no ataque.

- Transferir (8xpm): O usuário pode transferir a vontade seu PM para outra pessoa. Habilidade instantânea. Ele pode transferir uma quantidade máxima de PM igual ao seu focus.

- Sinergia Mágica(20ps,10xpm): 1 PM. TC14.

Durante concentração turnos sempre que o alvo receber dano mágico, o mesmo recupera uma quantia de PM igual a metade do dano. A quantia recuperada não pode ultrapassar o espírito do usuário.

- Chave Mágica(12xpm,10PS): O usuário pode tentar desativar rituais com seu poder mágico. O mesmo deve fazer um teste de focus ou consciencia com uma dificuldade estabelecida pela mestre de acordo com a força do ritual e do nível mental de seu criador. Tem custo de 4 PM para rituais de nível baixo, 8 para rituais de nível médio e 12 para rituais de nível alto.



Capítulo 9

Equipamento

As perícias bélicas nada mais são do que os equipamentos que seu personagem tem proficiência em usar, e em alguns casos a forma como o seu personagem utiliza seu corpo na batalha. Em seguida explicaremos detalhes sobre obtenção e uso das perícias bélicas no sistema dragon. Antes de entrarmos em tais detalhes, apenas algumas observações:

- Normalmente, a curta distância, pode-se aparar ataques com as mãos, porém isso não quer dizer que um artista marcial pode usar o braço para defender como se fosse uma espada ou um escudo. Ele de alguma forma impede o golpe de ser desferido para ele (segurando a base de uma espada antes que o golpe seja desferido por exemplo). O mesmo vale para armas brancas leves quando forem defender uma arma grande a curta distância, porém o teste de força continua sendo necessário em certos casos.
- Em alguns casos o mestre pode optar por substituir perícias de determinada classe de acordo com a história do personagem. Um mago utilizando um arco seria um exemplo dessa troca de perícia de acordo com a história.
- Algumas armas exóticas, não estão incluídas na listagem de perícias bélicas devido a sua exclusividade de cenário. Cabe ao mestre, de acordo com a campanha, criar perícias novas.



- Mesmo com a perícia, certas armas exigem valores mínimos de atributos para serem utilizadas. Por exemplo, um machado grande pode exigir força 6 para ser usado.
- A perícia bélica arremesso serve para atacar a distância arremessando armas ou dardos. Todos os personagens sabem arremessar uma arma a qual ele saiba usar como perícia, porém não recebe bônus de especialização.
- Todos os personagens têm acesso a perícia bélica armadura leve.

9.1 Lista De Acesso

Durante a criação de personagem toda classe tem acesso a todas as perícias listadas para aquela classe. Vale notar que quando não for especificado o tamanho da arma (apenas seu tipo) todos os tamanhos da arma serão englobados, por exemplo, dizer que samurai tem acesso a espada, é o mesmo que dizer que samurai tem acesso a espada curta, média e longa. Caso o personagem não tenha acesso a uma certa perícia, ele pode comprar a mesma gastando xpf normalmente de acordo com a lista de perícias.

- Guerreiro: Todas as perícias, fora as armas de fogo.
- Samurai: Espadas, lanças, bastões, arco e flecha, armadura média e mais duas perícias, com exceção de armas de fogo leves.
- Ranger: Armas de porte pequeno/curto e médio, arco e flecha, besta, uma perícia defensiva e mais duas perícias extras.
- Ladrão: Arma de fogo leve e média, espada média e curta, arco, besta, bastão, bastão curto composto, manopla, armadura média e arremesso leve.



- Druida: Espadas, lanças, bastões, arco, esmagador, esmagador grande, arremesso, lutar desarmado, escudo médio, armadura média, chicote.
- Monge: Lutar desarmado, arremesso, bastão, esmagador, bastão curto composto, kusarigama, espada curta.
- Soldier: Arma de fogo, besta, bastão, manopla, armadura média, escudo, lutar desarmado.
- Guerreiro Mago: Três tipos de perícias não defensivas (com exceção de arma de fogo), duas perícias defensiva.
- Ninja: Espada, lança e bastão, bastão curto composto, esmagador, manopla, arremesso leve, arco médio.
- Mago azul: Todas as perícias.
- Magos: Perícias pequenas ou leves.
- Eremita: Bastão, bastão curto composto, esmagador, 1 perícia leve opcional, Lutar desarmado.

9.2 Usando uma arma sem a perícia

É normal que uma pessoa use armas que não saiba usar em horas de extremo perigo. Como ela não tem a habilidade suficiente para usar tal arma, terá redutores toda vez que for utilizá-la. Ao invés de se escolher o maior resultado do dado, o menor resultado será somado com a destreza. Logicamente que à medida que o personagem for utilizando uma arma desconhecida, ele vai se acostumando com ela e com o tempo poderá aprendê-la com XP.



9.3 Usando uma arma com duas mãos

Algumas armas devem ser usadas com duas mãos, devido ao seu peso e tamanho. Todas as armas grande exigem um valor mínimo de força para que ela possa ser usada com duas mãos. Personagem que desejem usar uma arma com as duas mãos sem ter o pré-requisito, podem ter redutores em destreza. Para usar uma arma de duas mãos com apenas 1 mão, o personagem deve ter um valor de força superior ao mínimo exigido pela arma mais 6.

Usando qualquer arma normal com 2 mãos, o consome de PF daquela arma é reduzido para o mesmo consumo de uma arma de categoria mais leve.

9.3.1 Ambidestria

Em dragon o uso da ambidestria (uso normal das duas mãos quando tratando de habilidades manuais) é negligenciado para facilitar o andamento das lutas. Quando uma pessoa tem certa perícia, ela pode usar essa perícia normalmente independente da mão que esta segurando a arma.

9.4 Especialização

Toda vez que você aprende a utilização de um equipamento, a perícia começa no nível básico. Porém uma pessoa pode ultrapassar os limites básicos de utilização de uma arma tornando-se especialista nesta. Isto pode ser feito com o uso de xp físico (para qualquer arma), e é necessário que a pessoa tenha o nível básico da perícia bélica em questão. Cada nível de especialização concede ao personagem um bônus em acerto-aparar ou dano automático. O personagem deve escolher aonde será o bônus no momento da compra. Por exemplo, um personagem com Lança 1 Ac, 3 Dano, sempre que usar uma lança recebe +1 para acertar-aparar e +3 no dano.

Cada nível de especialização custa 3 xpf, até o máximo de 5 ou metade do nível físico do personagem (o menor valor entre os dois). Além disso, o valor de especialização para acerto-aparar



e dano são tratados separadamente, como se fossem especializações diferentes. Outra restrição é de que o bônus concedido ao personagem não pode ultrapassar o atributo básico, ou seja, o bônus em acerto-aparar concedido por uma especialização não pode ultrapassar o atributo destreza assim como o bônus em dano não pode ultrapassar força.

Aumentar ponto em especialização requer treinamento. Pegue o numero atual da especialização e multiplique por 4. Esse é a quantidade de dias necessários. Outro detalhe é de que o bônus de especializações em armas de projeteis (arco e flecha, armas de fogo etc) não podem ultrapassar o atributo destreza.

9.5 Acrobacias em Combate

A perícia bélica Acrobacias em Combate tem finalidade única de conceder bônus em esquiva na forma de especialização. Sua compra não faz com que o personagem possa se esquivar em batalha usando seu atributo esquiva, qualquer personagem pode fazer isso. A compra dessa perícia bélica faz com que o personagem ganhe o bônus de especialização quando for desviar do golpe usando a esquiva, ou seja, a compra dessa perícia já concede o primeiro nível de especialização. Existem alguns detalhes sobre a compra e uso dessa perícia bélica especial.

- Para cada 8 pontos em força o personagem pode usar 1 equipamento de porte grande/pesado quando usando a perícia acrobacias em combate.
- Para cada 5 pontos em força o personagem pode usar 1 equipamento de porte médio quando usando a perícia acrobacias em combate.
- O mestre pode aumentar esse valor mínimo de força de acordo com o peso do equipamento usado.



- De acordo com o peso do equipamento usado o mestre pode retirar mais PF que o normal quando usando essa perícia em combate.

9.6 Pontos de Resistência

Um equipamento está sujeito a desgaste, seja esse devido ao uso ou ao passar do tempo. O que diz se um objeto está desgastado ou não são os seus PR (pontos de resistência). Os PR dizem o quão a arma ou armadura encontra-se desgastada, e o mestre deve atribuir penalidades ao equipamento quando a mesma encontra-se com poucos PR. As penalidades começam quando a quantidade de Pr é menor do que 20. Quanto menor o Pr do equipamento, maior sua penalidade. Para valores inferiores a 10, sempre que usada o equipamento tem uma chance de 50% ser quebrado completamente.

Os PR podem ser recuperados ou terem sua quantidade total aumentada segundo alguns métodos alternativos, como magias, trabalhos de ferreiros, banhos em soluções químicas, entre outros. O PR total e atual de um equipamento deve ser anotado ao lado do mesmo na ficha, na parte de "Info". Cada vez que o equipamento é utilizado, o mestre deve analisar de que forma aquele uso contribuiu para o seu desgaste e assim retirar seus PR. Por exemplo, se um inimigo tem uma defesa do tipo automático alto, o mestre deve retirar mais PR da arma do que o normal (esse valor pode ser igual ao bônus de força do atacante por exemplo). Alguns inimigos explicitamente indicam que caso recebam dano ou acertem o alvo, uma quantidade de PR adicional é retirada do equipamento. A média de perda de uma arma ou armadura por batalha é de cerca de 5 PR. Armas grandes podem ser usadas para retirarem PR de outros equipamentos menores de forma semelhante a habilidade de guerreiro "Quebra de Equipamento". Por exemplo, uma armadura leve caso receba um golpe de um machado grande pode perder uma quantidade de PR igual a força do oponente, ou no máximo até o dobro da mesma (a quantidade fica à critério do mestre). Caso o personagem use a habili-



dade citada, a perda de PR é ainda maior, ou seja, 3 vezes o valor da força do usuário, normal da habilidade, mais um bônus devido ao tamanho da arma. Esse bônus pode variar de acordo com o julgamento do mestre analisando a situação.

Algumas armas (incluindo armas extras) podem ser usadas em conjunto com a habilidade punho da stiga. Quando assim feitas, eles perdem uma quantidade de PR igual a defesa do alvo, com um limite de perda de PR máxima igual ao força mais bônus do punho da stiga do usuário. Por exemplo, um lutador tem força 6 e punho da stiga +4, e está usando um soco inglês +4. Ao atingir um oponente com defesa 8, esse mesmo soco inglês perde 8 de PR. Porém se o inimigo tiver 20 de defesa, a arma perde apenas 10 PR (força mais bônus da habilidade punho da stiga).

Armas têm seu Pr variando entre 30 e 80, enquanto armaduras e escudos entre 50 e 100.

9.7 Manopla

A perícia manopla é vista como uma perícia defensiva de único nível, assim como armadura. Essa perícia cede a capacidade de, no momento do ataque, o golpe ter seu dano diminuído pela proteção do equipamento e a oportunidade maior de aparar ataques de armas brancas cortantes usando as mãos. Pode ser interpretada também como escudo pequeno, onde seu bônus de defesa e força não são tão grandes comparados a um escudo médio ou grande, porém seu consumo de PF é praticamente nulo.

Em determinadas situações a manopla também pode ser usada para aparar projéteis. Nesses casos o personagem pode aparar projéteis atirados de uma distância próxima à si mesmo, pois é mais fácil prever a trajetória de uma bala/flecha a curta distância. Além disso o mestre pode conceder um redutor no teste de aparar de acordo com a situação (usar uma arma grande que prejudique o movimento da manopla por exemplo).

A absorção da manopla não acumulada com outras armaduras que o personagem esteja usando,



podendo em alguns casos aumentar um pouco a absorção da armadura como um todo. Porém, o uso de uma manopla junto de uma armadura aumenta o fator cobertura da mesma.

Aqueles que tiverem a perícia bélica lutar desarmado podem usar livremente uma manopla para aparar golpes de armas cortantes, mas não recebem os bônus do equipamento para tal, recebendo bônus de especialização em artes marciais se aplicável.

9.8 Armaduras

Armaduras protegem várias partes do corpo (pontos específicos como partes vitais, articulações etc), e devido a seu grau de proteção, podem privar o personagem de alguns movimentos. Um personagem para movimentar o seu corpo enquanto usa uma armadura deve ter a perícia apropriada, ou seja, o uso de armadura (leve ou pesada) requer o conhecimento da perícia bélica respectiva. Se você deseja usar uma armadura sem a perícia, maiores penalidades serão impostas. Sua destreza e esquiva são reduzidas pela metade e o dobro da penalidade de locomoção da armadura será aplicado.

As perícias defensivas armadura média, pesada e manopla não possuem especialização. A única perícia bélica unicamente defensiva que possui especialização é a perícia escudo.

9.9 Escudos

Para um personagem poder usar um escudo ele deve ter a perícia bélica apropriada (escudo médio ou escudo grande). A perícia bélica escudo pode ser aumentada com níveis de especialização, sendo seu bônus alocado unicamente em aparar. Além disso, usar um escudo sem a devida perícia acarreta nas mesmas penalidades normalmente aplicadas nesse caso.

O escudo tem duas características especiais. Tamanho e resistência. O tamanho do escudo diz a área de proteção do mesmo, ou seja, o bônus de aparar. Em outras palavras, sempre que um



personagem tenta se defender usando um escudo, ele joga destreza + bônus do tamanho do escudo. A resistência diz o quanto um escudo pode suportar impactos, livrando o defensor de sofrê-los. O valor de resistência de um escudo é manifestado como um bônus de força quando usando a manobra aparar (veja o capítulo batalha para maiores informações). Resumindo, além do escudo conceder bônus em aparar, ele pode ajudar o defensor a suportar a força do atacante pois mesmo conseguindo interceptar o golpe, o defensor pode não suportar a força imposta pelo mesmo. Para projéteis, o teste de força na maioria das vezes é ignorado.

De acordo com certas situações de combate (defensor sendo flanqueado por 2 personagens agéis por exemplo), o personagem que deseje aparar com o escudo pode ser impedido de realizar tal manobra ou fazê-la com redutores.

9.10 Arco e Flecha

O dano de um arco é calculado de acordo com a força do usuário. Ou seja, se um usuário de arco tem força 4 então o dano desse arco vai ser 4. Um dos diferenciais de cada arco é sua capacidade de suportar essa força. Cada arco tem um limite máximo de força suportada. Por exemplo, um arco que suporte até força 6 terá dano igual a 6 mesmo se a força do usuário for 10 e dano igual a 4 se a força do usuário for 4.

O alcance de um arco depende muito de sua construção, resumidamente de sua força de arremesso. Quanto maior essa força, mais longe o arco pode arremessar o projétil. Dentro desse alcance existem duas distâncias importantes. A distância média e a distância longa. Na distância média a energia usada para arremessar a flecha encontra-se concentrada, então o dano nessa distância é o dano normal causado pela flecha. Na distância longa, a maior parte da energia já foi usada para levar a flecha para tão longe, portanto o dano aqui é reduzido. O mestre pode reduzir, e em alguns casos até anular o dano do tipo normal de acordo com a distância.



Para saber a distância média e longa de um arco, o mestre deve se basear na força máxima que pode ser aplicada no arco. Esse valor será os valores de alcance máximo do arco. Por exemplo, um arco cuja força máxima é 4. Ele tem distância média de 0 até 35 metros e distância longa de 35 até 135 metros. Então qualquer pessoa com força 4 ou maior consegue atirar nessas duas distâncias. Na descrição de cada arco tem os valores de sua distância média e longa.

Esses valores ditos acima são geralmente utilizados para alvos estáticos, então existem alguns detalhes que devemos falar para englobar uma situação de combate real. O alcance médio de um arqueiro é duas vezes sua percepção em metros, até o limite do arco. Ou seja, se um arqueiro tem percepção 10, sua distância média é 20 metros, mesmo que seu arco permita que sua distância média seja de 50 metros. O usuário pode aumentar essa distância se concentrando em batalha. Cada turno mirando no alvo aumenta essa distância em concentração metros (até o máximo da distância média que o arco pode suportar). O mestre também pode fazer com que a distância média seja sempre a distância média do arco, quando usado com a força máxima que o arco pode suportar. Isso quem vai definir é o mestre. Quando o usuário não tem a força máxima do arco, o mestre pode diminuir o alcance da distância média. O mestre pode alterar esses valores como bem desejar de acordo com sua necessidade de realismo/fluidez no jogo.

Vale lembrar também que mesmo que a distância longa do arco seja muito grande (200 metros por exemplo), fica difícil atirar com precisão nessa distância simplesmente devido ao fato do arqueiro não conseguir enxergar tão longe. Geralmente arcos assim são usados em guerra, dando tiros aleatórios em tropas a distâncias grandes.

Alguns arcos também tem uma redução no acerto devido ao seu dano elevado. Quanto maior a força aplicada, maior a distância e dano da flecha, porém fica mais difícil controlar o tiro nessas situações. Cada arco tem seu detalhe especial e é voltado para uma situação. Arcos menores são bons para batalhas a média e curta distância, pois são fáceis de usar. Arcos longos são mais usados em posições fixa para defesa de território.



Os arcos perdem muito pouco PR quando utilizados, sendo o consumo de PR evidenciado devido a fatores externos (água, tempo, etc). Arcos devem ser utilizados com ambas as mãos, porém consomem pouco PF. Cada ponto em especialização em arco reduz em 1 o requerimento de força mínima para se usar um arco.

O dano total de um tiro usando arco e flecha é a soma do dano do arco e da flecha. A maioria das flechas pode ser usada independente do arco. Flechas geralmente tem dano automático grande, e pode se quebrar de acordo com a jogada de defesa do alvo. Por exemplo, uma flecha pode quebrar-se quando atirada em alguém com uma defesa automática maior do que o dano da flecha. O mestre também pode estabelecer uma porcentagem de chance da flecha quebrar. Algumas flechas são usadas para ataques contra armadura (tem dano normal maior que o normal), outras são usadas para combate próximo (têm a ponta mais pesada). O mestre tem liberdade para trabalhar esses fatores na hora de criar uma flecha. O dano de uma flecha geralmente não é alto.

9.11 Armas Perfurantes

Armas que tem o atributo perfurante ignoram um certo valor de armadura do alvo. Por exemplo, uma flecha 2+3 perfurante 2, ignora 2 pontos de armadura do alvo. Geralmente armas com atributo perfurante são armas cuja superfície de contato no mometo do dano é pequena em relação ao tamanho da arma em si, por exemplo, flechas, balas, etc.

9.12 Armas de Fogo

O uso de armas de fogo é bastante comum em alguns cenários. O uso dessa perícia muitas vezes mortal tem alguns detalhes, que iremos expor a seguir.



9.12.1 Cadência de tiro

Armas mais antigas disparam apenas uma bala por ataque (tem apenas um ataque por rodada de ataque), porém armas de fogo automáticas ou semi-automáticas podem disparar diversos tiros em um único turno de ataque. A quantidade de tiros que uma arma pode realizar por turno é chamada de cadência de tiro. Existem duas formas de usar a cadência de tiro de uma arma.

A primeira é a forma manual. O atirador divide sua destreza normalmente, da mesma forma quando está usando a manobra múltiplos ataques. O número máximo de ataques realizados não pode ultrapassar a cadência de tiro da arma.

A segunda forma é a automática. Nessa forma a arma realiza automaticamente varios tiros por turno, sem a necessidade de dividir a destreza. Porém, a medida que a arma realiza os disparos ela vai se tornando mais difícil de se controlada. Esse efeito é chamado de repuxo da arma. O repuxo é manifestado em um redutor cumulativo no acerto, onde cada arma tem seu próprio redutor de empuxo. A maioria das armas automáticas podem ser colocadas em modo normal de operação. O atacante não pode usar a manobra ataques múltiplos nessa situação. A pessoa que tenta se desviar dos ataques poderá jogar apenas uma vez sua jogada de esquiva normal, porem vários tiros poderão acertá-la.

Vamos a um exemplo geral: Biggs tem uma arma com cadência de tiro 4 e um repuxo de -1. Ele irá atacar com os 3 tiros graças a cadência de tiro da arma. O primeiro ataque será com sua destreza normal, o segundo com -1 e o terceiro com -2. Wedge tenta pular para se esquivar, porém apenas consegue um resultado maior do que o terceiro tiro, ou seja, dois tiros o acertam com dano normal. Vale lembrar que ele poderá jogar sua defesa para os dois danos dos tiros recebidos; uma jogada de defesa para cada tiro.

9.12.2 Pontos de resistência de armas de fogo

Observações sobre pontos de resistência em relação as armas de fogo.



- Armas de fogo se desgastam a medida que são usadas, principalmente quando usadas em modo automático. Porém a perda de PF de uma arma de fogo é bem menor em comparação com outras armas e armaduras.
- Ao contrário das armas normais, uma arma de fogo com baixo PR não tem redução em seus atributos, e sim uma chance de falha de funcionamento. Essa chance é de 10% para valores de PR abaixo de 30% do total, e de 50% para valores de PR abaixo de 10% do total.
- Para recuperar os PR de uma arma de fogo, é necessário a habilidade manutenção de armas de fogo, e não forjar como na maioria das armas e armaduras normais.
- Geralmente armas de fogo básicas têm valor inicial de 30 PR.

9.12.3 Balas

O dano total de uma arma de fogo é dividido em duas partes. O dano do impacto da arma e o dano da bala. Ou seja, se uma arma de fogo tem dano 6+4 e uma bala tem dano +6, o dano total será 6+10 para cada tiro. Uma arma de fogo geralmente é feita para ser compatível com apenas um tipo de munição, porém existem casos de armas de fogo que são feitas para dispararem diversas balas diferentes de acordo com seu modo de operação. Vale notar que, ao contrário de uma flecha que talvez possa ser reaproveitada após seu uso, sempre que uma bala é usada ela é descartada.

9.12.4 Efeito mangueira

Algumas armas têm a capacidade disparar todo o pente a elas equipado, dando um poder de ataque em área maior. Essa capacidade é chamada de efeito mangueira. A arma atinge todos os alvos dentro do campo do efeito mangueira, que é por volta de 45 a 60 graus partindo do atacante. Esse ataque é igual para todos os alvos, e tem um bônus de acordo com o bônus de efeito mangueira da arma. Os alvos atingidos por um ataque usando o efeito mangueira recebem uma quantidade de



tiros igual a cadência da arma - 1. Além de perder todas as balas de um pente, a arma perde 10 PR sempre que o efeito mangueira for utilizado.

Para realizar o efeito mangueira existem algumas limitações, sitadas a seguir:

- O alvo deve gastar todo o turno de ataque para realizar o efeito mangueira;
- Algumas armas exigem uma força mínima para realizarem o efeito mangueira. Essa força mínima pode ser reduzida com a ajuda de suportes;
- Uma arma só pode realizar efeito mangueira se tiver munição suficiente dentro do seu pente;
- Mesmo que vários pentes possam ser acoplados a uma arma, ela deve esperar aproximadamente 2 turnos para resfriar e poder ser usada novamente.

9.13 Lista Das Perícias

Na próxima página segue a lista do XP necessário para aprender uma perícia caso ela não faça parte da sua classe. O custo é igual para todos os personagens. O mestre pode reduzir esses custos de acordo com as perícias que o personagem já possua. Por exemplo, se o personagem possui a perícia bélica de espada curta e média, o mestre pode reduzir o custo para que ele aprenda espada longa.

9.14 Limitação de Itens Mágicos

Alguns equipamentos normais são melhorados graças a poderes sobrenaturais. Esses itens únicos e poderosos são conhecidos como itens mágicos ou artefatos. Uma espada artefato tem poderes especiais quando comparado a uma espada normal. Mas o uso desse tipo de item tem suas limitações. A maioria dos artefatos permite que um certo limite de outros artefatos sejam utilizados



Espada curta: 3	Espada média: 4	Espada longa: 4
Lança: 4	Bastão: 5	Esmagador: 3
Esmagador Grande: 4	Arco: 5	Acrobacia em Combate: 4
Arma de fogo leve: 5	Arma de fogo média: 7	Arma de fogo pesada: 6
Manopla: 3	Armadura média: 4	Armadura pesada: 5
Foice Pequena: 4	Foice Longa: 4	Escudo: 4
Zarabatana: 4	Arremesso: 4	KusariGama: 5
Bastão Curto Composto: 5	Lutar desarmado: 4	Chicote: 4
Besta: 4	Balista: 8	—

Tabela 9.1 Lista de Perícias

simultaneamente. Em outras palavras, se o limite de um item mágico é 2, então o usuário desse item mágico pode equipar no máximo outros 2 itens mágicos. Se um item for mágico, ele deve ser identificado como tal, e também ter sua limitação exposta.

Com conhecimento de magia um personagem pode "desligar/ligar" um artefato mágico gastando cerca de 5 minutos. Dessa forma ele pode carregar vários artefatos, porém usar somente os que desejar.

