

ogo	1
Combate	3
gadores	5
Profissões	8
Equipmento	22
Talentos	29
Quebra de Limite	31
Espers	33
estre de jogo	35
Bestiário	36
Caos em Cornelia	45

Tradução: Evaldo Figueredo

Versão Beta

O Jogo

"Você quer paz, melhor pegar o próximo trem."
- Lightning



Final Fantasy é uma série de vídeo games em que cada título apresenta sua historia, mundo e personagens únicos. Mesmo fazendo parte da mesma série, não somente devido aos elementos recorrentes, mas também, porque suas historias focam em um grupo de herois que encaram um grande conflito. Omega Fantasy é um jogo que te ajuda a criar aventuras de Final Fantasy com seus amigos e este lançamento, chamado Omega Fantasy II, é uma versão melhorada do anterior. Para jogar, você só precisa de dados, caneta, este livro e pelo menos um amigo, embora um grupo de 4 a 6 pessoas seja recomendado. Para completar uma aventura, seu grupo precisa se encontrar uma ou mais vezes e jogar o jogo, cada encontro é chamado de uma Sessão. O que não precisa ser necessariamente em pessoa, o jogo também pode ser jogado através de videoconferência.

Escolha uma pessoa para ser o Mestre de Jogo (MJ), ele cria o mundo de jogo e narra a aventura usando o conteúdo e este livro como guia. Durante o jogo, ele descreve o ambiente e como ele reage às ações dos jogadores. O MJ também representa todos os personagens não-jogadores durante interações e combates. Todos os outros são Jogadores, que criam e jogam o jogo da perspectiva de um Personagem no mundo. Esses são os protagonistas da historia, que viajam juntos como um Grupo a fim de explorar

o mundo, interagir com pessoas e lutar contra inimigos. Este livro é dividido em três sessões principais: a primeira sessão explica as regras básicas e elementos do jogo. A segunda, detalha as regras para a criação e desenvolvimento dos personagens dos jogadores. A final, foca no MJ e oferece uma variedade de guias e conteúdo para a criação do mundo de jogo.

Exemplo: Interpretação

Hironobu (Mestre de Jogo): Vocês entram nas Planícies Tempestuosas, uma vasta área desolada, coberta por uma espessa névoa e nuvens escuras. Os habitantes ergueram torres como para-raios, mas vocês podem ver que os raios atingem o chão em campo aberto.

Yoshinori (jogando como Wakka): Nós precisamos ir para o norte, nem tão perto, nem tão longe das torres, né?

Nobuo (jogando como Rikku): Eu quero ir para casa! Odeio raios! Odeio relâmpagos!

Tetsuya (jogando como Auron): Essa tempestade nunca acaba. Melhor atravessar rápido.

Hironobu (Mestre de Jogo): Vocês também podem ver uma pequena construção próxima, parece uma pousada.

Nobuo (jogando como Rikku): Vamos dormir lá! Por favor? Sou muito jovem para morrer!

Tetsuya (jogando como Auron): Tudo bem, vamos. Ela é pior do que a tempestade.

Rolagens de dados são usadas para decidir o resultado de ações incertas, mas a exata natureza delas depende do contexto. Este jogo somente usa dados de seis lados e usa d para se referir a eles. Além do mais, usa-se, por exemplo, 4d para descrever uma rolagem de 4 dados, em que o resultado é a soma de todos eles. O Teste é a principal ferramenta para ajudar o MJ a decidir e narrar o resultado das ações. O MJ tanto pode pedir aos jogadores por testes ou os realizar ele mesmo, em segredo. Testes geralmente são rolagens de 2d e quanto maior o resultado melhor. O resultado mínimo para ser bem sucedido é chamado de Dificuldade (DF) e geralmente é determinado pelo MJ. A DF deve ser baseada na dificuldade das ações e da proficiência do agente. A maioria das DFs variam entre 5 e 9, aquelas abaixo dessa escala são consideradas fáceis, enquanto aquelas acima, muito desafiadoras.

Uma vez que 2d são rolados, o menor e o maior resultados possíveis são 2 e 12, respectivamente, que podem ser tratados como inesperadamente bons ou ruins, mas ainda assim, resultados plausíveis. Um teste também pode ter **Vantagem** ou **Desvantagem** quando as circunstâncias tem um efeito significativo sobre a ação em questão. Em ambos os casos, o teste é realizado com 3d e caso seja Vantagem, somente os dois maiores serão contados e o inverso para Desvantagem. Vantagem e Desvantagem cancelam a si mesmos e não acumulam.

O Jogo

Exemplo: Vantagem & Desvantagem

Cloud encontra Don Corneo em sua mansão, usando um vestido e maquiagem para o convencer de que ele é uma mulher. O MJ decide que isso é uma tarefa muito difícil (DF 10), pois Cloud não se esforçou tanto assim. Mas, uma vez que a sala não é bem iluminada e Don já bebeu um pouco, ele decide que o teste terá Vantagem. Cloud rola 3d e obtém [6,2,6] e como somente os dois maiores dados contam, ele conseguiu o melhor resultado possível! O MJ decide que Don Corneo não somente está convencido de que Cloud é uma mulher, mas também o acha tão irresistível que o leva para seu quarto para um tempo a sós.

Outra maneira de modificar os testes é através do uso do Dado de Fortuna. No começo de cada sessão cada jogador rola 1d e o resultado é anotado, gerando a reserva (Qtd.) de Dado de Fortuna para a sessão. Ao longo dela, após o jogador rolar os dados, é possível decidir remover um dos resultados da reserva e usá-lo para substituir um dado no resultado da rolagem. No entanto, ao MJ também é permitido o uso de Dados de Fortuna para modificar o resultado das rolagens dos jogadores da mesma maneira. Isso permite aos jogadores se beneficiar de golpes de sorte ocasionais ou motivá-los enquanto o MJ pode criar momentos de azar ou complicações. Em ambos os casos, a pessoa que usa o Dado de Fortuna deve tentar dar uma justificação narrativa. Dados de Fortuna não podem ser usados enquanto em combate e qualquer dado que não seja usado é descartado ao final de cada sessão.

Exemplo: Dado de Fortuna

Luneth explora a antiga Caverna do Altar. Assim que caminha em direção a um buraco no chão, o MJ pede por um teste de DF 5, para decidir se ele o percebe ou não. Luneth obtém [3,4], o suficiente para um sucesso. No entanto, o MJ decide usar um Dado de Fortuna na sua rolagem, a reserva atual de Dados de Fortuna inclui [1,3,3,5]. Ele remove 1 da sua reserva e o troca pelo 4 da rolagem de Luneth. Portanto, a rolagem agora é [3,1] o que significa uma falha e a reserva restante é [3,3,5]. O MJ descreve o efeito da seguinte forma: à medida que Luneth tenta pisar com cuidado ao redor do buraco, ele pisa numa pedra escorregadia, tropeça e cai dentro dele. Como consequência, ele se encontra em uma seção desconhecida e perigosa da caverna e tem que encontrar o caminho de volta à saída.

"Por que não? Nada a perder além da minha vida e isso eu ganhei de graça!" - Setzer

O grupo pode explorar o ambiente descrito pelo MJ à vontade. Podem procurar por coisas específicas ou apenas vagar, mas isso representa tempo. O MJ pode desenhar um mapa do local atual do grupo como um auxílio visual. Ele também é livre para impor testes em todas as ações relacionadas à exploração, como destravar uma tranca ou detectar armadilhas. O grupo pode dormir uma vez ao

dia para recuperar seu PV e PM completamente, mesmo se inconsciente. Para receber esse benefício, eles devem dormir em local confortável, como uma Pousada ou Tenda, por várias horas. Ao longo da aventura, o grupo interagirá com outros personagens. Estes, não-jogadores, são representados pelo MJ e agem em resposta aos jogadores. Para evitar confusão, é importante deixar claro quando alguma coisa que você diz é da perspectiva de seu personagem ou sua como jogador ou MJ. Durante a interação, o MJ pode pedir testes, como para decidir se uma tentativa de convencer um personagem é bem sucedida ou não, por exemplo.

"Sabe o que dizem sobre o protagonista, não? Ele nunca morre." - Balthier

Personagens se tornam mais fortes ao ganhar experiência e isso se expressa na quantidade acumulada, refletindo-se em Níveis. Aventureiros inexperientes começam no Nível 1 e podem progredir até, no máximo, o Nível 10. Momento em que se tornam heróis renomados. O MJ decide quando os personagens sobem de Nível, recomenda-se que seja ao se alcançar marcos da aventura. Marcos são eventos de desenvolvimento de personagens importantes, vitórias contra adversários poderosos ou a resolução de um conflito principal. Quando embarcar em aventuras perigosas, a Morte é sempre uma possibilidade real, especialmente como consequência de decisões imprudentes do grupo. A aventura acaba se todos os membros do grupo caírem inconscientes em batalha, já que isso normalmente é seguida pela morte certa. Personagens também podem morrer ou deixar o grupo sob circunstâncias especiais, nesses casos o MJ toma o controle deles.

Exemplo: Experiência & Morte

Kain trai o grupo e se junta aos inimigos. Ele luta e derrota o resto do grupo em combate, mas escolhe os deixar vivos. O MJ então toma o controle dele, transformando-o em um Antagonista. O grupo resolve parar os planos de Kain e seu antigo jogador resolve criar um novo personagem para os ajudar. O MJ recompensa o grupo com um Nível a mais por atingir um ponto de virada na aventura.

A maioria das aventuras cobrem múltiplas sessões e algumas vezes um jogador pode não ser capaz de comparecer a uma delas. Neste caso, o MJ e os jogadores concordam que o personagem deixa o grupo pela duração da sessão para uma Missão Pessoal. No início da próxima sessão, o personagem se reúne ao grupo e o jogador explica o que seu personagem tentou fazer durante sua ausência. Então, o MJ define uma DF para a Missão Pessoal e o jogador faz 3 testes. Se pelo menos 2 deles forem um sucesso, então a missão foi bem sucedida, do contrário, o personagem falhou. O MJ então descreve o curso da missão e suas consequências.

O Jogo - Combate 3

"Chega de brincadeiras expositivas. É hora de lutarmos como homens. E Damas. E damas que se vestem como homens." - Gilgamesh



Encontros de Combate são uma série de Rodadas (r) e durante cada uma delas, cada combatente tem um turno. No início de cada combate, ambos os grupos escolhem quem agirá no primeiro turno de cada rodada e o MJ decide quem dos inimigos vai primeiro. Assim, as partes opostas se alternam até que cada combatente tenha agido e a rodada termina. A ordem de turno para cada lado é decidido da seguinte maneira: ao final de seu turno, cada combatente escolhe um aliado que ainda não agiu nessa rodada para agir no próximo turno do seu grupo. Se um dos lados tem mais combatentes, eles podem agir em turnos consecutivos ao final de cada rodada até que cada participante tenha agido. Anuncie o começo e o fim de cada rodada para evitar confusão. Quando um grupo emboscar o outro antes do combate, o MJ pode decidir que eles ganham uma Rodada Surpresa. Nesse caso, o grupo que surpreendeu age antes mesmo do combate iniciar.

As proficiências em Combate são determinadas por 7 **atributos**. Sempre que um cálculo resultar em um valor não inteiro, o resultado é arredondado para baixo.

Pontos de vida (PV) aumentam sua durabilidade. Você tem um valor de PV máximo e um atual, se o atual chegar a 0, você cai inconsciente.

Pontos de Mana (PM) são recursos exigidos para o uso de habilidades. Assim com os PV, você tem um valor máximo e um atual.

O Defesa (DEF) aumenta sua resistência contra danos físi-

Magia (MAG) aumenta o dano e cura recebidos por suas habilidades mágicas.

Resistência (RES) aumenta sua resistência contra danos mágicos.

Agilidade (AGI) permite-o evadir de ataques físicos e determina o quão rápido você se move.

Durante o seu turno você pode se mover uma distância em unidades igual a sua AGI+1 e/ou agir. Abaixo está uma lista de **Ações de Combate**, mas o MJ pode permitir que qualquer outras ações possam ser executadas:

Ataque: Você ataca um inimigo com sua arma. Ele pode se evadir ao superar um teste de evasão de DF 12 menos a AGI dele. Caso falhe no teste, você reduz o PV dele igual ao dano da sua arma mais sua FOR. Se o alvo obter 2, você consegue um Acerto Crítico, dobrando seu dano. Se ele obter 12, seu ataque erra e o alvo realiza um ataque contra você, que acerta automaticamente.

Magia: Você usa uma habilidade mágica gastando PM, escolhendo um alvo dentro de seu alcance e concentrando pela duração dela. Enquanto estiver concentrando, você não pode agir ou se evadir. Após o tempo de conjuração, o efeito da magia afeta o alvo antes de sua vez e não pode ser evadido, mesmo se você não estiver mais ao alcance determinado. Se a magia causar danos ou restaurar PV, adicione sua MAG ao total. Cada descrição de magia informa o tempo de conjuração, MP, alvo, alcance e efeito dela.

Técnica: Você usa uma habilidade física. Técnicas são usadas da mesma maneira que magias, mas o dano e cura delas são amplificados pela sua FOR ao invés de sua MAG, exceto se o uso delas já incluir algum outro bônus, como por exemplo, envolvendo um ataque.

Defender: Todo o dano de ataques recebidos, até o seu próximo turno, é reduzido pela metade.

Litem: Você usa um item de seu inventário em si mesmo ou alguém dentro de 1u.

Re-Equipar: Trocar uma matéria ou peça de equipamento que você está usando por outro que tenha em seu inventário.

Correr: Mova-se a um local até sua AGI+1 em unidades.

Combatentes também podem aprender dois tipos de características:

Passiva: Efeitos que são ativos permanentemente.

! Reação: Permitem a você tomar certas ações no turno de alguma outra pessoa, sob condições específicas.

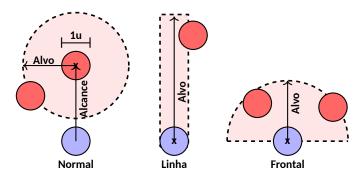
Exemplo: Combate

Squall (4 DEF, 3 AGI, 1 RES) e Seifer (6 FOR, 2 MAG) decidem duelar. Ambos empunham uma Lâmina Pistola (1d Danos) e o MJ decide que Seifer agirá primeiro. Ele começa conjurando Fogaga (6d Dano, 1r Tempo) gastando 12 PM, escolhendo Squall como seu alvo e se concentrando. Squall usa seu turno para Defender. É a vez de Seifer novamente, então Fogaga acontece e Squall sofre 6d+2-1 de danos. Seifer ainda pode ter sua vez, então ele também ataca. Squall faz um teste de evasão DF 12-3, mas rola [1, 1], ele falha e sofre um Ataque Crítico! Seifer o atinge bem acima de seu nariz com sua lâmina, infligindo 1d+6-4 de danos (Defender e Ataques Críticos cancelam um ao outro) e deixando uma cicatriz.

O Jogo - Combate 4

Todo dano causado tem um de dois tipos básicos. Exceto se especificado, Ataques e Técnicas são do tipo **Físico**, enquanto Magia e Itens são do tipo **Mágico**. Ao receber danos físicos, subtraia sua DEF da quantidade e quando receber danos mágicos, sua RES. Adicionalmente, danos podem ter um tipo elemental do qual os combatentes podem ter **fraquezas** ou **resistências**. Quando resistente a um tipo de dano, você sofre metade do dano normal e quando fraco, o dobro. Resistência e Fraquezas se cancelam e não acumulam. Existem os seguintes tipos elementais: Fogo, Gelo, Raio, Água, Terra, Vento, Sagrado e Escuridão.

Unidades (u) são a base para se medir distâncias, em que 1u é aproximadamente 1m ou 3 pés. Personagens normalmente ocupam um círculo de 1u de diâmetro visto de cima. Distância de efeitos são descritos pelo seu Alcance e Alvo. Alcance é a distância máxima entre o centro do conjurador e o centro do efeito. Um efeito com alcance de Você é centrado no conjurador e um com alcance Arma, tem a mesma distância da arma usada. Alvo é a área de efeito com uma distância máxima de seu centro. A menos que indicado o contrário, todos inteiro ou parcialmente na área de efeito são atingidos, incluindo aliados. Um efeito com alvo Único, afeta somente um único indivíduo. A seguinte ilustração mostra o uso de um efeito à distância em casos normais e com as duas formas de alvos especiais, Linha e Frontal.



Campos são efeitos que ocupam uma área no campo de batalha e afetam a todos dentro dele. Podem ser causados por habilidades ou causas naturais, como vapor ou névoa. Se a qualquer momento no seu turno, você entrar em contato com um deles, sofrerá do efeito até o fim do seu turno. Campos não acumulam, quando um novo é criado em alguma área de outro já existente, o Campo anterior é destruído. Todos os efeitos de Campo estão listados abaixo.

Campo Efeito Vagaroso Mova-se a metade do normal. Ardente Receba dano de fogo igual a 10% de seu PV máximo. Derrapante Faça um teste de DF 8 ou sofra de Imóvel. Obscuro Esteja sob o estado Cegueira.

Efeitos de Estado alteram sua potência em combate por um tempo limitado. Combatentes podem sofrer de múltiplos Efeitos de Estado de uma vez, embora receber o mesmo mais de uma vez apenas reinicia sua duração. Eles também podem ser Imunes a certos Efeitos de Estado, não sendo afetados por eles. Assim como, se um combatente sofre dois Efeitos de Estado opostos, como por exemplo, Envenenado e Regeneração, eles negam um ao outro e ambos são removidos. Abaixo está uma lista de todos os Efeitos de Estado.

Oscilando: Sempre que for alvo de um Ataque, tenha Vantagem no teste de evasão.

Acelerado: Durante seu turno, realize tanto uma ação ou movimento adicional.

Regenerando: Recupere PV igual a 10% de seu PV máximo no início de cada um de seus turnos.

Cego: Ao Atacar um inimigo, ele tem Vantagem em testes de esquiva.

X KO (Nocauteado): Você está inconsciente e seus turnos são pulados. Você sofre KO quando seu PV atual chegar a 0. Você não pode ganhar PV enquanto esse efeito não for removido. Imunidade contra KO somente se aplica quando acima de 0 PV.

Envenenado: Receba dano igual a 10% de seu PV máximo no início de cada um de seus turnos, mas não pode cair para menos de 1 de PV em decorrência disso.

² Adormecido: Você não pode se mover ou agir. Este estado é removido ao receber qualquer dano.

☐× Mudo: Você não pode começar a conjurar Magias ou usar Técnicas, mas pode Atacar.

Lento: Durante sua vez, realize uma ação ou um movimento, não ambos.

Zumbi: Todos os efeitos de cura são revertidos em você. Cura reduz seu PV e efeitos que normalmente removem KO, o causam.

Exemplo: Efeitos de Estado

Noctis e Prompto lutam contra um Malboro. O monstro usa sua habilidade Bafo Terrível para causar múltiplos Efeitos de Estado. Prompto fica Adormecido e Envenenado. No final de sua vez, ele perde 3 PV (seu máximo é 37) e ele não pode se mover nem agir. Noctis fica Mudo e Cego. Ele não pode usar habilidades, então tenta Atacar o Malboro. O monstro (2 AGI) obtém [1,6,4] no teste de evasão, passando a DF 12-2 do teste por pouco, devido à Vantagem.

Jogadores 5

"Eu sou O Basch fon Rosenburg!"

- Vaan



Cada jogador cria um Personagem que é um protagonista no mundo de jogo criado pelo MJ. Para criar um personagem de Nível 1, copie ou imprima a Ficha de Personagem da próxima página. Ela permite a você acompanhar vários aspectos de seu personagem, há também um exemplo de ficha preenchida, como guia. Escolha o Nome de seu personagem e faça uma descrição curta sobre ele. Resuma a História dele e explique suas motivações para se juntar ao grupo, considerando que o mais provável é que essa seja a sua primeira aventura séria. Escolha então uma Profissão como explicado abaixo. Por fim, a subseção de Equipamento explica como você pode personalizar os equipamentos iniciais de seu personagem. A tabela à direita resume os benefícios fornecidos em Níveis subsequentes, todos explicados em detalhes dentro desta seção.

A **Profissão** de seu personagem determina a proficiência em combate dele, incluindo habilidades, atributos e especialidade com equipamentos. Todas as profissões são detalhadas nas suas descrições logo após as fichas de personagem. Imprima ou copie a descrição daquela escolhida por você para usar como uma segunda página de sua ficha de personagem. Os atributos de seu personagem iniciam em 0 e aumentam ao progredir em uma profissão. A descrição de cada uma delas mostra os atributos e habilidades recebidos em cada Nível, assim como todos os tipos de equipamentos que o seu personagem usa. Quando o seu personagem alcança o Nível 3, você tem que decidir entre um ou dois **Arquétipos**. Arquétipos representam diferentes especializações de uma profissão e fornecem habilidades e atributos adicionais.

Exemplo: Criação de Personagem

Nós criamos um personagem chamado Vaan, que tem 17 anos, um garoto humano, loiro e de aparência atlética. Vaan é um órfão que se vira na cidade grande roubando e geralmente age como uma figura paterna para os outros órfãos. Ele sonha em ter sua própria aeronave e um dia ser um pirata dos céus. Nós escolhemos a profissão Ladrão e de sua tabela de atributos, nós determinamos o PV máximo (20), PM máximo (19) e AGI (4), todos os outros atributos começam em 0. Nós também anotamos que ele aprende a técnica Roubar. Por fim, de nossos 1.500G iniciais, compramos uma faca de Mithril, um Colete de Mithril, uma Pena de Fênix e 2 poções, o que nos deixa com 300G sobrando.

Nível	Benefício ganho
1	Profissão, Equipamento iniciante
2	Talento
3	Arquétipo
4	Quebra de Limite, Equipamento avançado
5	Esper
6	Especialização
7	Especialização
8	Especialização, Equipamento Especialista
9	Especialização
10	Especialização

Nos Níveis marcados como **Especialização**, escolha um dos seguintes benefícios para seu personagem.

- No início de cada uma das sessões, adicione um 6 extra à reserva de Dados de Fortuna.
- Ganhe uma segunda escolha de Esper.
- Ganhe uma segunda escolha de Talento.
- Ganhe um segundo Modo Limite, permite a você obter Pontos Limite de 2 fontes. Além disso, o alcance máximo de sua Quebra de Limite é aumentado em 2.
- Ganhe acesso ao segundo Arquétipo de sua profissão.
 Você pode alternar entre os dois sempre que for dormir e seus atributos e habilidades mudam de acordo com aquele ativo no momento.
- Ao usar Magia, Técnica ou habilidade de Reação de seu Arquétipo, o custo de seu PM é reduzido pela metade e você ganha 1 Ponto Limite.
- Armas e armaduras ganham um espaço de Matéria adicional enquanto estiverem equipadas.
- Ganhe a capacidade de equipar uma arma ou armadura adicional à sua escolha.
- Escolha um bônus da lista a seguir. Não é possível escolher o mesmo benefício mais de uma vez: PV+5, PM+5, FOR+1, DEF+1, MAG+1, RES+1.

Nível:			
Talentos: Nível 2	Ficha de Pe	ersonagem	
♡ Pontos de Vida:	atual máximo	Profissão: Nível 1	Arquétipo:
☆ Pontos de Mana:	1	🗡 Magia & 🙆 Técnica:	
Força:	□ Agilidade:	E ragia et E reemen	
O Defesa:	Movimento:		
✗ Magia:⚠ Resistência:	= 1 + Agilidade DF de Evasão:		
Efeitos de Estado:	= 12 - Agilidade	📿 Passiva & ᆝ Reação:	
Arma:Efeito Único:Efeito Tipo:Matéria:	Nível Dano	Armadura: Efeito Único: Efeito Tipo: Matéria:	Nível DEF & RES O O O +0 +1 +2
🖒 Acessório: Efeito:		☐ Inventário:	Gil:
🖒 Acessório: Efeito:			
Quebra de Limite:		Espers: Nível 5	
Modos Limite:		Permanente:	
Pontos Limite:		Invocar:	
		mvocar.	
Resumo de Ações de Combate:		Resumo de Efeitos de Estado:	
	O alvo faz um teste de evasão com DF 12 - + FOR. Num Acerto Crítico, resultando em		es de evasão. o aumenta em 1 + metade de seu nível.
2, (2x dano). O alvo contra-ataca, se Magia: conjure uma magia ao s	em evasão, se rolar 12. gastar PM, escolha o alvo ao alcance e se	(Acelerado: Durante seu turno, mova	a-se ou aja mais uma vez.
concentre. Enquanto concentrado,	não realize ações ou se evada. Após a cons s de seu turno, não pode ser evadido. Se		
causar dano ou recuperar PM, adici Técnica: Usada assim como Magi	one MAG ao valor. a, mas use FOR ao invés de MAG para dano		o reduz-se em 1 + metade de seu nível.
e cura, se já não houver um bônus.		以 Imóvel: Você é incapaz de se mover. X KO: Você está inconsciente e seus tu	
Defender: Todo dano de Ataque próximo turno.	s recebido é reduzido pela metade até seu	© Envenenado: Perca 10% de seu PV i	
Item: Use um item de seu invent	tário em você ou em alguém a 1u de você.	_z z ^z Adormecido: Incapaz de agir ou mo	ver-se. Removido ao receber dano.

Re-Equipar: Troque uma matéria ou peça de equipamento que você está

usando por outra que tenha em seu inventário.

○ Correr: Mova-se a um local até sua AGI+1 em unidades.

✓ Mudo: Incapaz de conjurar Magias ou de usar Técnicas.

† Zumbi: Todos os efeitos de cura são revertidos em você.

(Lento: Durante sua vez, realize uma ação ou um movimento, não ambos.

Omega Fantasy II

História:

Nome:

Nome: Lightning

Nível: 8

Idade: 21 Raça: humano Cabelo: rosa Altura: 1.70m Destra

Determinada Fria

Talentos: Corporações Guardião

Nivei 2



Ficha de Personagem

História:

Meus pais morreram quando eu era jovem. Eu criei minha irmã, Serah, e me alistei no exército, no qual me tornei sargento. Mas agora Serah está em perigo, então eu tenho que deixar o exército para encontrá-la.

"Não é uma questão de ser capaz ou não. Há coisas na vida que você simplesmente faz."

atual máximo

Pontos de Vida: 19 | 91

Pontos de Mana: 13 | 85

Movimento: 4u

Magia: 7

Resistência: 2 DF de Evasão: 9

Efeitos de Estado: Cegueira (1r), AnDEF (2r)

Arma: Lâmina Pistola Dobrável

Efeito Único: Ataque à distância após a habilidade

Efeito Tipo: contra-ataque de 11 a 12 no teste de evasão

Matéria:

🖒 Acessório: Bracelete do Poder

Efeito: FOR +1

Acessório:

Efeito:

Profissão: Mago Vermelho Arquétipo: Devastador

Magia & 🔯 Técnica:

Cura, Fogo, Nevasca, Raio, Cegueira, Veneno, Esuna, AnuElemento

Passiva & !! Reação:

Sobrepujar, Conjuração Rápida

Trmadura: Uniforme da Corporação Guardiã

Efeito Único:

Efeito Tipo: DEF +1

Matéria:

☐ Inventário:

Faca de sobrevivência, 5x Granada, 5x Poção maior, 3x Remédio, 2x Pena da Fênix, 1x Elixir

Quebra de Limite: Raiara

Nivel 4

Modos Limite: Bravura

Pontos Limite:

Uma chuva de raios irrompe dos céus sobre um inimigo dentro de 5u e todos a 2u dele. Todos os alvos afetados sofrem 2d+8 de dano de raio. Espers: Odin Nível 5

Permanente: Realize um pequeno ritual para invocar o cavalo

Gil:

2009

de Odin, Sleipnir.

Invocar:

Um alvo no campo de batalha é afetado por KO se falhar num teste de DF 8 ou recebe dano igual a 3x seu nível se passar.

Resumo de Ações de Combate:

Ataque: ataque com sua arma. O alvo faz um teste de evasão com DF 12 - AGI e se falhar, cause dano da Arma + FOR. Num Acerto Crítico, resultando em 2, (2x dano). O alvo contra-ataca, sem evasão, se rolar 12.

Magia: conjure uma magia ao gastar PM, escolha o alvo ao alcance e se concentre. Enquanto concentrado, não realize ações ou se evada. Após a conjuração, o efeito atinge o alvo antes de seu turno, não pode ser evadido. Se causar dano ou recuperar PM, adicione MAG ao valor.

Técnica: Usada assim como Magia, mas use FOR ao invés de MAG para dano e cura, se já não houver um bônus.

O Defender: Todo dano de Ataques recebido é reduzido pela metade até seu próximo turno.

🛆 Item: Use um item de seu inventário em você ou em alguém a 1u de você.

© Re-Equipar: Troque uma matéria ou peça de equipamento que você está usando por outra que tenha em seu inventário.

☼ Correr: Mova-se a um local até sua AGI+1 em unidades.

Resumo de Efeitos de Estado:

⇔ Oscilando: Tenha Vantagem em testes de evasão.

Ø ○ Ø AuATR: Atributo em questão aumenta em 1 + metade de seu nível.

() Acelerado: Durante seu turno, mova-se ou aja mais uma vez.

Regenerando: Recupere 10% de seu PV máximo no início de cada turno.

Ç Cego: Ao Atacar um inimigo, ele tem Vantagem em testes de esquiva.

Ø ♥ ★ Reatr: Atributo em questão reduz-se em 1 + metade de seu nível.

以 Imóvel: Você é incapaz de se mover.

X KO: Você está inconsciente e seus turnos são pulados.

CENVENENADO: Perca 10% de seu PV máximo no início de cada turno.

 $_{z^{\mathbf{Z}}}^{\mathbf{Z}}$ Adormecido: Incapaz de agir ou mover-se. Removido ao receber dano.

✓ Mudo: Incapaz de conjurar Magias ou de usar Técnicas.

(Lento: Durante sua vez, realize uma ação ou um movimento, não ambos.

<u>Tumbi</u>: Todos os efeitos de cura são revertidos em você.

"Bem vindo ao seu fim, estrelando: euzinha!"

- Rikku



Bardos estão na fronteira entre a arte e a guerra. Eles podem realizar canções e danças que concedem poderosos benefícios à aliados e dificuldades terríveis aos inimigos. Entretanto, Bardos não são os duelistas mais poderosos, em geral eles viram a maré da batalha de maneiras inesperadas.

Armas: Adaga Armaduras: Armadura Leve ou Robe

Habilidades de Bardo

Torcida Nível 1

PM: 4 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área podem escolher um dos seguintes benefícios: AuFOR, AuMAG, AuDEF or AuRES por 3 rodadas.

Improvisação

Nível 2

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Role 1d. Baseado no resultado, o alvo recebe o seguinte Efeito de Estado por 3 rodadas: 1-AuDEF, 2-AuRES, 3-AuSTR, 4-Oscilando, 5-Regenerando, 6-Acelerado.

Sob os holofotes

Nível 4

PM: 8 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: Você Crie um campo Obscuro ao seu redor, que o segue por 3 rodadas, mas não o afeta.

Marcha poderosa

Nível 6

PM: 14 Alvo: 2u Tempo: Or Alcance: Você Você e seus aliados na área de efeito recebem Acelerado e AuDEF por 2 rodadas.

(©) Encantar

Nível 8

PM: 15 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 4u Escolha um inimigo como alvo. Ele faz um teste de DF 8 ou imediatamente tem mais um turno para agir sob seu comando. Alguns inimigos são Imunes a esse efeito.

Imitar

Nível 10

PM: ? Alvo: ? Tempo: Or Alcance: ? Copie uma habilidade usada por um aliado ou inimigo no campo de batalha desde o turno anterior. Ao fazer isso, esteja sujeito ao custo de PM, tempo de conjuração, assim como, alcance e alvo da habilidade copiada.

Atributos de Bardo

Nível 1:	PV +19	PM +20	AGI +3	RES +1
Nível 2:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 3:	Bônus de Af	tributo do Ar	quétipo	
Nível 4:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 5:	PV +10	PM +5	FOR +2	
Nível 6:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 7:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 8:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 9:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 10:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1

Arquétipo de Dançarino(a)

Bônus de Atributo: PV+12 PM+8 FOR+2 DEF+1

Dança das lâminas

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ataque o alvo. Então escolha outro alvo dentro de 2u, corra em sua direção e o ataque também.

Vestido(a) para matar

Nível 5

Equipe um acessório extra. Além disso, para cada acessório equipado, você pode escolher um benefício extra entre: DEF+1 ou RES+1.

! Dança indecente

Nível 7

Sempre que se evadir de um ataque com sucesso, inflija um dos seguintes Efeitos de Estado ao atacante, por 3 turnos: Imóvel, Envenenado, Cego.

Dança Lenta

Nível 9

PM: 12 Alvo: 2u Tempo: Or Alcance: Você Crie um campo especial ao seu redor que dura por 3 rodadas, agindo como um campo Ardente e Vagaroso. O campo se move com você e afeta somente inimigos.

Arquétipo de Cantor(a)

Bônus de Atributo: PV +4 PM +16 RES +3

Réquiem

Nível 3

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u O alvo faz um teste de DF 8 ou sofre dano de escuridão igual a 2x seu Nível atual e a condição Zumbi por 3 rodadas.

O Bis

Nível 5

Sempre que conceder um ou mais Efeitos de Estado positivos a um alvo, também restaure o PV dele igual ao seu Nível atual.

! Dueto

Nível 7

Sempre que um aliado dentro de 1u realiza um ataque ou usa uma habilidade no inimigo, imediatamente use a mesma habilidade em um aliado ou alvo afetado, se ele estiver ao alcance.

© Canção de ninar

Nível 9

PM: 12 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u Inimigos na área de efeito fazem um teste de DF 8 ou sofrem 3d de dano e estão Adormecidos por 3 rodadas.

"De fato, você é um ótimo observador do óbvio, kupo!" - Montblanc



Magos Negros são frágeis em combates físicos, mas podem acabar com os inimigos à distância com magias poderosas. Garantem grande controle sobre o campo de batalha e são difíceis de serem ignorados pelos inimigos.

Armas: Cajado Armaduras: Robe

Habilidades de Mago Negro

Fogo Nível 1
PM: 4 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u
Cause 2d de dano de Fogo ao alvo.

Nevasca Nível 1
PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u

Cause 2d de dano de Gelo ao alvo.

Raio Nível 1
PM: 4 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u

Cause 2d de dano de Raio ao alvo.

▼ Cego Nível 2

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Cego por 3 rodadas.

Fogaga Nível 6

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.

Mevasga Nível 6

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Gelo ao alvo.

🔀 Raiaga Nível 6

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Raio ao alvo.

★ Labareda Nível 8

PM: 25 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 7u Cause 6d+45 de dano ao alvo, ignorando a RES dele.

🗡 Última Nível 10

PM: 30 Alvo: 50u Tempo: 2r Alcance: Você Cause 6d+40 de dano de escuridão a todos os inimigos na área de efeito.

Atributos de Mago Negro

Nível 1:	PV +18	PM +26	AGI +2	RES +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	MAG +1	FOR +1
Nível 3:	Bônus de A	tributo do A	rquétipo	
Nível 4:	PM +10	RES +1	DEF +1	MAG+1
Nível 5:	PV +10	PM +10	MAG +1	
Nível 6:	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
Nível 7:	PV +5	PM +10	MAG +1	RES +1
Nível 8:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 9:	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
Nível 10:	PV +10	PM +10	MAG +1	

Arquétipo de Geomante

Bônus de Atributo: PV+14 PM+6 DEF+2 RES+1

月 Bio Nível 3

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 8 ou sofre 3d de dano de Envenenado por 3 turnos.

Campo elemental

Nível 5

Ao conjurar uma magia que cause dano de Fogo, Gelo ou Raio, também crie um campo ao redor do alvo de área até 2u, que dura por 1 rodada. O efeito do campo depende do elemento da magia: Fogo - Campo Ardente, Gelo - Campo Derrapante ou Raio - Campo Vagaroso.

! Escudo de Gaia Nível 7

Ao sofrer dano elemental, dobre sua DEF ou RES para calcular o dano recebido.

Terremoto Nível 9

PM: 18 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 10u Cause 6d+5 de dano de terra a todos na área de efeito.

Arquétipo de Acadêmico

Bônus de Atributo: PV +7 PM +18 MAG +2

Tese Nível 3

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Escolha um tipo de ação, por exemplo Ataque ou Magia. Se o alvo realizar tal ação no próximo turno dele, ele sofre dano igual ao nível dele x2 e fica Imóvel por 2 rodadas.

Análise Nível 5

Ao causar danos mágicos, aprenda um dos seguintes aspectos sobre o alvo: Resistências, Fraquezas, Imunidades, PV ou PM atuais.

Prender Nível 7

Ao ser alvo de Magias, faça um teste de DF 8. Em caso de sucesso, aprenda como usar a mesma magia. Caso já tenha aprendido alguma magia dessa forma, é possível substituir pela nova.

Especializar Nível 9

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Escolha uma habilidade do alvo. Pelas próximas 3 rodadas, quando ele usar essa habilidade, seu alcance é dobrado e seu custo em PM, reduzido pela metade.

"Desgraçado cheio de si, não é?"

- Kain



Dragoon são mestres do combate aéreo, atacando seus inimigos com golpes devastantes vindos do céu. Preferem empunhar lanças e têm afinidade ao elemento Fogo. Mesmo sendo humanoides, é dito que possuem a alma de um dragão.

Armas: Lança Armaduras: Armadura Pesada

Habilidades de Dragoon

Salto

Nível 1

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 3u Ao começar a usar essa técnica, salte até 3u no ar. Após a conjuração, salte sobre o alvo e o ataque.

Lanceta

Nível 2

PM: 3 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u Cause dano ao PV e PM do alvo igual ao seu nível atual e aumente seu próprio PV e PM na mesma quantidade. Este valor não é reduzido pela DEF ou RES do alvo.

Salto duplo

Nível 6

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 3u Ao começar a usar essa técnica, salte até 3u no ar. Após a conjuração, salte sobre o alvo e o ataque. É possível saltar até outro local dentro de 3u. Se aterrizar em outro inimigo, ataque-o ao invés.

Rugido

Nível 8

PM: 8 Alvo: 5u Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área de efeito fazem um teste de DF 9 ou sofrem 2d de dano e ficam Imóveis por 1 rodada.

Ventania

Nível 10

PM: 24 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: Você Por 3 rodadas, você permanece até 3u no ar, de onde você pode ser mover normalmente e realiza uma das seguintes ações, sem custo de PM adicional:

Rajada de Lança: ataque o alvo uma vez, dentro de 10u. Em caso de sucesso, considere um Acerto Crítico.

Explosão de Fogo: escolha um alvo dentro de 10u. Ele e inimigos dentro de 2u dele sofrem 4d de dano de Fogo.

Atributos de Dragoon

Nível 1:	PV +23	PM +16	AGI +2,	FOR +1
Nível 2:	PV +10	PM +5	FOR +1	RES +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do <i>A</i>	Arquétipo	
Nível 4:	PV +5	PM +10	DEF +2	
Nível 5:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 6:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 7:	PV +10	PM +5	FOR +1	DEF +1
Nível 8:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 9:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 10:	PV +10	RES +1	DEF +2	

Arquétipo de Cavaleiro do Dragão

Bônus de Atributo: PV +8 PM +12 FOR +1 RES +2

Baforada de Fogo

Nível 3

PM: 7 Alvo: 3u (Frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Cause 2d de dano de Fogo a todos na área de efeito.

Flamígera

Nível 5

Ganhe Resistência permanente contra Fogo. Além disso, sempre que causar danos físicos, você pode escolher fazer com que o dano seja inteiramente mágico e do tipo fogo.

! Coração de Dragão

Nível 7

Sempre que causar ou receber dano de Fogo, ganhe AuFOR até o fim de seu próximo turno.

Mergulho do Dragão

Nível 9

PM: 16 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 7u Ao começar a usar essa técnica, salte até 3u no ar. Após a conjuração, salte sobre o alvo e cause 4d de dano de Fogo, além disso, crie um campo Ardente na área do alvo, que dura por 3 rodadas, mas não afeta a você.

Arquétipo de Valquíria

Bônus de Atributo: PV+13 PM+7 FOR+2 DEF+1

Grande Impulso

Nível 3

PM: 6 Alvo: 5u (Linha) Tempo: 0r Alcance: Você Corra em frente até 5u em linha. Ataque todos no caminho rolando danos uma vez para cada alvo que falhe em se evadir.

O Duelista

Nível 5

Enquanto estiver em combate dentro de 3u de um inimigo e não haja outra pessoa dentro de 3u de você, o bônus de FOR para seus ataques e habilidades é dobrado.

! Ao alcance da mão

Nível 7

Sempre que um inimigo passa a 2u de você, ele faz um teste de DF 7 ou não pode se mover além de você nesse turno.

Vingança

Nível 9

PM: 16 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 1u Ataque um inimigo que tenha causado danos a você desde o turno anterior. Se acertar, cause o dano que ele te causou antes de causar o seu próprio.

"Eu sou o protagonista; Quem mais?"

- Balthier



Atirador são peritos com todos os tipos de armas à distância. Atiradores habilidosos podem ver através de seus inimigos, o que os permite saber as forças e fraquezas deles. Portanto, podem não somente causar danos significativos à distância, mas também, incapacitá-los com técnicas especiais.

Armas: Arco ou Arma de fogo Armaduras: Armadura Leve

Habilidades de Atirador

D Libra

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Analise o alvo completamente e saiba suas Resistências, Fraquezas, Imunidades e seus PV e PM atuais.

Disparo Pesado

Nível 2

Nível 1

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma Ao atacar com sucesso, seu dano ignora a DEF.

Saque Rápido

Nível 4

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma Ataque e logo após você pode usar uma habilidade no mesmo turno.

Disparo Explosivo

Nível 6

PM: 10 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: arma Alvos na área de efeito sofrem 3d de dano de Fogo. Além disso, crie um Campo Ardente na área do alvo, que dura por 3 rodadas.

Bomba de Fumaça

Nível 8

PM: 10 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: 10u Crie um Campo Obscuro na área do alvo, que dura por 3 rodadas.

Rajada

Nível 10

PM: 24 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: Você Receba Acelerado e AuFOR por 3 rodadas. Além disso, seus ataques que atinjam um único alvo, acertam todos os inimigos dentro de 2u do alvo escolhido.

Atributos de Atirador

Nível 1:	PV +19	PM +17	AGI +2	FOR +1
Nível 2:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 3:	Bônus de Af	tributo do Ar	quétipo	
Nível 4:	PV +5	PM +5	FOR +2	RES +1
Nível 5:	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
Nível 6:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 7:	PV +5	PM +10	FOR +1	RES +1
Nível 8:	PV +10	PM +5	DEF +2	
Nível 9:	PV +5	PM +10	RES +1	FOR +1
Nível 10:	PV +10	PM +10	FOR +1	

Arquétipo de Patrulheiro

Bônus de Atributo: PV+13 PM+12 DEF+2

(Armar Armadilha

Nível 3

PM: 5 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: Você Arme uma armadilha onde está. Um inimigo que passar sobre ela sofre dano igual ao seu nível atual e fica Imóvel por 1 rodada. A armadilha desaparece após ser ativada.

Recuo

Nível 5

Ao atacar com sucesso, você pode se mover 1u em qualquer direcão de imediato.

! Evasão Mágica

Nível 7

Se evada de Magias ao passar no teste de evasão. Ao fazer isso num Ataque ou Magia, recupere PM igual ao seu Nível.

Munição Envenenada

Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma Ao atacar com sucesso, o dano causado é mágico e o alvo faz um teste de DF 8 ou fica Envenenado e recebe ReFOR e ReDEF por 3 rodadas.

Arquétipo de Atirador de Elite

Bônus de Atributo: PV +5 PM +15 FOR +3

Disparo Perfurante

Nível 3

PM: 6 Alvo: 10u (Linha) Tempo: 0r Alcance: Você Ataque todos em uma linha, role um dano que servirá para todos que falharem no teste de evasão.

Concentrado

Nível 5

Ao atacar um inimigo, ele terá Desvantagem no teste de evasão.

! Camuflagem

Nível 7

Ao fim de seu turno, no qual não tenha se movido, você fica Oscilando até o início de seu próximo turno.

Mirar

Nível 9

PM: 8 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Arma Ataque o alvo e escolha uma das seguintes partes para efeito adicional:

Cabeça: a DF de evasão do alvo é reduzida em 2, somente se você obter um Acerto Crítico.

Coração: O PM do alvo é reduzido pelo mesmo valor de PV. Perna: O alvo fica Imóvel por 1 rodada.

"Agora sei o porquê de seus músculos estúpidos!" - Sabin



Monges São lutadores adeptos ao combate físico que possuem uma combinação mortal de força e técnica. Embora não tenha perícia no uso de magias, podem produzir efeitos parecidos a partir de sua força interior.

Armas: Nenhuma Armaduras: Armadura Leve

Habilidades de Monge

Combatente Desarmado

Nível 1

Em combate, use seus punhos como armas. Eles têm o mesmo dano de armas da maior categoria que você usa. Além disso, você pode carregar um terceiro acessório no lugar de seu espaço para armas e receber FOR +1 para cada um deles equipados. Você também pode por uma Matéria no acessório que utiliza no lugar de uma arma.

© Chute Nível 2

PM: 4 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: Você Ataque todos os inimigos dentro de 1u ao seu redor, rolando um dano para todos que falharem no teste de evasão, os quais também serão afastados 1u de você.

Aura Explosiva

Nível 4

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause dano mágico ao alvo igual ao seu nível atual.

© Esmurrar

Nível 6

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ataque o mesmo alvo 2 vezes.

Ataque Súbito

Nível 8

PM: 3 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Você Use duas técnicas diferentes consecutivas no mesmo turno. Respeitando o custo de PM e tempo de conjuração de ambas.

Paraíso Final

Nível 10

PM: 22 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 1u Cause 6d de dano ao alvo e o arremesse a 5u de você. Se ele atingir uma parede ou coisa parecida, cause 3d de dano extra.

Atributos de Monge

Nível 1:	PV +20	PM +16	AGI +4	
Nível 2:	PV +10	PM +5	FOR +2	
Nível 3:	Bônus de A	tributo do Ar	quétipo	
Nível 4:	PV +5	PM +10	FOR +1	RES +1
Nível 5:	PV +10	PM +5	DEF +1	FOR +1
Nível 6:	PV +10	PM +5	FOR +1	RES +1
Nível 7:	PV +10	PM +5	FOR +1	DEF +1
Nível 8:	PV +10	PM +5	DEF +2	
Nível 9:	PV +5	PM +10	FOR +1	RES +1
Nível 10:	PV +10	PM +10	DEF +1	

Arquétipo de Faixa Preta

Bônus de Atributo: PV+17 PM+8 FOR+2

Mói Osso

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ao atacar com sucesso, o alvo faz um teste de DF 8 ou fica Lento por 1 rodada.

(Ileso

Nível 5

Enquanto seu PV atual for igual ao seu máximo, seu bônus de FOR para dano é dobrado.

! Revidar

Nível 7

Ao se evadir com sucesso do ataque inimigo, você pode atacá-lo de imediato, se ele estiver ao seu alcance.

Golpe Meteoro

Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Arremesse o alvo ao chão, causando 5d de dano. Ao fazer isso, você também pode saltar para um local a 3u de você.

Arquétipo de Templário

Bônus de Atributo: PV +4 PM +16 DEF +1 RES +2

© Chacra

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: Você Recupere PV igual ao seu Nível atual e elimine um Efeito de Estado em você.

Fluxo Vital

Nível 5

Caso não tenha PM o suficiente para utilizar uma habilidade, use seu PV ao invés.

! Reabastecer PM

Nível 7

Sempre que sofrer dano físico, recupere PM igual à metade de seu Nível atual.

Reviver

eviver Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 1u Remova KO de um alvo e regenere o PV dele em 1.

"Hum, eu vou te ensinar o que é um raio." - Lightning



Magos Vermelhos São bem versáteis e possuem habilidades diversas e sabem se virar em combate físico.

Armas: Cajado ou Espada **Armaduras:** Armadura Leve ou Robe

Habilidades de Mago Vermelho

Fogo	Nível 1
	Fogo

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Fogo ao alvo.

✓ Nevasca Nível 1

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Gelo ao alvo.

Raio Nível 1

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Raio ao alvo.

Regeneração Nível 2

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo fica Regenerando por 3 rodadas.

Cegar Nível 4

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Cego por 3 rodadas.

Resguardar Nível 6

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Remova um Efeito de Estado, exceto KO, do alvo. Além disso, ele se torna Imune a esse mesmo efeito por 5 rodadas.

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo sofre ReDEF e ReRES por 3 rodadas.

Muralha Nível 8

PM: 8 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u O alvo recebe AuDEF e AuRES por 3 rodadas.

Conjuração Dupla Nível 10

PM: 2 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Você Comece conjurando duas magias à sua escolhas ao mesmo tempo, gastando o PM de ambas.

Atributos de Mago Vermelho

Nível 1:	PV +20	PM +21	AGI +3	FOR +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	MAG +1	DEF +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do A	Arquétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +5	FOR +1	RES +1
Nível 5:	PV +5	PM +10	MAG +2	
Nível 6:	PV +5	PM +10	FOR +1	MAG +1
Nível 7:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 8:	PV +10	PM +5	FOR +1	MAG +1
Nível 9:	PV +5	PM +10	RES +2	
Nível 10:	PV +10	PM +10	FOR +1	

Arquétipo de Devastador

Bônus de Atributo: PV +6 PM +14 MAG +2 RES +1

✓ Osmose Nível 3

PM: 0 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Recupere PM igual à sua MAG, drenando o PM do alvo.

Sobrepujar Nível 5

Ao causar dano elemental, o alvo recebe fraqueza contra o mesmo tipo até o fim do próximo turno dele. Ignore a Resistência ao elemento, caso ele tenha.

! Conjuração Rápida

Nível 7

Uma vez por rodada, logo após um inimigo a 5u de você agir, você pode conjurar uma magia nele de imediato.

AnuElemento Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Escolha um elemento (ex: fogo). O alvo não sofre dano dele por 3 rodadas.

Arquétipo de Lâmina Arcana

Bônus de Atributo: PV+14 PM+6 FOR+2 DEF+1

Golpe Elemental

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Escolha um elemento (ex: fogo) e ao acertar um ataque, o dano é mágico e do elemento escolhido, adicione também sua MAG ao dano.

Arma Mágica

Nível 5

Ao conjurar magias, você pode escolher armazená-la na arma. Assim, o custo em PM é reduzido pela metade. Todas as magias armazenadas funcionam juntas no seu próximo ataque bem sucedido, além disso, não é possível armazenar mais do que 2 magias dessa forma.

! Escudo de Mana

Nível 7

Ao ter seu PV reduzido, você pode escolher reduzir seu PM ao invés.

Barreira Mágica Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Pelas próximas 3 rodadas, o alvo pode se evadir de magias e técnicas com um teste de evasão.

"Permita-me acabar com suas ilusões de grandeza."

Beatrix



Sentinelas são mestres do combate defensivo e raramente caem em combate. Sua habilidade especial os permite não somente suportar grandes quantidades de danos, mas também proteger aliados. Uma sentinela capaz é geralmente a última coisa entre o grupo e a morte certa.

Armas: Espada **Armaduras:** Armadura Pesada

Habilidades de Sentinela

 Proteção Nível 1

PM: 3 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Você Ganhe AuDEF até o final de seu próximo turno.

Primeiros Socorros Nível 2

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 1u Ao começar a usar essa habilidade, o alvo recupera PV igual ao seu nível atual. Se você não receber dano até o fim da conjuração e o alvo ainda estiver ao alcance, ele também recebe AuDEF e Acelerado por 1 rodada.

Ameaçar Nível 4

PM: 6 Alvo: Único Alcance: 5u Tempo: 0r O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Imóvel por 3 rodadas.

Proteção Médica Nível 6

PM: 9 Alvo: Única Tempo: 0r Alcance: Você Ganhe AuDEF e Regenerando por 3 rodadas.

Formação Defensiva Nível 8

PM: 10 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: Você Você e aliados dentro da área de efeito ficam Oscilando por 2 rodadas.

Proteção Poderosa Nível 10

Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: Você Pelas próximas 3 rodadas, ganhe Resistência contra danos físicos e mágicos.

Atributos de Sentinela

Nível 1:	PV +27	PM +16	AGI +3	FOR +1
Nível 2:	PV +10	PM +10	DEF +1	RES +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do A	Arquétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +5	DEF +1	FOR +1
Nível 5:	PV +10	PM +5	RES +1	DEF +1
Nível 6:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 7:	PV +10	PM +5	DEF +2	
Nível 8:	PV +10	PM +5	FOR +1	DEF +1
Nível 9:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 10:	PV +10	PM +10	DEF +1	

Arquétipo de Defensor

Bônus de Atributo: PV+17 PM+3 FOR+2 DEF+1

Debilitar Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ao atacar com sucesso, o alvo também sofre ReFOR e ReMAG por 2 rodadas.

○ Provocar Nível 5

Ao atacar com sucesso, é possível provocar o inimigo. Então, ele faz um teste de DF 8 ou o alvo dele tem que ser você, se possível, até o próximo turno dele.

! Bloqueio Nível 7

Sempre que um inimigo dentro de 2u de você tenta se afastar, ele faz um teste de DF 8. Se falhar, ele fica Imóvel até o começo do próximo turno dele.

Retribuição Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u O alvo recebe dano igual à diferença entre seu PV atual e má-

Arquétipo de Paladino

Nível 3

Bônus de Atributo: PV+10 PM+15 RES+2

Muro de Terra

anterior ainda estiver de pé.

PM: 8 Alvo: 3u (Linha) Tempo: 0r Alcance: 8u Crie um largo muro de terra de 3u de altura que bloqueia o caminho. Ele se quebra depois de 3 rodadas ou ao sofrer um total de 20 de dano. Não pode usar essa habilidade se o muro

Proteção Sagrada

Enquanto houver pelo menos 1 aliado a 1u de você, vocês ganham AuRES.

! | Cobertura

Sempre que um aliado dentro de 1u de você receber dano físico, você pode decidir direcionar pra si metade desse dano.

Astra Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u Pelas próximas rodadas, o alvo ganha AuRES e se torna Imune a todos os Efeitos de Estado.

"Não gosto do seu plano. É uma merda."

- Yuna



Muitos heróis poderosos são capazes de invocar criaturas, mas o vínculo criado pelos Invocadores são muito mais fortes, permitindo-os manifestar invocações por um longo período de tempo, para lutar ao seu lado no campo de batalha.

Armas: Cajado or Bastão **Armaduras:** Robe

Habilidades de Invocador

M Invocar Nível 1

PM: 8 Alvo: 1u Alcance: 1u Tempo: 1r Manifeste uma criatura, você tem a habilidade de invocar, no campo de batalha. Em combate, invocações agem no turno após o seu e seguem os seus comandos. Eles são dispensados ao sofrer KO, se você invocar novamente ou ao final da batalha. O PV & PM da invocação é o mesmo de quando ele foi dispensado, se ele sofreu KO, ele é invocado com 1 de PV. Eles recuperam totalmente seu PV & PM ao dormir. A invocação sobe de nível com você e recebem os mesmos ganhos de atributo. As invocações e suas habilidades estão na próxima página.

☐ Invocação: Carbuncle Nível 1 Ganhe a habilidade de invocar o Carbuncle.

PM: 6 Alvo: Único Alcance: 5u Tempo: 0r O alvo fica Oscilando por 3 rodadas.

Nível 2

Dissipar Magia Nível 6

Alvo: Único Alcance: 5u PM: 10 Tempo: Or Todas as Resistências e Efeitos de Estado benéficos do alvo são removidos por 3 rodadas.

○ Invocar: Bahamut Nível 8 Ganhe a habilidade de invocar o Bahamut.

Invocação Final Nível 10

PM: 16 Alvo: 1u Tempo: 1r Alcance: 1u Cause KO a uma criatura já invocada para invocar outra. A nova invocação recebe AuFOR, AuDEF, AuMAG, AuRES e Regenerando até o final da batalha.

Atributos de Invocador

Nível 1:	PV +16	PM +24	AGI +2	FOR +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
Nível 3:	Bônus de At	ributo do Ar	quétipo	
Nível 4:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 5:	PV +5	PM +5	RES +2	MAG +1
Nível 6:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 7:	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
Nível 8:	PV +5	PM +10	DEF +1	
Nível 9:	PV +10	PM +5	MAG +1	RES +1
Nível 10:	PV +10	PM +10	FOR +1	

Arquétipo de Devoto

Bônus de Atributo: PV +7 PM+13 FOR+1 RES+2

Nível 3

PM: 6 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: Você Você e seus aliados na área de efeito recebem 2d de PV.

Ganhe a habilidade de invocar o Ifrit e Resistência permanente contra fogo. Além disso, sempre que um de suas invocações causam dano, adicione sua FOR e MAG ao total de dano causado por elas.

! Pacto de Sangue

Nível 7

Sempre que sua invocação atual recebe dano, você pode redirecionar metade dele para você.

Briza Curativa Nível 9

PM: 14 Alvo: 5u (Linha) Tempo: 0r Alcance: Você Você e seus aliados na área de efeito recuperam 4d de PV.

Arquétipo de Evocador

Bônus de Atributo: PV+12 PM+8 MAG+2 DEF+1

 Aero Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u Cause 2d de dano de Vento ao alvo.

 Æ Água Nível 3

PM: 6 Alvo: Single Tempo: 0r Alcance: 4u Cause 2d de dano de Água ao alvo.

Rainha de Gelo Nível 5

Ganhe a habilidade de invocar a Shiva e Resistência permanente a Gelo. Além disso, você pode usar magias e técnicas conhecidas pela sua invocação atual.

! Absorver Invocação

Sempre que um das suas invocações sofrer KO em combate, recupere PV igual a seu nível atual x2, e também AuMAG por 3 rodadas.

Aeroga Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 6u Cause 6d de dano de Vento ao alvo.

 Æ Águaga Nível 9

Cause 6de da dano de Água ao alvo.

Alvo: Único PM: 14 Tempo: 1r Alcance: 6u

Carbuncle		Níve	el 1
PV:	10	PM:	12
FOR:	1	DEF:	1
MAG:	0	RES:	1
AGI:	3	Tamanho	o: P

Mordida: 1d de dano(aumenta para 2d no Nível 5)

Raio Nível 2

PM: 4 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u Cause 2d de dano de Raio ao alvo.

Refletir Nível 4

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u O alvo ganha um escudo que reflete a próxima magia que o atingir de volta ao conjurador.

✓ Clarão Nível 7

PM: 8 Alvo: 3u (Frontal) Tempo: Or Alcance: Você Todos os inimigos na área de efeito fazem um teste de DF 8 ou ficam Cegos por 3 rodadas.

Muralha Nível 8

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo ganha AuDEF e AuRES por 3 rodadas.

∠ Luz Rubi Nível 10

PM: 24 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 8u Aliados na área de efeito ganham Regenerando por 3 rodadas e um escudo que reflete a próxima magia que os atingir de volta ao conjurador.

Bahamut		Nível 9	9
PV:	60	PM: 8	0
FOR:	5	DEF:	4
MAG:	4	RES:	4
AGI:	3	Tamanho: (G



Garras: 3d de dano

Imune: Todo Efeito de Estado Resistência: D F

! Ataque Final: Se estiver prestes a cair a 0 PV, você pode usar uma de suas habilidades sem custo ou tempo de conjuração antes disso.

Impulso Nível 9

PM: 12 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área de efeito sofrem 3d de dano de Escuridão.

Baforada Destruidora
Nível 9

PM: 14 Alvo: 3u (Frontal) Tempo: 0r Alcance: 3u Todos na área de efeito fazem um teste de DF 8 ou sofrem 3d de dano e também ficam Envenenados e Cegos por 3 rodadas

Mega Labareda Nível 10

PM: 25 Alvo: 2u Tempo: 2r Alcance: 10u Cause 6d+40 de dano, ignorando RES, a todos os inimigos na área.

Ifrit		Nível 5
PV:	30	PM: 25
FOR:	3	DEF: 2
MAG:	1	RES: 0
AGI:	3	Tamanho: M



Garras: 2d de dano (aumenta para 3d no Nível 8)

Resistência: F Fraqueza: I

Fogo Nível 5

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Fogo ao alvo.

© Golpe Flamejante Nível 5

PM: 5 Alvo: Você Tempo: 0r Alcance: 1u Ao atacar com sucesso, cause 2d de dano de Fogo adicional ao alvo.

Disparada Nível 7

PM: 8 Alvo: 5u (Linha) Tempo: 0r Alcance: Você Avance até 5u em linha à sua frente, causando 4d de dano a todos no caminho.

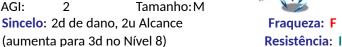
Fogaga Nível 8
PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u

PM: 12 Alvo: Unico Tempo: 1r Alcance: 50 Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.

Fogo Infernal Nível 10

PM: 20 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área de efeito sofrem 6d+10 de dano de Fogo.

Shiva		Níve	el 5
PV:	25	PM:	45
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	3	RES:	4
AGI:	2	Tamanho	o:M



Nevasca Nível 5

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Gelo ao alvo.

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo recebe ReDEF por 3 rodadas.

Descascar Nível 5

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo recebe ReRES por 3 rodadas.

Muralha de Gelo Nível 7

PM: 12 Alvo: 3u (Linha) Tempo: 0r Alcance: 5u Crie uma muralha de gelo de 3u de altura que bloqueia o caminho por 3 rodadas. Você não pode usar essa habilidade enquanto a parede anterior estiver de pé.

Mevasga Nível 8

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Gelo ao alvo.

 Pó de Diamante
 Nível 10

PM: 20 Alvo: 3u (Frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área de efeito sofrem 6d de dano de Gelo e ficam Imóveis por 1 rodada.

"Eu PREFIRO o termo "Caçador de Tesouros!

- Locke



Ladrões são lutadores ágeis, incomparáveis em "pegar emprestado" itens de inimigos e têm um senso apurado para negócios que valem a pena.

Armas: Adaga Armaduras: Armadura Leve

Habilidades de Ladrão

® Roubar

Nível 1

PM: 3 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Faça um teste de DF 7 e tome algo do alvo. Role 1d e ganhe seu nível x20G em 1 ou 2, uma Poção em 3, um Remédio em 4, um Éter em 5 e uma Pena da Fênix em 6. O MJ pode determinar qualquer outro item.

Escapar

Nível 2

PM: 4 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você Você e seus aliados na área podem se mover o dobro ao correr de seus inimigos por 3 rodadas.

Dardo Envenenado

Nível 4

PM: 7 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u O alvo faz um teste de DF 8 ou sofre 1d de dano e um dos seguintes Efeitos de Estado à sua escolha por 3 rodadas: Envenenado, Imóvel ou Adormecido.

Desaparecer

Nível 6

PM: 8 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Você Torne-se invisível até 5 rodadas ou até agir. Enquanto isso, você está Oscilando e se acertar um ataque, sempre será um Acerto Crítico.

Dedos Pegajosos

Nível 8

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Você Pelas próximas 3 rodadas, ao acertar um ataque, você também pode roubar o alvo sem custo adicional. Além disso, todos os itens pegos através de Roubar, são dobrados por essa duração.

Réplica

Nível 10

PM: 25 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 1u Crie uma cópia exata de você que dura até 3 rodadas ou até criar outra. Ela age com você no seu turno, seguindo seu comando. A cópia pode usar as mesmas habilidade que você, exceto essa.

Atributos de Ladrão

Nível 1:	PV +20	PM +19	AGI +4	
Nível 2:	PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
Nível 3:	Bônus de At	tributo do Ar	quétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +5	FOR +1	DEF +1
Nível 5:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 6:	PV +5	PM +5	DEF +2	RES +1
Nível 7:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 8:	PV +10	PM +5	RES +2	
Nível 9:	PV +5	PM +10	FOR +2	
Nível 10:	PV +10	PM +10	DEF +1	

Arquétipo de Ninja

Bônus de Atributo: PV+14 PM+11 FOR+2

Arremessar

Nível 3

PM: 4 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u Lance um equipamento de seu inventário no alvo e cause dano a depender da categoria de equipamento dele. iniciante 1d, avançado 2d e especialista 3d. Você pode recolher todo item arremessado dessa maneira após a batalha.

Ataque Antecipado

Nivel

Quando um aliado o escolhe para agir no próximo turno, aja imediatamente ao invés de esperar pelo turno do grupo adversário.

! Contra-ataque

Nível 7

Quando um inimigo acerta uma ataque contra você, você pode atacá-lo, caso ainda esteja ao alcance.

Assassinato

Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u Mova-se para o próximo alvo e o ataque. Se acertar, ele faz um teste de DF 7 ou sofre KO.

Arquétipo de Cacador de Tesouros

Bônus de Atributo: PV+10 PM+20 DEF+1 RES+1

Bolsos Rasos

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Você Você pode usar um item logo após atacar.

Gilionário

Nível 5

Ao causar dano ao alvo, receba também uma quantidade de Gil igual ao dano total causado.

! Bater Carteira

Nível 7

Ao se evadir de um ataque, você pode usar Roubar nele sem custo adicional.

Jogar Gil

Nível 9

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Lance uma quantidade de Gil até o máximo de 100G. O alvo sofre 1d de dano para cada 20G arremessados. O dinheiro é perdido no processo.

"Não dou a mínima se é ciência ou magia. Na verdade, eu acho que se tivesse que escolher, escolheria apostar na ciência." - Cid



Engenhoqueiros são peritos técnicos que derrotam seus inimigos usando o poder da ciência. Eles criam itens e dispositivos especiais que geram efeitos fantásticos em combate. Engenhoqueiros provam que qualquer tecnologia avançada é indistinguível de magia.

Armas: Arcos ou Arma ou Lança Armaduras: Robe

Habilidades de Engenhoqueiro

Estimulante

Nível 1

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u O alvo ganha Regeneração por 3 rodadas.

Lança Chamas

Nível 2

PM: 4 Alvo: 3u (Frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Ataque todos os inimigos na área. Se acertar, o dano causado é de Fogo.

Propelir

Nível 4

PM: 6 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: Você Você é impulsionado até 3u no ar de onde pode agir e se mover normalmente. Após 2 rodadas, você aterriza na sua posição atual.

Posição Fortificante

Nível 6

PM: 10 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u Crie um Campo especial na área por 3 rodadas. Aliados ganham AuFOR e AuDEF enquanto estiverem dentro dela.

Onda de Choque

Nível 8

PM: 9 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área, exceto você, recebem 3d de dano e são empurrados a 3u. Além disso, alvos afetados fazem um teste de DF 8 ou ficam Imóveis por 1 rodada.

Caixa de Pandora

Nível 10

PM: 26 Alvo: 5u Tempo: 1r Alcance: Você Inimigos na área sofrem 4d de dano. Além disso, alvos afetados rolam 1d e sofrem um Estado de Efeito por 3 rodadas, entre os seguintes: 1-Imóvel, 2-Lento, 3-Mudo, 4-Envenenado, 5-Cego ou 6-Adormecido.

Atributos de Engenhoqueiro

PV +17	PM +24	AGI +2	FOR +1
PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Bônus de At	ributo do Ar	quétipo	
PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
PV +10	PM +10	FOR +1	
PV +10	PM +10	RES +1	
PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
PV +10	PM +10	RES +1	
PV +10	PM +10	RES +1	
PV +5	PM +10	RES +2	
	PV +5 Bônus de Af PV +5 PV +10 PV +10 PV +5 PV +10 PV +10 PV +10 PV +10	PV +5 PM +10 Bônus de Atributo do Ar PV +5 PM +10 PV +10 PM +10 PV +10 PM +10 PV +5 PM +10 PV +5 PM +10 PV +10 PM +10 PV +10 PM +10 PV +10 PM +10	PV +5 PM +10 RES +1 Bônus de Atributo do Arquétipo PV +5 PM +10 FOR +1 PV +10 PM +10 FOR +1 PV +10 PM +10 RES +1 PV +5 PM +10 FOR +1 PV +10 PM +10 RES +1 PV +10 PM +10 RES +1 PV +10 PM +10 RES +1

Arquétipo de Químico

Bônus de Atributo: PV +8 PM +17 RES +2

Super Vacina

Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u O alvo recupera 1d de PV e se torna Imune a Envenenado, Mudo, Cego e viroses tipo gripe, por 3 rodadas.

Conhecimento de Item

Nível 5

Você pode usar Itens a uma distância de 3u e afetar todos dentro 1u do alvo. Ambos os efeitos também se aplicam a Estimulante, Super Vacina e à técnica Misturar.

! Auto-Poção

Nível 7

Ao sofrer dano, você pode usar um item de imediato, mas somente uma vez por turno.

Misturar

Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u Use 2 itens no alvo e role 1d. Alvos aliados recuperam 3d de PV em 1-2, ficam Oscilando em 3-4 ou Acelerados em 5-6. Alvos inimigos sofrem 3d de dano em 1-2, ficam Imóveis por 3 rodadas em 3-4 ou Lento por 3 rodadas em 5-6.

Arquétipo de Maquinista

Bônus de Atributo: PV+10 PM+10 FOR+2 DEF+1

Torreta Automática

Nível 3

PM: 8 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: 1u Crie uma torreta na área por 3 rodadas. No início de cada turno, cause dano igual ao seu nível atual em um inimigo dentro de 3u dela.

◯ Sintetizar

Nível 5

Ganhe FOR+1, DEF+1 ou RES+1 adicional por cada Matéria que tenha equipado.

! Defesa Balística

Nível 7

Ao sofrer dano de um inimigo que está além de 2u de você, faça um teste de DF 7. Em caso de sucesso, o dano é reduzido pela metade.

Raio de Satélite

Nível 9

PM: 12 Alvo: ? Tempo: 0r Alcance: ? Inimigos afetados sofrem 5d de dano. Escolha uma das seguintes formas para determinar os alvos afetados: desenhe um largo círculo de 1u ao seu redor com um raio de até 8u ou desenhe uma linha larga de 1u ao seu redor com ambas extremidades a 8u de você ou todos os inimigos dentro de 5u de você fazem um teste e todos que obterem um número ímpar são afetados.

Nível 3

"Tempo... Não esperará."

- Ultimecia



Magos do Tempo são mestres do tempo e espaço e entendem que imaginação é mais importante do que conhecimento. Eles manipulam o fluxo do tempo e dobram o tecido da realidade em seu benefício.

Armas: Cajado Armaduras: Robe

Habilidades de Mago do Tempo

✗ Gravidade

Nível 1

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo sofre 2d de dano e só se move metade do normal no próximo turno dele.

Acelerar Nível 2

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo fica Acelerado por 3 rodadas.

Retardar Nível 2

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo fica Lento por 3 rodadas.

矛 Flutuar Nível 4

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo levita até 3u acima do chão por 3 rodadas. Enquanto aliados ainda podem se mover enquanto no ar, inimigos ficam Imóveis.

PM: 15 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 6u Inimigos na área sofrem 6d de dano e um Campo Vagaroso surge, durando 3 rodadas.

Mível 8

PM: 16 Alvo: 30u Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área fazem um teste de DF 8 ou ficam Adormecidos por 1 rodada.

Banimento Nível 10

PM: 26 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u Bana temporariamente o alvo para outra dimensão. Se for um aliado, ele ainda pode agir, mas não interagir com o campo de batalha. Após 3 rodadas, o alvo reaparece no mesmo lugar, qualquer um naquele lugar é empurrado e sofre 6d de dano. Você não pode Banir o mesmo alvo consecutivamente ou se o efeito anterior ainda continuar.

Atributos de Mago do Tempo

Nível 1:	PV +17	PM +27	AGI +2	MAG +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	RES +1	FOR +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do A	Arquétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +10	MAG +1	
Nível 5:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 6:	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
Nível 7:	PV +5	PM +10	RES +2	
Nível 8:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 9:	PV +5	PM +10	RES +2	
Nível 10:	PV +5	PM +10	MAG +1	RES +1

Arquétipo de Ilusionista

Bônus de Atributo: PV +5 PM +20 MAG +2

PM: 6 Alvo: 1u Tempo: 0r Alcance: 5u Teleporte-se para um espaço desocupado de sua escolha e que possa ver, até 5u.

Tunelamento Nível 5

Ao conjurar uma magia, você pode escolher dobrar seu alcance e distancia de alvo, mas o custo em PM também é dobrado.

! Teleporte Rápido Nível 7

Ao ser alvo de um ataque, você pode tentar teleportar. Neste caso, faça um teste de evadir-se com vantagem e, se bem sucedido, a teleportação se torna adicional à evasão, ou seja, sem custo em PM.

▼ Troca

Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 10u Escolha dois alvos dentro do alcance e troque suas posições. Inimigos sofrem 4d de dano adicional, enquanto aliados causam 4d de dano a todos a 2u de suas novas posições. Além disso, ambos alvos afastam qualquer coisa que impediria suas novas posições.

Arquétipo de Oráculo

Bônus de Atributo: PV +8 PM +17 FOR +1 RES +1

F Estender Nível 3

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 8u A duração de todos os Efeitos de Estados ou benefícios recebidos no alvo, duram mais 3 rodadas.

Antecipar-se Nível 5

Antes do começo de cada combate, ganhe um turno extra, mesmo se o inimigo tiver rodada surpresa.

! Destino Nível 7

Quando um magia ou técnica mirar alguém dentro de 5u e acertar, você pode atrasá-la. Neste caso, a habilidade só funciona de fato 1 rodada depois. Esse efeito não acumula.

Mível 9

PM: 12 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u O alvo tem um turno extra antes de terminar o seu próprio, mas só uma vez por rodada. Após isso, você ainda pode escolher o próximo a agir do lado do seu grupo normalmente.

"Sonhei que era um imbecil."

- Squall



Guerreiros são especialisas em combate corporal e possuem um um ataque e defesa fortes. São proficientes em poderosas espadas e armaduras, tornando-os mais perigosos e duráveis.

Armas: Espada Armaduras: Armadura Leve e Pesada

Habilidades de Guerreiro

Avançar

PM: 3 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Se acertar o ataque contra o alvo, empurre-o para trás 1u além do dano causado.

Surrar Nível 2

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ao atacar um alvo que tenha vantagem no teste de evasão e acertar. será um Acerto Crítico.

Vitalidade Nível 4

PM: 5 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Você Pelas próximas 3 rodadas, efeitos de restaurar seu PV ou PM são dobrados. Além disso, ao fazer um teste para resistir a um efeito, a DF tem -2.

Exército de um Homem Só

Nível 6

PM: 10 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você Ataque cada inimigo na área rolando um dano que se aplica a todos que falharem em se evadir. Após isso, você pode se mover para próximo de qualquer um dos alvos afetados.

© Coragem Nível 8

PM: 10 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: Você Você e seus aliados dentro da área de efeito ganham AuFOR e AuMAG por 2 rodadas.

Múltiplos Golpes Nível 10

PM: 28 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 1u Faça 3 ataques contra o alvo. Sempre que ele rolar 4 ou menos no teste de evasão, você consegue um Acerto Crítico.

Atributos de Guerreiro

Nível 1:	PV +25	PM +18	AGI +3	FOR +1
Nível 2:	PV +10	PM +5	FOR +1	DEF +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do A	Arquétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +5	FOR +2	
Nível 5:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nível 6:	PV +10	PM +5	DEF +1	RES +1
Nível 7:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 8:	PV +10	PM +5	RES +2	
Nível 9:	PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
Nível 10:	PV +10	PM +5	DEF +2	

Arquétipo de Cavaleiro Negro

Bônus de Atributo: PV +5 PM +15 DEF +1 RES +2

Quebrar Defesa

Nível 3

PM: 6 Alvo: Single Tempo: 0r Alcance: 1u Ao acertar um ataque, o alvo também sofre ReDEF e ReRES por 2 rodadas.

Devorador de Alma

Nível 5

Ao acertar um ataque, também cause dano de Escuridão igual à metade do dano causado, a si mesmo e a todos os inimigos a 3u de você.

! Preço em Sangue

Nível 7

Sempre que um inimigo gastar PM, você pode forçá-lo a gastar o mesmo em PV, se tiver o suficiente. Após isso, recupere PV igual ao valor perdido dessa forma, pelo alvo.

Enfurecido

Nível 9

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u Pelas próximas 3 rodadas o alvo só pode atacar, mas cada acerto é um Acerto Crítico. Se mirar um inimigo, ele faz um teste de DF 8 ou é afetado.

Arquétipo de Samurai

Bônus de Atributo: PV+16 PM+9 FOR+2

Foco

Nível 1

Nível 3

PM: 5 Alvo: Alvo Tempo: Or Alcance: Você Pelas próximas 3 rodadas, o inimigo atacado terá desvantagem em testes de evasão.

Nível 5

Sempre que o alvo de seus ataques rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele recebe um dos seguintes Efeitos de Estado: Imóvel, Cego ou ReFOR.

! Bushido

Nível 7

Você pode se evadir de Técnicas ao passar no teste de evasão. Além disso, se for bem sucedido, recupere PM igual ao seu nível atual.

Tempestade de Lâmina

Nível 9

PM: 8 Alvo: 5u (Linha) Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área sofrem 4d de dano.

"Ei, essa frase é do Cloud! 'É muito perigoso, não posso me envolver...' blá, blá, blá."

- Aerith



Magos Brancos são peritos em magias defensivas, de recuperação e proteção. São medíocres em combate físico, mas possuem alta resistência contra magias.

Armas: Cajado Armaduras: Robe

Habilidades de Mago Branco

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo recupera 2d PV.

O alvo recupera zu r v.

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 1d de dano ao alvo e recupere PV na mesma quantidade.

🗡 Esuna Nível 4

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u Remova todos o Efeitos de Estado negativos, exceto KO, do alvo.

Curaga Nível 6

PM: 14 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 5u Alvos na área recuperam 6d PV.

Dispersar Nível 6

PM: 6 Alvo: 5u Tempo: 0r Alcance: 50u Remova um Campo de Efeito dentro da área.

▼ Sagrado Nível 8

PM: 21 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 12u Cause 6d+45 de dano Sagrado ao alvo.

Auto-Ressurreição Nível 10

PM: 28 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 3u Invoque um anjo guardião que zela por você. Na próxima vez que você ficar KO, seja revivido com 1 PV. Esse efeito não acumula e se não ativado, expira se o alvo dormir.

Atributos de Mago Branco

Nível 1:	PV +19	PM +25	AGI +2	FOR +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	MAG +1	RES +1
Nível 3:	Bônus de	Atributo do A	Arquétipo	
Nível 4:	PV +10	PM +5	MAG +1	DEF +1
Nível 5:	PV +5	PM +10	RES +1	FOR +1
Nível 6:	PV +5	PM +5	MAG +2	
Nível 7:	PV +10	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 8:	PV +5	PM +5	MAG +2	DEF +1
Nível 9:	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
Nível 10:	PV +10	PM +10	RES +1	

Arquétipo de Sábio

Bônus de Atributo: PV+11 PM+9 MAG+2 FOR+1

Adormecer Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Adormecido por 3 rodadas.

✓ Silenciar Nível 3

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Mudo por 3 rodadas.

Sabedoria Anciã Nível 5

Ao causar um ou mais Efeitos de Estado ao alvo, você também pode causar ReDEF ou ReRES a ele por 3 rodadas.

! Absorver PM Nível 7

Ao ser alvo de uma habilidade, recupere seu PM igual ao PM gasto pelo conjurador.

Maldição Nível 9

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DF 9 ou sofre 4d de dano e fica Envenenado e Zumbi por 3 rodadas.

Arquétipo de Médico

Bônus de Atributo: PV +7 PM +13 RES +2 DEF +1

Proteger Nível 3

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo ganha AuDEF por 3 rodadas.

Mível 3

PM: 4 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 5u O alvo ganha AuRES por 3 rodadas.

Ética Médica
 Nível 5

Ao usar Magia em um aliado até 1u, você também pode usar um item de imediato.

! | Sem Efeito Colateral Nível 7

Sempre quando seria afetado por uma magia ou técnica não sendo o alvo primário dela, você pode escolher que você e todos os alvos secundários não serão afetados.

Ressuscitar Nível 9

PM: 22 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 5u Remova KO do alvo e ele fica com PV cheio.

"Ah, é mesmo, você não sabia? Hoje em dia, tudo que se precisa para realizar seus sonhos é dinheiro e poder."



A força de combate de um personagem pode ser melhorada através de seu **Equipamento**. Enquanto **Armas** aumentam o dano causado, **Armaduras** protegem contra possíveis danos e Acessórios servem de complemento. Cada equipamento fornece um efeito **Único** e, armas e armaduras têm um **Tipo** adicional de efeito específico ao seu tipo. Armas tem alcance de 1u, exceto se especificado o contrário. Ao invés de armaduras, os personagens também podem usar roupas comuns que fornecem DEF 1. Acessórios podem ser usados por todos, mas os personagens só podem equipar armas e armaduras determinadas pela sua profissão. Embora, os personagens possam usar Itens, que forneçam benefícios rápidos dentro e fora do combate, eles são consumidos após seu uso. Equipamentos são categorizados em diferentes Níveis de Equipamento a depender de sua potência e raridade. Enquanto todos carregarem equipamento Iniciante, eles precisam alcançar Níveis mais altos para usar equipamentos Avançados e Especialistas. Os detalhes de cada Nível de Equipamento está disponível na tabela abaixo.

Nível de Equip.	Nível	Dano da Arma	Armadura DEF/RES	Valor Aprox.
Iniciante	1 - 3	1d	+0 / +0	500G
Avançado	4 - 7	2d	+1/+1	2000G
Especialista	8 - 10	3d	+2/+2	4000G

Todos os itens e posses não equipados são armazenadas no Inventário do personagem. Equipamentos e itens podem ser saqueados de adversários derrotados ou recebidos como recompensas por completar missões. Mas o grupo também pode comprar ou vender produtos específicos em lojas ou mercadores. A moeda usada para comércio é chamada de Gil (G) e normalmente vem em forma de moedas de ouro. Você pode tentar comprar e vender quase qualquer coisa, enquanto houver alguém disposto a negociar.

Exemplo: Comércio

Terra e seu grupo visitam uma casa de leilão para conseguir itens raros. Hoje é o dia de sorte deles, o item em leilão é uma Chocobo falante! O grupo está impressionado com a talentosa criatura e decide usar todas as suas economias, um total de 10.000G! Parece que o lance deles está superando ao de todos, mas no último segundo, um pai amável anuncia 500.000G e adquire a Chocobo como um presente para seu filho. Talvez o grupo tenha mais sorte (ou dinheiro) da próxima vez...

"Cloud, assine isso. É um contrato que diz que quando a guerra acabar, todas as matérias pertencerão a mim." - Yuffie

Armas e armaduras podem ser melhoradas através do uso de Matéria. Matéria normalmente parece com um cristal, que concentra forças mágicas e pode ser usada por qualquer um. Elas podem ser encaixadas em espaços nas armas ou armaduras e garantir ao usuário efeitos adicionais. Aquelas encaixadas também podem ser removidas, trocadas ou armazenadas com facilidade. A menos que especificado o contrário, cada arma e armadura pode carregar uma matéria, enquanto roupas e acessórios nenhuma. Matérias podem ser divididas em duas categorias: Comando e Suporte. Matérias de Comando permitem ao usuário usar novas habilidades, enquanto as de Suporte garantem efeitos passivos. Se uma Matéria permite o uso de uma habilidade existente, o usuário deve atender às essas exigências, como custo em PM e tempo de conjuração.

"Sim, as doze armas lendárias. São armas. São lendárias. Há até doze delas."

- Ghido

A menos que o MJ diga o contrário, cada personagem tem 1.500G no Nível 1, com esse valor ele pode comprar seus equipamentos iniciais, desta forma:

- Comprar qualquer arma Iniciante por 500G ou uma arma Mithril por 250G.
- Comprar uma armadura Iniciante por 500G, uma armadura Mithril por 250G ou roupas por 100G.
- Opcional, comprar qualquer conjunto de itens que puder pagar.
- Opcional, compre um acessório Iniciante por 500G.
- Opcional, compre uma Matéria que possa pagar.

As próximas páginas possuem vários exemplos de equipamentos para se escolher. As tabelas detalham efeitos únicos de cada um, assim como os tipos diferentes de armas e armaduras. Todas as armas e armaduras listadas são do nível Iniciante, exceto se o MJ dizer o contrário. Note que a ficha de personagem fornece vários campos para acompanhar o inventário assim como os equipamentos atuais e seus efeitos.

Arcos	Efeito Único	⊕ Adaga	Efeito Único
Arco Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.	Faca Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Arco Élfico	Adiciona 3 ao dano ao atingir um alvo que tenha algum Efeito de Estado.	Sombra Noturna	Se o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele fica Envenenado por 3 rodadas.
Arco Assassino	Num Acerto Crítico, o alvo sofre KO.	Faca Assassina	Num Acerto Crítico, o alvo sofre KO.
Besta	Não sofre da penalidade do seu tipo de efeito, mas só tem alcance de 3u.	Oricalco	Se seu PV cair à metade do máximo, ganhe AuFOR por 3 rodadas.
Aplu	Ignora efeitos que permitem ao alvo ter Vantagem no teste de evasão, exceto seu	Gladio	A DF de todos os testes relacionados a roubar tem -1.
	próprio tipo de efeito.	Adaga de	DEF +1. Fornece DEF +1 extra se equipado
Anteros	Quando o alvo rolar 5 ou menos no teste	Aparar	como faca secundária.
	de evasão, ele fica Cego por 3 rodadas.	Sorriso Sutil	Se houver um aliado a 1u do alvo, causa +3
Efeito Tipo: Arcos tem alcance de 5u. Se você atacar ou			de dano com essa arma.
usar uma técn	ica que precise atacar e se mover no mesmo	Efeito Tipo: V	ocê pode equipar uma Adaga secundária no

turno, o alvo tem vantagem no teste de evasão. lugar de um Acessório. Neste caso, você pode atacar com a arma secundária ao invés de se mover.

⊕ de	Arma e Fogo	Efeito Único
Α	rma Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Fo	omalhaut	O dano causado é do tipo mágico.
Α	belhinha	Num Acerto Crítico, aja novamente.
Μ	letralhadora	Se o alvo se evadir do seu ataque, ele ainda sofre metade do dano.
	aforada de ragão	O dano causado é do tipo Fogo. Além disso, todos que terminarem o turno dentro de 1u de você, sofrem 3 de dano de Fogo.
	anhão spiritual	Ao acertar um ataque em um alvo que esteja Zumbi, será um Acerto Crítico.
E4	eito Tino: A	rmas de Eogo tem alcance 311 Diferente-

Efeito Tipo: Armas de Fogo tem alcance 3u. Diferentemente dos Arcos, seus danos não são aumentados pela FOR, ao invés disso, o dano delas é aumentado em 1d para cada 3 FOR do usuário.

⊕ Lança	Efeito Único
Lança Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Gae Bolg	Tenha um Acerto Crítico quando o alvo rolar 3 ou menos no teste de evasão.
Vel	O dano causado por suas Técnicas se torna do tipo mágico.
Longinus	Quando o alvo do seu ataque rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele fica Mudo por 3 rodadas.
Tridente	Ataca o alvo e qualquer um atrás dele.
Naginata	Num Acerto Crítico, triplique, ao invés de dobrar, o dano causado.

Naginata	Num Acerto Critico, triplique, ao inves de	de DF 9.	
	dobrar. o dano causado.	dc Di 7.	
	,	Efeito Tipo: Ao fazer o teste de evasão, você pode contra-	
Efeito Tipo: La	nças têm 2u de alcance.	atacar no 11 e 12.	

Espada	Efeito Único
Espada Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Espada Bruta	Se o alvo rolar 5 ou menos no teste de eva- são, o dano causado ignora a DEF.
Lâmina Pistola	Você pode fazer um ataque à distancia de até 3u. Nesse caso, não adicione sua FOR ao dano.
Organyx	Ao acertar um ataque, recupere 2 PM.
Espada Sanguinária	Ao reduzir o alvo a 0 PV, recupere PV igual ao seu nível atual.
Murasame	O alcance de suas Técnicas é aumentado em 1u.
Yoshihara	Ao fazer um Contra-ataque através de um teste de evasão, sempre será Acerto Crítico.
Espada Vorpal	Num Acerto Crítico, triplique, ao invés de dobrar, o dano causado.
Salve a Rainha	Sempre que você ou um aliado até 1u for afetado por uma magia, você pode reduzir

o dano pela metade ao passar num teste

Efeito Tipo: Você pode equipar uma Adaga secundária no

Φ • • •	-6.30 (6.3	
⊕ Cajado	Efeito Único	
Cajado	Possui um espaço de Matéria extra.	
Mythril		
Cajado	Ao restaurar PV com magia, adicione +2.	
Curativo		
Cajado de	Após acertar um ataque, você pode usar a	
Carvalho	ação Defender por 4 PM.	
Cajado	Ao causar dano mágico ao inimigo que so-	
Rúnico	fra de um Estado, ele também fica Mudo	
	por 3 rodadas.	
Cajado	Ao ter seus PV abaixo da metade, ganhe	
Dourado	AuDEF por 3 rodadas.	
Cajado	Após acertar um ataque, adicione também	
Poderoso	sua MAG ao dano.	
Cajado do	Você pode adicionar o tipo Sagrado aos da-	
Sábio	nos causados por ataques e magias.	
Osso Oráculo	O alcance de todas as magias de cura ou	
O330 Oraculo	Estados aumenta em 1u.	
Efeita Tino: Caiados aumentam a DM máximo do usuário		

Efeito Tipo: Cajados aumentam o PM máximo do usuário em 10 por nível de equipamento. Em troca, eles não podem causar mais do que 1d de dano.

⊕ Cetro	Efeito Único
Cetro Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Cetro Elemental	Tipo elemento (Ex.: Cetro de Fogo). Ao causar dano do seu elemento, adicione +2 ao dano.
Cetro Adamante	O dano da arma ignora a DEF do alvo.
Cetro Estelar	Ao reduzir o inimigo a 0 PV, recupere PM igual ao seu nível atual.
Cetro Malboro	Ao causar um ou mais Estados negativos, recupere 3 PV.
Cetro Lilith	Ao ter seu PV abaixo da metade, ganhe Au-MAG por 3 rodadas.
Bigode de Baleia	Você pode adicionar o tipo Água aos danos causados por ataques e magias.
Cetro Magus	Ao se beneficiar de AuMAG, o bônus é dobrado.

Efeito Tipo: Cetros aumentam a MAG do usuário em +2 por

nível de equipamento, mas não podem causar mais do que

1d de dano.

Efeito Único **Armadura** Pesada Armadura Mythril Possui um espaço de Matéria extra. Malha de Cristal Resistência: Gelo PM Máximo +5 Malha Demoníaca Armadura Resistência: Raio Diamantina Malha Dracônica Resistência: Fogo Armadura de RES +1 Cavaleiro Malha Espelhada Imunidade: Mudo Aquiles Imunidade: Lento Armadura Completa PV Máximo +5 Karuta-gane Ao Correr, mova-se o dobro.

Efeito Tipo: Armaduras Pesadas fornecem DEF +2 extra.

Armadura Leve	Efeito Único
Colete Mythril	Possui um espeço de Matéria extra.
Vestes Gaia	Resistência: Terra
Kenpo Gi	Imunidade: Cego
Minerva	PM Máximo +5
Colete Miragem	Imunidade: Adormecido
Vestes Ninja	Imunidade: Imóvel
Colete Poderoso	DEF +1
Jaqueta Rubra	Resistência: Fogo
Colete de Sobrevivência	PV Máximo +5
Colete à prova	Resistência contra danos de Arcos e
de balas	Armas de Fogo.
Pele do leão	Resistência contra danos de Espadas
da Neméia	e Adagas.

Efeito Tipo: Armaduras Leves fornecem DEF +1 e RES +1 extras.

RES +1

Vestes Behemoth

Robes	Efeito Único
Robe Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Robe Negros	Imunidade: Envenenado
Robe de Seda	DEF +1
Robe de Algodão	Resistência: Vento
Robe Luminoso	Resistência: Sagrado
Robe Magus	RES +1
Robe do Acadêmico	PM Máximo +5
Mortalha Necromântica	Resistência: Escuridão
Robe Branco	Imunidade: Adormecido
Hagoromo	Imunidades a Campos de Efeito.

Efeito Tipo: Robes fornecem RES +2 extra.

Acessórios	Nível	Efeito Único
Escudo Mythril	Iniciante	DEF +1
Bracelete Poderoso	Iniciante	FOR +1
Braçadeiras Rúnicas	Iniciante	RES +1
Anel de Cristal	Iniciante	MAG +1
Botas de batalha	Iniciante	Imunidade: Imóvel
Óculos Prata	Iniciante	Imunidade: Cego
Colar Estelar	Iniciante	Imunidade: Envenenado
Capa Branca	Iniciante	Imunidade: Mudo
Insignia da Fúria	Iniciante	Ganhe AuFOR enquanto seu PM for 5 ou menos.
Anel de Força	Iniciante	Ganhe AuMAG enquanto seu PM estiver cheio.
Ninja Tabi	Iniciante	Ao Correr, mova-se o dobro.
Colar Vital	Iniciante	Ao se recuperar de KO, fique Regenerando por 3 rodadas.
Cinto Prático	Iniciante	Você pode Re-Equipar como ação livre.
Broquel	Iniciante	Ao usar Defesa, recupere 3 PV.
Botas Furtivas	Avançado	Seus passos são inaudíveis.
Luvas de Ladrão	Avançado	Vantagem em testes relacionados a roubar.
Anel Protetor	Avançado	Se um ataque te acertar, ganhe AuDEF por 1 rodada.
Abotoadura Elem.	Avançado	Tipo elemental (ex.: Abotoadura de Fogo). Ao causar danos desse elemento, cause +3 extra.
Guarda item	Avançado	Se fora de combate, coloque um item nele. Durante, use o item dele livremente.
Diadema	Avançado	RES +1, MAG +1
Elmo Grande	Avançado	FOR +1, DEF +1
Bandana	Avançado	RES +1, Imunidade: KO
Cinto Campeão	Avançado	FOR +1, Imunidade: ReATR
Botas Germinas	Avançado	A altura de seus pulos é dobrada.
Faixa Preta	Avançado	PV Máximo +10
Anel Coração	Avançado	PM Máximo +10
Amuleto Moogle	Avançado	Brilha quando há um monstro a 50u de você.
Cinto Musculoso	Avançado	Se o alvo de seu ataque rolar 3 ou menos no teste de evasão, será um Acerto Crítico.
Escudo Égide	Especialista	Ao ser alvo de uma Magia que não envolva um teste, você pode fazer um teste de DF 10 e evitar o efeito.
Pedra Roseta	Especialista	Você é capaz de entender qualquer língua escrita e falada.
Sapato Alado	Especialista	Em toda batalha, você fica Acelerado no seu primeiro turno. Imunidade: Lento.
Escudo Heroico	Especialista	DEF +1, RES +1, Imunidade: Adormecido.
Pulseira Protetiva	Especialista	Ganhe AuDEF e AuRES enquanto estiver com PV abaixo de 50%.
Botas Pena	Especialista	Você pode levitar até 1u acima do chão.
Sandália Alada	Especialista	AGI +1
Sandália Divina	Especialista	Permite andar sobre a água ou líquidos.
Elmo Genji	Especialista	RES +2, DEF +1.
Escudo Genji	Especialista	DEF +2, RES +1.
Luvas Genji	Especialista	FOR +2, MAG +2.
Grampo Dourado	Especialista	Habilidades tem custo em PM -2.
Fita de cabelo	Especialista	Ganhe Vantagem em todos os testes para resistir a Efeitos de Estado.
Nota: Para alguns a	cessórios não faz s	sentido usar dois ao mesmo tempo (Ex.: escudos)

Jogadores - Eq	uipilielito	20
∐ Item	Valor	Efeito Único
Verdura Gysahl	25G	Vegetais favoritos das Chocobos.
Antídoto	50G	Remove Envenenado.
Colírio	50G	Remove Cego.
Grama Eco	50G	Remove Mudo.
Agulha dourada	50G	Remove Imóvel.
Vento Ártico	100G	O alvo sofre 2d da dano de Gelo.
Granada	100G	O alvo sofre 2d da dano de Fogo.
Gema Raio	100G	O alvo sofre 2d da dano de Raio.
Poção	100G	O alvo recupera 8 PV.
Água Benta	150G	Remove Zumbi.
Éter	150G	O alvo recupera 12 PM.
Cortina de luz	200G	O alvo ganha AuDEF por 3 rodadas.
Cortina Lunar	200G	O alvo ganha AuRES por 3 rodadas.
Tônico Gigante	200G	O alvo ganha AuFOR por 3 rodadas.
Tônico Feérico	200G	O alvo ganha AuMAG por 3 rodadas.
Óleo Elemental	250G	Tipo elemental (Ex.: Óleo Flamejante). Aplique-o na sua arma e seu próximo ataque causa 6 de dano desse elemento.
Remédio	250G	Remove todos os Estados negativos, exceto KO.
Vinha Malboro	250G	O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Envenenado por 3 rodadas.
Pó do Sono	250G	O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Adormecido por 3 rodadas.
Bebida Heroica	300G	O alvo ganha AuFOR e AuMAG por 3 rodadas.
Pedra Teleporte	300G	Teleporte-se a um lugar que possa ver até 10u.
Teia de Aranha	350G	O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Lento por 3 rodadas.
Poção Maior	400G	O alvo recupera 20 PV.
Escaneadora	500G	Revele as Resistências, Fraquezas, Imunidades e PV e PM atuais do alvo.
Super Éter	500G	O alvo recupera 30 PM.
Vacina	500G	Remove Envenenado e o alvo fica Imune a isso até o fim da batalha.
Megafone	500G	Remove Mudo e o alvo fica Imune a isso até o fim da batalha.
Lentes Mágicas	500G	Remove Cego e o alvo fica Imune a isso até o fim da batalha.
Analgésico	500G	Remove Imóvel e o alvo fica Imune a isso até o fim da batalha.
Pena da Fênix	500G	Remove KO e o alvo recupera 1 PV.
Matéria Escura	500G	O alvo sofre 6d de dano de Escuridão.
Tenda	750G	Permite ao grupo dormir no ermo confortavelmente.
Super Poção	750G	O alvo recupera todo o PV.
Transfusão	800G	Remove Zumbi e o alvo fica Imune a isso até o fim da batalha.
Ampulheta Prateada	800G	Remove Lento e o alvo fica Acelerado por 3 rodadas.
Mega Poção	800G	Todos a 1u recuperam 25 PM.
Super Éter	900G	O alvo recupera todo o PM.
Lasca de Magicita	1000G	Role 1d e faça uma invocação: 1-Ifrit, 2-Shiva, 3-Ramuh, 4-Odin, 5-Fênix, 6-Bahamut.
Magicita Esper	1250G	Invoca um Esper específico (Ex.: Magicita Ifrit). Ao usar, ativa-se a habilidade Invocar.
Elixir	1250G	O alvo recupera todo o PV e PM.
Ampulheta Dourada	1500G	Todos até 5u, exceto você, ficam Adormecidos por 1 rodada.
Mega Elixir	1750G	Todos até 1u recuperam todo o PV e PM.
Mega fênix	2000G	Remove KO de todos até 3u e recupera completamente todo o PV e PM deles.

Matéria de Comando	Valor	Efeito Único
Matéria Conjuradora	250G	Crie um efeito mágico simples, como um barulho alto ou clarão de luz, com uma ação.
Matéria Fogo	500G	Permite conjurar a habilidade "Fogo"(veja Mago Negro)
Matéria Gelo	500G	Permite conjurar a habilidade "Nevasca"(veja Mago Negro)
Matéria Raio	500G	Permite conjurar a habilidade "Raio"(veja Mago Negro)
Matéria Médica	500G	Permite conjurar a habilidade "Primeiros Socorros" (veja Sentinela)
Matéria Fúria	500G	Permite conjurar a habilidade "Surrar" (veja Guerreiro)
Matéria Coragem	500G	Permite conjurar a habilidade "Escapar" (veja Ladrão).
Matéria Kung-Fu	500G	Permite conjurar a habilidade "Chute" (veja Monge).
Matéria Improviso	750G	Permite conjurar a habilidade "Improviso" (veja Bardo).
Matéria Miragem	750G	Permite conjurar a habilidade "Imagem"(veja Invocador).
Matéria Cegueira	500G	Permite conjurar a habilidade "Cegar"(veja Mago Vermelho).
Matéria Restauração	750G	Permite conjurar a habilidade "Cura" (veja Mago Branco).
Matéria Armadilha	750G	Permite conjurar a habilidade "Armar Armadilha" (veja Atirador).
Matéria Dracônica	750G	Permite conjurar a habilidade "Baforada de Fogo"(veja Dragoon).
Matéria de Aviso	1000G	Use sua ação para disparar um clarão de luz no ar que é visível até 1000u.
Matéria Transfusão	1000G	Use sua ação para reduzir seu PV igual ao seu Nível atual e recuperar PV do alvo até 3u na mesma proporção.
Matéria Bomba	1250G	Use sua ação para empurrar todos até 1u de você até 2u.
Matéria Vácuo	1250G	Use sua ação para puxar inimigos dentro de 3u em sua direção até 2u.
Matéria Voadora	1500G	Permite usar a habilidade "Propelir" (veja Engenhoqueiro).
Matéria Temporal	1500G	Permite usar a habilidade "Acelerar" (veja Mago do Tempo).
Matéria Item	1500G	Permite usar a habilidade "Bolsos Rasos" (veja Ladrão).
Matéria Ampliadora	1500G	Conjure lupas que permitem ver tudo em um local até 5000u como se estivesse ao seu lado.
Matéria Salto	1750G	Use sua ação para saltar am altura ou distância até 10u.
Matéria Analítica	2000G	Use sua ação para descobrir o PV restante do alvo dentro de 5u de você.
Matéria Debandada	2000G	Pode Correr e atacar imediatamente.
Matéria Esfregão	2000G	Use sua ação para remover um Campo ativo ao seu lado.
Matéria Remendo	2000G	Use sua ação para remover um Estado de Efeito de você.
Matéria Troca	2000G	Use sua ação para trocar sua posição com um aliado dentro de 1u de você.
Matéria Escorregar	2000G	Use sua ação para criar um Campo Derrapante centrado num ponto dentro de 3u de você, de 3u e que dure por 3 rodadas. Não pode ser usado se houver outro campo estiver ativo.
Matéria Arcana	2000G	Use sua ação para detectar a presença de magia imbuída em objetos dentro de 10u.
Matéria Lava	2000G	Use sua ação para criar um Campo Ardente centrada num ponto dentro de 3u de você, de 3u e que dure por 3 rodadas. Não pode ser usado se houver outro campo estiver ativo.
Matéria Telepática	2000G	Use sua ação para enviar uma mensagem telepática a um alvo dentro de 10u de você.
Matéria Alarme	2000G	Use sua ação para criar uma esfera invisível de 5u de diâmetro onde você está. Ela fica por 1 hora e ao alguém a entravessar, ela é destruída, emitindo um barulho alto que pode ser ouvido até 500u. Não pode ser usado se houver outra esfera ativa.
Matéria Enredante	2500G	Se fora de combate, você pode criar uma armadilha invisível de 2u de diâmetro no chão. Se o inimigo pisar nela, ele se torna incapacitado temporariamente e se você engajar em combate com ele terá uma rodada surpresa.
Matéria Camaleão	3000G	Fora de combate, Misture-se ao ambiente. Inimigos só podem te notar se passarem num teste de DF 9.

Matéria de Suporte	Valor	Efeito Único
Matéria Aquática	250G	Permite respirar na água.
Matéria Clima	250G	Equipamento brilha para indicar tempestade ou chuva chegando.
ATR+	500G	Aumente um atributo em +1: FOR, DEF, MAG ou RES.
Matéria	500G	Tipo elemental (ex.: Fogo). Ganhe resistência ao elemento.
Resistência		
Matéria Elemental	500G	Tipo elemental (ex.: Fogo). Seus ataques causam dano desse elemento.
Matéria Imunidade	700G	Tipo Efeito de Estado (ex.: Cego). Ganhe imunidade a ele.
Matéria Brilhante	750G	O equipamento brilha, iluminando área de 5u ao seu redor.
Matéria Estado	750G	Tipo Efeito de Estado (ex.:Envenenado). Ao acertar um ataque e se o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele sofre disso por 3 rodadas.
Matéria Consumidora	1000G	Ao usar um item em si mesmo, recupere 3 PV.
Matéria Chocobo	1000G	Plane até o chão ao cair de qualquer altura.
PV+	1250G	PV máximo aumenta em 10.
PM+	1250G	PM máximo aumenta em 10.
Matéria Alerta	1500G	Permite se evadir de ataques enquanto concentrando.
Matéria Moogle	1500G	A arma ou armadura brilha na presença de monstros até 25u.
Matéria Visão	1500G	Tenha visão no escuro.
Noturna		
Matéria Sentidos	1750G	Veja o PV restante de todos os inimigos a 1u de você.
Matéria Fúria	1750G	Se seu PV estiver abaixo da metade, adicione +3 ao dano de seus ataques.
Matéria Item	2000G	O alcance de uso de seus itens ganha +1u.
Matéria Robusta	2000G	Ao resistir a um Estado, o teste tem DF-1.
Matéria Contra-magia	2000G	Ao sofrer dano de magia que conheça ou outra do mesmo elemento, você pode conjurá- la no atacante de imediato.
Matéria Espectadora	2000G	Todo dano de área de efeito sofrido, se não for o alvo principal, é reduzido pela metade.
Matéria Concentração	2250G	Se estiver concentrando e não puder atacar no seu turno, recupere PM igual ao seu nível atual.
Matéria Flutuar	2250G	Não seja afetado por Campos.
Matéria Raio-X	2500G	Veja através de paredes de até 1u de espessura se estiver em frente a elas.
Matéria Escalar	2500G	Ande em superfícies verticais.
Matéria Atrair	2500G	Cada monstro dentro de 2u terá você como alvo sempre que possível. Alguns inimigos
Matchia Athan		são imunes a esse efeito, o MJ decide.
Matéria Aprimorar	2500G	Ao encaixar essa matéria numa arma ou armadura, ela é melhorada para o próximo nível de equipamento. Essa matéria é destruída no processo.
Matéria Revidar	2500G	Ao rolar 10 ou mais no teste de evasão, você pode atacar o agressor.
Matéria Drenar	2750G	Ao acertar um ataque, recupere 3 PV.
Matéria Osmose	2750G	Ao acertar um ataque, recupere 3 PM.
Matéria PV/PM	2750G	Seu PV e PM máximos são trocados.
Matéria Rebobinar	3000G	Ao rolar 2 ou 3 no teste de evasão, role mais uma vez.
Matéria Alcance	3000G	Aumente o alcance da arma em +1u.
Matéria Ágil	3000G	Mova-se 1u a mais por turno.
Matéria Fantasma	3000G	Caminha através das pessoas, monstros ou objetos sólidos.

"Meu Deus, é uma tartaruga falante!"



Talentos são habilidades não relacionadas ao combate ou a uma coisa em que o personagem é especialmente proficiente. Cada personagem ganha um Talento ao alcançar o Nível 2, mas o MJ pode permitir que ele ganhe mais de um, sob certas circunstancias. Abaixo está a lista de Talentos, também é possível que o MJ permita que os jogadores criem seus próprios, usando os já listados como exemplo.

Exemplo: Talentos

Kefka lidera o exército do Império Gestahlian, em um cerco ao Castelo Doma, acusado de ajudar grupos rebeldes. A primeira tentativa deles foi um ataque frontal espetacular. O castelo é bem fortificado e contém poderosos soldados, os Cyan. Kefka engendra um plano maléfico para lhe garantir a vitória: Usar seu Talento de Palhaço para criar um veneno líquido poderoso que não deixa rastro. Apesar dos protestos entre os seus aliados, ele despeja o veneno no suprimento de água de Doma, resultando na morte da maioria de sua população. Embora os Cyan tenham sobrevivido, Doma é severamente enfraquecida e o exército de Gestahlian é capaz de tomar o castelo com facilidade.

Alquimista: Após derrotar monstros em combate, você pode criar uma Granada, Vento Ártico ou Gema Raio dos restos deles.

Apotecário: Gaste uma hora criando uma Poção ou Remédio com ingredientes encontrados na natureza ou em lojas.

Caçador Archylte: Tenha vantagem em testes relacionados a caçar e pescar.

Artista: Com tempo, você pode criar belas obras de arte em forma de pinturas, esculturas ou fotografias. Se encontrar um comprador interessado, cada peça vale Gil até 100 vezes seu nível atual.

Mago Azul: Pode aprender rapidamente habilidades não combativas, como preparar uma refeição ou montar uma chocobo, ao observar com cuidado alguém proficiente fazendo isso por um tempo.

Estudioso: Consiga entender os conteúdos mais importantes de um livro em poucos minutos.

Calculador: Com tempo, resolva qualquer problema matemático. Além disso, faça estimativas numéricas confiáveis, ex.: distâncias ou quantidades de pessoas num grupo grande.

Campista: Enquanto ao ar livre, gaste uma hora para construir um abrigo, com materiais da natureza, confortável para passar a noite.

Carpinteiro: Com tempo e material, crie e repare qualquer objeto que seja quase que todo feito de madeira, como mobília ou veículos.

Sábio de Chocobo: Dome e faça amizade com animais e monstros com facilidade.

Aprendiz de Cid: Com tempo e material, seja capaz de reparar qualquer máquina ou veículo.

Palhaço: Gaste várias horas para criar um veneno potente com materiais encontrados na natureza ou em lojas. O veneno não tem gosto ou odor e pode somente ser detectado por especialistas, como você. Um personagem que o consuma faz um teste de DF 8 ou sofre KO.

Impostor: Gaste alguns minutos para alterar sua aparência. As pessoas que o viram antes tem de fazer um teste de DF 9 ou não o reconhecerão.

Conjurador: Gaste alguns minutos para realizar um ritual que cria uma ilusão de um personagem, monstro ou objeto. Para notar o observadores precisão tocar a ilusão ou fazer um teste de DF 8.

Condutor Dedicado: Seja capaz de dirigir ou navegar qualquer veículo, incluindo navios e aeronaves.

Deja Vu: Ao conhecer um novo personagem, declare que já o conheceu antes. Neste caso, o MJ determina a conexão. Só pode usar esse efeito até 3 vezes durante toda a aventura.

Florista: Identifique qualquer planta que conheça como cultivar, mesmo em condições desfavoráveis.

Força da Natureza: Tenha Vantagem em testes que necessitem proficiência e experiência relacionados à natureza, como seguir rastros numa floresta.

Jogadores - Talentos

Corporações Guardião: Não sofra danos de queda, qualquer que seja a altura.

Inferidor: Dado qualquer objeto ou rastro, determine data e tempo de criação com exatidão.

Investidor: Empreste Gil sob promessas de ganhos a qualquer negócio à sua escolha. Após pelo menos uma semana, colete o dinheiro de volta, somado a um adicional de 10% do valor.

É um Sistema Unix!: Consiga entender qualquer tecnologia complexa como computadores e sistemas de comunicação, sem problemas.

Escudo do Rei: Tenha Vantagem em testes relacionados à pura força, como levantar objetos pesados, etc.

Protagonista: Tenha Vantagem em testes que envolvam impressionar ou persuadir através do discurso.

Venha comigo: Imite perfeitamente maneirismos de uma pessoa com quem tenha passado um tempo por alguns dias.

Discípulo de Llymlaen: Nunca se perca, mesmo em locais não familiares. Além do mais, leia mapas ou siga direções dadas sem problemas.

O'aka XXIV: Ao vender produtos usados, convença o comprador a adquirir o item pelo valor original.

Ópera Vagabunda: Tenha Vantagem em testes relacionados a atuação, canto, dança e performances em geral.

Orador: Ao conversar com um personagem que conheça, gaste alguns minutos de seu tempo para o inspirar ou motivar. O personagem tem Vantagem no próximo teste que fizer.

Farmacologista: Ao usar um item fora de combate, o alvo recupera PV extra igual ao seu nível atual.

Pirotécnico: Gaste uma hora para criar explosivos de materiais encontrados na natureza ou em lojas. O explosivo leva alguns minutos para ser instalado e pode ser usado para uma distração ou abrir um buraco na parede, por exemplo.

Escanear: Enquanto não estiver em combate, observe um personagem ou monstro e saiba de imediato o PV e Nível atual dele.

Cético: Tenha Vantagem em testes relacionados a perceber se alguém está ou não mentindo ou omitindo alguma informação.

Furtivo: Tenha Vantagem em testes relacionados a se esconder ou permanecer indetectado.

Poliglota: Seja fluente em 2 línguas e seja capaz de aprender novas em poucos dias.

Meteorologista: Consiga prever o tempo em seu local atual pela próxima semana.

Historiador de Spira: Tenha conhecimento da maioria dos fatos históricos e tenha Vantagem em testes relacionados a fazer conexões entre eventos históricos.

Bardo Apaixonado: Domine perfeitamente um instrumento musical à sua escolha e toque qualquer outro instrumento de forma mediana.

Craque: Esteja entre os melhores do mundo em um esporte ou jogo à sua escolha.

Cozinheiro: Gaste uma hora para preparar uma refeição gostosa com quase qualquer coisa que encontre na natureza ou em lojas.

Contador de Historias: Tenha Vantagem em testes relacionados a contar mentiras convincentes ou omitir a verdade.

Artista de Tântalo: Use magia para criar ilusões, incluindo várias vozes e barulhos, pequenas chamas ou lufadas de vento.

Telepata: Envie mensagens telepáticas a qualquer pessoa a 10u de você.

Teólogo: Tenha o perfeito conhecimento de todas as religiões do mundo incluindo suas divindades, costumes e facções.

Cautela do Ladrão: Tenha Vantagem em testes relacionados a notar emboscadas ou intenções hostis de personagens.

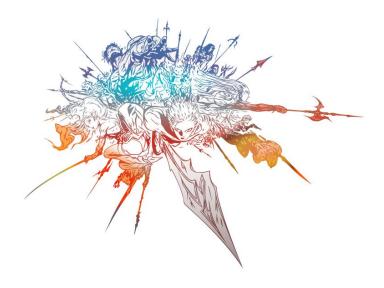
Apostador Ambulante: Tenha Vantagem em testes relacionados a eventos aleatórios dentro do jogo, como jogo de cartas, etc.

Ver através: Tenha Vantagem em testes relacionados a encontrar locais e passagens secretas.

Tecelão: Com tempo e material, seja capaz de criar qualquer tipo de tecido ou roupa.

Yin & Yang: Enquanto fora de combate, medite por alguns minutos para reduzir seu PM para recuperar PV na mesma quantidade.

"Esta é a cena em que você jura seu ódio eterno por mim!" - Seifer



Em situações difíceis, heróis podem ir além de seus limites e liberar habilidades poderosas, chamadas Quebra de Limite. Ao alcançarem o Nível 4, os jogadores podem criar sua própria habilidade de Quebra de Limite. Para usá-lo, o personagem tem que juntar 10 Pontos Limite (PL), que serão consumidos ao ativar sua Quebra de Limite. Cada jogador também escolhe um Modo Limite para decidir sob quais circunstâncias seu personagem ganha PL, o que nunca pode exceder 10 pontos. Todos os Modos Limite disponíveis e suas condições de ganho de Pontos Limite estão na próxima página. O MJ também pode permitir aos jogadores criarem suas próprias condições de Modo Limite. A Quebra de Limite e o Modo Limite podem ser trocados a cada nível subsequente.

"Quando um inimigo te irrita até o seu limite, você pode liberar um poder inimaginável."

- Cloud

Exemplo: Pontos Limite

Vivi e seus amigos estão viajando em uma aeronave quando subitamente um mago hostil, chamado Valsa Negra, desce ao deque. O demônio causa KO a 5 passageiros imediatamente, usando uma poderosa magia de Raio. Vivi selecionou o Modo Limite, Vingador, então ele ganha 10 pontos imediatamente ao assistir ao incidente. Ele jura se vingar e combater o monstro. Ele ativa sua Quebra de Limite, esvaziando sua Barra de Limite e recebendo poderosos benefícios de combate. A Quebra de Limite dá a Vivi e a seu grupo uma vantagem muito necessária na batalha que os permitem derrotar o poderoso inimigo em definitivo.

Além de Modos Limite, todos os jogadores também ganham Pontos Limite nas seguintes situações:

- 3 PL após terminar uma batalha.
- 3 PL após acordar.
- 3 PL após usar um Talento.
- 10 PL após um aliado sofrer Ko e você for o último de pé.
- 10 PL após subir de Nível.
- O MJ é encorajado a premiar PLs extras sempre que o personagem realiza um feito impressionante, heroico ou sempre que o grupo cumprir atividades ou missões importantes.

"Vamos só atirar feito loucos e fazer um grande buraco, BOOM!"

- Selphie

A Quebra de Limite é usado da mesma maneira que Magia e Técnicas, mas sem custo de PM ou tempo de conjuração. Você pode criar uma Quebra de Limite única ao escolher qualquer uma de suas magias ou técnicas como base. Assim, adicione algumas melhorias e efeitos a fim de a transformar. Cada efeito adicional aumenta o **Grau (GR)** de sua Quebra de Limite, que não pode exceder 5 pontos. Entretanto, não há benefício em ficar abaixo desse valor. Por fim, escolha um novo nome para sua Quebra de Limite e visualize como ele é ao ser ativado. Todas as possíveis melhorias que você possa usar para na criação, assim como o custo de Grau dela, estão listadas abaixo. Você não pode escolher a mesma melhoria mais de uma vez, embora o MJ possa permitir outras opções além das listadas abaixo, atribuindo-lhes um Grau.

Exemplo: Quebra de Limite

Cloud, profissão Guerreiro, alcança o Nível 4, então ele pode criar sua própria Quebra de Limite. Ele escolhe sua habilidade Surrar como base, que permite ao usuário Atacar com menos precisão, garantindo um Acerto Crítico se acertar. Ele escolhe as seguintes melhorias até o Grau 5:

- Mova-se até 3u antes ou depois de usar a habilidade.
- Ataques feitos durante a habilidade não podem ser evadidos.
- O dano causado ao alvo ignora DEF e RES.
- Alvos sofrem dano extra igual ao seu Nível atual.

Portanto, a nova habilidade o permite se reposicionar e então executar um Acerto Crítico, ignora a DEF e RES do alvo e causa 4 de dano extra. Sendo uma Quebra de Limite, não há custo de PM ou tempo de conjuração. Cloud escolhe o nome Bravo e o descreve da seguinte maneira: Você corre em direção ao alvo e antes de alcançá-lo, salta no ar e executa um poderoso golpe de cima pra baixo.

Modo Limite	PL	Condição	Efeito Adicional	GR
Altruísta	5	Doe à caridade ou pessoa em necessi-	A habilidade ganha um tipo elemental que causa	+1
Aiti dista	3	dade.	dano extra igual à metade de seu nível atual ao alvo.	
Assaltante	10	Tenha uma rodada surpresa no com-	Mude o tipo de dano causado entre Físico e Mágico.	+1
		bate.	Alvos sofrem dano extra igual ao seu nível atual.	+1
Atleta	5	Malhe ou realize uma atividade física	Alvos recuperam PV igual ao seu nível atual.	+1
\cdot		por pelo menos 1 hora.	A distância é aumentada em 3u.	+1
Vingador -	4	Um aliado que você vê sofre KO.	Se os alvos tem de fazer um teste, a Quebra de Li-	+1
Traça	5	Leia ou estude por pelo menos 1 hora.	mite o aumenta em 2.	
Corajoso	5	Passe num teste com Desvantagem.	Alvos se tornam Imunes a Efeitos de Estado à sua	+1
Covarde	5	Escape durante uma batalha.	escolha por 3 rodadas.	
Competitivo	5	Vença um jogo ou competição.	Alvos recuperam PM igual ao seu nível atual.	+1
Criativo	5	Crie uma obra de arte.	Mova-se até 3u antes ou depois de usar uma habi-	+1
Criminoso	5	Quebre a lei do local.	lidade.	. 4
Culinária	5	Prepare e coma uma refeição gostosa.	Somente inimigos na área são afetados.	+1
Destemido	5	Ao fim da batalha seu PV está menos da	Dano causado ignora a DEF e RES do alvo.	+1
	_	metade.	Dano causado ignora as Resistências do alvo.	+1
Dominador	5	Ao fim da batalha seu PV está cheio.	A área alvo aumenta em 2u.	+2
Condutor	5	Conduza um veículo ou montaria por pelo menos 1 hora.	Recupere PM igual a duas vezes seu nível atual.	+2
Elusivo	2	Evada-se de um ataque.	Empurre os alvos até 3u.	+2
		·	Tome a ação Defender após usar a habilidade.	+2
Explorador	10	Entre numa ruína, caverna, masmorra ou estrutura natural nova.	Efeitos com duração se estendem por mais 2 roda-	+2
Ganancioso	5	Ganhe Gil ao completar tarefas.	das.	
Útil	5	Crie ou repare um produto funcional.	Alvos sofrem o Efeito de Estado escolhido por você, exceto KO, por 1 rodada.	+2
Curandeiro	4	Remova KO de um aliado.	Após usar a habilidade, faça um Ataque contra um	+2
Solitário	1	seja escolhido por ultimo na ordem de turno de seu grupo.	alvo dentro do alcance.	T Z
Sortudo	3	Use um Dado de Fortuna.	Use a habilidade como reação sob condições espe-	+2
Orador	5	Faça um discurso motivacional.	cíficas. Ex.: receba dano, a rodada termina, um inimigo entra ao seu alcance.	
Pacifista	5	Evite o combate com sucesso.	Use um item de seu inventário em adição.	+2
Sombra	5	Esgueire-se por alguém sem ser no-	O PM dos alvos é reduzido igual ao seu nível atual.	+2
Sombra	J	tado.		+2
Matador	2	Reduza um inimigo a 0 PV.	Ataques realizados por habilidades não podem ser evadidos.	TZ
Sabotador	2	Inflija um Efeito de Estado em um ou	Um aliado dentro de 3u pode usar uma habilidade	+2
		mais inimigos.	conhecida no mesmo alvo sem custo adicional ou	
Dorminhoco	3	Durma pelo menos 8 horas.	tempo de conjuração.	. 0
Espiritual	4	Realize um ritual ou prece religiosa.	Alvos sofrem dano extra igual a sua FOR e MAG combinadas.	+2
Fornecedor	1	Use um Item.	Alvos se tornam Imunes a Efeitos de Estado negati-	+3
Sociável	2	Tenha uma conversa com uma pessoa que não conheça.	vos por 3 rodadas.	+3
Azarado	4	Falhe num teste com Vantagem.	Aja novamente após usar essa habilidade.	+3
Urbano	10	Entre numa vila, cidade pequena ou	Crie um Campo à sua escolha que alcance até 3u ao redor do alvo e dure 3 rodadas.	+3
Vítimo	E	grande nova.	Após usar a habilidade, ganhe AuFOR, AuMAG, Au-	+3
Vítima Andarilho	5	Sofra KO. Ando a nó nor nolo monos 1 hora	DEF e AuRES por 3 rodadas.	
Andariino Aquecimento	5 1	Ande a pé por pelo menos 1 hora. Use a habilidade na qual sua Quebra de	Alvos ganham Resistência contra todos os tipos elementais por 3 rodadas.	+3
		Limite é baseada.		

Jogadores - Espers 33

"Ter eidolons por perto não faz mal, né?" - Rydia



Espers, às vezes chamados de Eidolons, são seres mágicos que existem além dos reinos humanos, mas podem se manifestar no mundo real por curtos períodos de tempo. Quando um Esper é impressionado por um mortal interessante, ele empresta seus poderes à sua causa ou auxílio. Ao alcançar o Nível 5 cada jogador pode escolher um Esper para vincular ao seu personagem. Note que esses vínculos são independentes daqueles obtidos através da profissão Invocador. O vínculo com um Esper oferece uma efeito permanente, assim como a habilidade Invocar que pode ser ativado em combate com uma ação. Você pode usar essa habilidade uma vez por batalha, mas sem custo ou tempo de conjuração e todo dano causado pela invocação ignora a DEF e RES do alvo. Todos os Espers estão listados abaixo.

Alexander



Permanente: Ao usar um item, você pode também recuperar o PV do alvo igual ao seu nível atual.

Invocar: Inimigos no campo de batalha sofrem dano Sagrado igual a 2 vezes seu nível atual. Além disso, alvos afetados ficam Imóveis por 1 rodada.

Asura



Permanente: Ao usar um Dado de Fortuna, você pode trocar dois dados na sua rolagem com aqueles removidos da reserva.

Invocar: Role 1d. Você e aliados ganham um dos seguintes efeitos. 1-2: recupere PV igual ao seu nível atual.

3-4: AuDEF e AuRES por 3 rodadas. 5-6: Acelerado por 3 rodadas.

Átomos



Permanente: Use uma ação, você pode puxar um objeto dentro de 10u ou menos da metade de seu tamanho para si.

Invocar: Conjure 2 portais em locais que possa ver dentro de 100u. Eles duram por 5 rodadas e qualquer um que atravesse um deles é imediatamente teleportado para o outro.

Bahamut



Permanente: Ao cair de qualquer altura, plane graciosamente e evite danos. Além disso, você pode levitar até 1u acima do chão por 10 segundos.

Invocar: Escolha qualquer inimigo no campo de batalha. Após 3 rodadas, o alvo sofre dano de Fogo igual a 5 vezes seu nível atual.

Carbuncle



Permanente: Você pode fazer sua mão brilhar em vermelho iluminando o lugar até 20u na escuridão.

Invocar: Você e aliados ganham um escudo que reflete a próxima magia que mirem vocês de volta ao conjurador. Ele dura por 3 rodadas se não ativado.

Diabolos



Permanente: Enquanto está dormindo, você ainda tem um forte noção de seus arredores. Portanto, você não pode ser surpreendido por emboscadas durante a noite.

Invocar: Inimigos no campo de batalha sofrem dano igual a 10% do PV máximo deles.

Gilgamesh



Permanente: Ao escolher a ação Re-Equipar, ganhe AuFOR por 3 rodadas.

Invocar: Até o fim do seu próximo turno, quando você ou um aliado acertar um ataque, considere um Acerto Crítico.

Ifrit



Jogadores - Espers

Permanente: Você pode conjurar uma pequena chama num local dentro de 10u de você, em algo que possa ser inflamável.

Invocar: Crie um Campo Ardente centrado ao seu redor, que alcança 2u e dura por 5 rodadas. Ele o segue, mas não o afeta.

Leviathan



Permanente: Você pode ficar embaixo da água indefinidamente. Além disso, ganhe Resistência contra dano de Água.

Invocar: De sua posição, conjure uma corrente de água de 3u de largura, alcance até 10u e dure por 5 rodadas. Ele age como um Campo Vagaroso que só afeta inimigos.

Magus Sisters



Permanente: Escolha 2 aliados. Vocês 3 podem se comunicar telepaticamente numa distância até 100u. Você pode mudar seus aliados selecionados quando for dormir.

Invocar: Você pode tomar 3 ações no seu turno. Esse efeito nega todos os outros efeitos que garantiriam a você ações extras no mesmo turno.

Odin



Permanente: Você pode invocar o cavalo de Odin, Sleipnir. Ao monta-lo, você fica duas vezes mais rápido. Sleipnir disparece quando recebe dano ou quando você o dispensa.

Invocar: Um inimigo no campo de batalha faz um teste de DF 8 e sofre KO ou dano físico igual 3 vezes o seu nível atual.

Phoenix



Permanente: Quando acordar do sono ou de um KO, ganhe um escudo temporário que quebra ao receber dano igual ao seu nível atual.

Invocar: Remova KO de aliados no campo de batalha e recupere o PV deles em 1.

Ramuh



Permanente: Você envia, com dificuldade, pulsos elétricos, que viajam através de estruturas sólidas até uma distancia de 25u e permitem que você detecte a presença de seres vivos.

Invocar: Conjure uma tempestade que cobre todo o campo de batalha e aja como um Campo Obscuro. Ele dura por 3 rodadas e não o afeta.

Siren



Permanente: Tenha Vantagem em testes relacionados a acalmar uma situação através do discurso.

Invocar: Inimigos no campo de batalha fazem um teste de DF 8 ou ficam Mudos por 3 rodadas. Inimigos imunes a esse efeito, ao invés sofrem dano igual a 2 vezes seu nível atual.

Shiva



Permanente: Você pode congelar qualquer líquido menor do que 1u em todas as dimensões com seu toque. Além disso, você pode criar um caminho de gelo sólido sobre um lago ou rio até um comprimento de 50u.

Invocar: Escolha qualquer inimigo no campo de batalha. ele e qualquer um dentro de 3u sofrem dano de gelo igual a 2 vezes seu nível atual. Além disso, crie um Campo Derrapante na área alvo, que dura 3 rodadas.

Titan



Permanente: Sempre que você está num ambiente natural, ganhe Resistência contra todo dano elemental exceto Escuridão e Sagrado.

Invocar: Cresça 3 vezes seu tamanho por 3 rodadas, você ocupa 3u de diâmetro. enquanto esse efeito estiver ativo, ganhe AuDEF e AuRES e se mova duas vezes o normal. Mestre de jogo 35

"Difícil... Não nos culpe. Culpe a si mesmo ou a Deus."

- Delita



O Mastre de jogo cria o cenário da aventura e desempenha o papel de todos os personagens não jogadores. Além disso, ele descreve o ambiente ao redor dos protagonistas e decide o resultado da maioria das ações ao aplicar as regras do jogo. No entanto, diferente dos jogadores, o MJ não está restrito às regras e pode arbitrar como desejar, quando necessário. Não há uma única maneira de ser um MJ bem sucedido, encorajamos que se adote um estilo que traga diversão a todos os envolvidos.

Portanto, este capítulo não foca na apresentação de regras ou conselhos. Ao invés disso, na coleção de suplementos opcionais, que você pode tanto usar diretamente ou como referência para criar o seu próprio conteúdo. Eles não somente dão uma noção sobre os vários aspectos do papel do mestre de jogo, mas também diferentes direcionamentos que você pode tomar como o MJ. O módulo atual pode ser dividido em duas categorias: conteúdo preparado e regras opcionais. Esse oferece blocos de criação de mundo, como aventuras, cenários e monstros independentes e expansíveis. Enquanto aquele, apresenta exemplos de como customizar regras, ao alterar as já existentes ou adicionar outras novas, de acordo com suas preferências. O conteúdo preparado combina mais com iniciantes, embora recomende-se considerar as regras opcionais uma vez que já se reuniu experiencia o suficiente. Todos os suplementos disponíveis estão listados a seguir, juntos a uma curta sinopse.

Conteúdo preparado:

Bestiário: discute orientações para criação de monstros e encontros de combate. Também inclui uma coleção de inimigos preparados para serem usados diretamente.

Caos em Cornelia: uma aventura curta na qual o grupo tem que salvar uma princesa raptada. Contém conteúdo diverso, incluindo combate, interpretação e exploração. Bastante recomendável para iniciantes!

Tumba de Raithwall: uma aventura curta na qual o grupo tem que recuperar um artefato de uma tumba perigosa. Focada na exploração de um ambiente preenchido de armadilhas e adversários.

Maria & Draco: uma aventura one-shot na qual o grupo tem que garantir o sucesso de uma apresentação de opera. Encoraja uma narrativa leve com momentos de interpretação interessantes.

Cerco a Dollet: uma aventura one-shot na qual o grupo tem que passar em um teste a fim de se juntar a uma força mercenária de elite. Encoraja uma narrativa cheia de ação com bastante combate.

Gold Saucer: um parque de diversões onde o grupo pode relaxar e ganhar prêmios raros. Focado na recriação de jogos e competições do parque.

Cenário de Ivalice: um documento bastante detalhado que trás à vida o mundo de Ivalice, incluindo sua história e geografia. Você pode criar várias aventuras neste mundo ou usá-lo como exemplo para criar um cenário detalhado.

Regras opcionais:

Regras adicionais: pequenas alterações e o acréscimo de outras, que o ajudam a customizar seu estilo de jogo.

Raças: regras e exemplos de como incorporar diferentes raças humanoides ao seu mundo. Oferecendo opções de criação de personagens extras para os jogadores, mas que também podem ajudar o MJ a criar um mundo de jogo mais interessante.

Chocobo: regras para incorporar grandes pássaros chamados de Chocobos como membros efetivos do grupo. Os jogadores podem criar Chocobos, usá-las como montarias e lutar ao lado delas em combate.

Tríade tripla: regras para um jogo de cartas divertido, permitindo ao grupo coletar e jogar cartas. Perfeito para quem está procurando uma atividade secundária rápida para o grupo.

Blitzball: regras para um esporte de time parecido com polo aquático. Perfeito para quem está procurando uma atividade secundária mais elaborada para o grupo.

"Ao longo do tempo, o mundo encontra maneiras novas e empolgantes de matar um homem." - Balthier



Encontros de combate podem ocorrer em várias situações diferentes, como por exemplo, o grupo tenta fugir de uma gangue de bandidos ou terão que enfrentar o grande vilão num confronto épico. O combate é geralmente uma questão de vida ou morte e pode tomar uma parte significante do tempo de jogo. No entanto, nem sempre tem que ser uma luta até a morte, pois o grupo pode tentar soluções alternativas, como negociar ou escapar. Durante o combate, o MJ representa o papel de todos os adversários, aplicando as regras de combate a eles, embora possa manter informações cruciais secretas, como atributos e rolagens de dados dos inimigos. Enquanto jogando como um grupo inimigo, tente tomar decisões da perspectiva deles, sem usar seu próprio conhecimento. Além disso, também é útil usar auxílio visual, como mapas, a fim de acompanhar o desenvolver no campo de batalha. As **Recompensas de combate** normalmente fazem uma grande parte da riqueza do grupo e a tabela abaixo oferece orientações aproximadas a depender do nível do grupo. Um grupo com Gil insuficiente não pode pagar por itens essenciais, mas aquele com bastante, pode evitar muitas consequências. As recompensas nem sempre são em Gil, podem ser equipamentos, itens ou materiais de valor parecido e por padrão, são divididos entre todos os membros do grupo.

Nível	Recompensa de combate por jogador
1	200G
2	300G
3	500G
4	800G
5	1.000G
6	1.200G
7	1.500G
8	2.000G
9	2.500G
10	3.000G

A dificuldade dos encontros de combate variam muito e você pode adequá-los a depender do contexto e das preferências de seu grupo. Por outro lado, o combate é a causa mais comum da morte de personagens, então se recomenda cuidado a fim de evitar surpresas inesperadas. Mesmo assim, normalmente é desejável que o combate seja um desafio considerável. Alcançar um equilíbrio satisfatório pode exigir algum esforço, porque a dificuldade do encontro depende de vários fatores: Primeiro, as circunstancias da batalha podem afetar consideravelmente esse equilíbrio. Como por exemplo, os jogadores estarão em grande desvantagem ao já terem sidos afetados por batalhas anteriores no mesmo dia ou quando o grupo adversários consegue uma rodada surpresa. Além do mais, a composição e preparação de ambos os grupos afetam bastante o resultado. Como por exemplo, um grupo de apenas lutadores físicos não terão problemas com inimigos comuns, o que pode não se repetir com inimigos que atacam à distância e aplicam Efeitos de estado. Por fim, a experiência de sue grupo também terão grande impacto. Como por exemplo, os jogadores novatos podem perder oportunidades, enquanto aqueles com muita experiência frequentemente sacam truques de suas mangas. Contudo, infelizmente não é possível determinar as regras que se aplicam a cada grupo e situação. Mesmo assim, pode-se discutir algumas orientações aproximadas e regras de ouro que podem ser consideradas. Note que geralmente erramos pela precaução, com conselhos e conteúdo preparado, e você é encorajado a modificá-los em caso de não servirem adequadamente.

Ao montar um grupo inimigo, recomenda-se ter um números de integrantes similar ao grupo dos jogadores e em que a força deles seja parecida. Grandes hordas de inimigos fracos provavelmente vão sobrepujar o grupo, enquanto aqueles solitários, raramente terão alguma chance. Uma configuração equilibrada garante que dois recursos importantes sejam parecidos: o número e força das ações de combate de ambos os lados. Para medira a força de um inimigo, use Níveis que podem ser comparados aos dos jogadores. Como por exemplo, se um grupo tem 4 personagens, o grupo adversário deve conter a mesma quantidade e nível. o próximo passo é usar as seguintes orientações para determinar seus atributos: Para cada nível, o inimigo ganha 6 Pontos de atributo, dos quais cada ponto são iguais ao PV/PM +5 ou FOR/MAG/DEF/RES +1. A AGI deles dever variar de 1 e 4, do contrário ataques comuns serão inefetivos. Assim como os personagens, os inimigos podem usar Magias e Técnicas, além de habilidades Passivas e de Reação. No entanto, recomenda-se manter a quantidade de habilidades inimigas baixa a fim de permitir decisões rápidas em combate. Embora, sinta-se livre para lhes dar acesso a habilidades únicas ou exóticas. Considere qualquer equipamento nos atributos totais de um inimigo e para armas, atribua o Dano do nível de equipamento de acordo com o nível dele. Você também pode adicionar mais profundidade aos inimigos ao atribuir resistências e fraquezas elementais ou imunidades a estados de efeito. Durante o combate, você pode dar dicas sutis sobre estas

especialidades aos jogadores, ao narrar as ações de combate e seus efeitos.

Em alguns casos, pode ser mais interessante criar um grupo adversário que é desbalanceado em número. Como por exemplo, você pode querer que o grupo enfrente uma horda de inimigos fracos ou um único inimigo forte, o tal Chefe. Portanto, nesses casos, a força dos inimigos será diferente das dos jogadores. No caso do grupo de inimigos superam em número o dos jogadores, recomenda-se usar inimigos de níveis mais baixo em que a soma de todos os níveis se igualem ou se aproximem em ambos os grupos. No caso do inimigo ser superado em número, eles precisam de mais força para lidar com vários adversários. Além de atributos aumentados, Características de chefe podem ajudar aos seus Chefes a compensar a falta de aliados. Características de chefe são habilidades especiais particularmente fortes, que garantem aos inimigos ações adicionais e durabilidade. Recomendase as seguintes orientações para equilibrar um chefe: para cada adversário extra com que ele é capaz de lidar, dê 2 Pontos de atributo extras por nível assim como uma característica de chefe. Como por exemplo, um chefe de Nível 5, lutando contra um grupo de 4 personagens devem ter pelo menos $5 \times (6 + 3 \times 2) = 60$ Pontos de atributo e 3 características de chefe. Uma lista delas está ao lado.

Os seguintes tipos de configuração de grupo de inimigos irregularmente equilibrados são usadas normalmente:

Chefe único: Um inimigo poderoso sozinho, pode ser um exemplo do vilão principal. Ue as orientações mencionadas acima para garantir que o chefe pode lidar com muitos jogadores. Um chefe único também se beneficia bastante de especialidades extras, tais quais interações especiais com o ambiente. Esta variante é o equilíbrio mais complicado, então é recomendado outras sempre que possível.

Conselho de chefes: O grupo de inimigos consistem de pequeno grupo de Chefes, geralmente de 2 a 3 com cada um sendo equivalente em força, mas mais forte do que um personagem. Normalmente, suas forças se complementam, por exemplo, um Chefe pode se forcar na ofensiva enquanto os outros se destacam em cura.

Chefe com lacaios: Este chefe tem vários inimigos comuns trabalhando com eles, por exemplo, um Necromante levantando sua horda de mortos-vivos. Neste caso, o chefe é mais forte do que o jogador enquanto que os lacaios, mas fracos.

Chefe múltiplas-partes: Este tipo de chefe é representado por várias partes. Cada parte é construída como um inimigo com seu próprio turno, atributos e habilidades, mas todas elas só podem se mover em conjunto uma vez. Geralmente, uma das partes age como o núcleo, ao morrer, todas as outras morrem com ela. É comum que o núcleo também tenha proteção extra e a habilidade de regenerar outras partes que tenham sofrido de KO.

horda inimiga: Um grande grupo de inimigos comuns, geralmente do mesmo tipo e de nível menor do que os jogadores. No entanto, aconselha-se contra um grupo que supere os jogadores em 2 para 1, por exemplo, se tiver 4 deles, eles não devem enfrentar mais do que 8 inimigos de uma vez.

Auto-Oscilar Permanentemente Oscilando. Auto-Acelerar Permanentemente Acelerado. Auto-Regenerar Auto-Apressar tenha 2 turnos por rodada. Superimune Imunidade permanente a todos os Estado de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-O O tempo de conjuração de magias e técnicas é Or. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ace		
Críticos. Auto-Oscilar Permanentemente Oscilando. Auto-Acelerar Permanentemente Acelerado. Auto-Regenerar Auto-Apressar tenha 2 turnos por rodada. Superimune Imunidade permanente a todos os Estador de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-O O tempo de conjuração de magias e técnicas é 0r. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ace		Efeito
Auto-Acelerar Permanentemente Acelerado. Auto-Regenerar Auto-Apressar tenha 2 turnos por rodada. Superimune Imunidade permanente a todos os Estados de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-0 O tempo de conjuração de magias e técnicas é 0r. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ace	Auto-Acerto	Ataque acertam sempre, mas não geram Críticos.
Auto-Regenerar Auto-Apressar tenha 2 turnos por rodada. Superimune Imunidade permanente a todos os Estados de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-0 O tempo de conjuração de magias e técnicas é Or. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor accessor de caracter a contra	Auto-Oscilar	Permanentemente Oscilando.
Regenerar Auto-Apressar tenha 2 turnos por rodada. Superimune Imunidade permanente a todos os Estados de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-O O tempo de conjuração de magias e técnicas é Or. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor acceptance.	Auto-Acelerar	Permanentemente Acelerado.
Superimune Imunidade permanente a todos os Estados de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-0 O tempo de conjuração de magias e técnicas é 0r. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac		Permanentemente Regenerando.
de efeito negativos. Revidar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance. TC-0 O tempo de conjuração de magias e técnicas é Or. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac	Auto-Apressar	tenha 2 turnos por rodada.
atacar o agressor, se ele estiver ao alcance TC-0 O tempo de conjuração de magias e técnicas é 0r. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac	Superimune	Imunidade permanente a todos os Estados de efeito negativos.
cas é Or. Golpe duplo Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos di ferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac	Revidar	Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode atacar o agressor, se ele estiver ao alcance.
ferentes ao alcance. Desvanecer Pode se evadir de magias assim como de ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac	TC-0	O tempo de conjuração de magias e técnicas é 0r.
ataques. Ataque final Quando sofrer KO, pode agir antes de cai inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ac	Golpe duplo	Com cada ataque, pode alvejar 2 alvos diferentes ao alcance.
inconsciente. Reverter Uma vez por rodada, pode repetir a rola gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ao	Desvanecer	Pode se evadir de magias assim como de ataques.
gem de um dado após a rolagem. Retaliar Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ao	Ataque final	Quando sofrer KO, pode agir antes de cair inconsciente.
usar uma habilidade contra o agressor ad	Reverter	Uma vez por rodada, pode repetir a rolagem de um dado após a rolagem.
alcalice.	Retaliar	Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ao alcance.

Gladio: "Então, este espadachim..."

Surtar

Cor: "Ele é um mestre das lâminas. Ahm, esperava algo mais profundo?"

fim da batalha.

Ao ter PV reduzido abaixo da metade, ga-

nhe AuFOR, AuDEF, AuMAG e AuRES até o

Diferente dos jogadores, os Monstros são outro tipo comum de adversários que o grupo enfrentam em combate. Eles são seres selvagens que vivem em seu habitat natural, ao contato com o grupo é comum se sentirem ameaçados e atacar. Monstros diferentes, com frequência, trabalham contra hostis e o grupo pode cruzar com alguns inteligentes, que possuem objetivos complexos. Em geral são parte ou causa de um grande conflito e por isso, sua aventura pode ter vários monstros na trama principal. Comparado aos personagens, eles também podem variar bastante em tamanho e aparência. Eles são classificados como Médio (M), se tiverem cerca de 1u de diâmetro, Grande (G), se tiverem mais do que 2u e Pequeno (P), se tiverem menos do que 0.5u. Monstros não usam armas e armaduras comuns, mas eles têm partes similares integradas aos seus corpos, que seguem as mesmas regras. As páginas seguintes incluem vários monstros de níveis diferentes preparados. Você deve usá-los como apresentado, mas também é encorajado a se modificar cada um deles a fim de se ajustar à necessidade ou use os como exemplos para criar os seus próprios.

Goblin		Níve	el 1
PV:	12	PM:	0
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	1
AGI:	3	Tamanho	o:M
Faca: 1	d Dano		



Imune: 焰

Esqueleto		Nív	el 1
PV:	11	PM:	0
FOR:	2	DEF:	2
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanh	o:M
Espada: 1d Dano			



Fraco: F H

Morto-vivo: Zumbi permanentemente.

Mandragora		Ni	vel 1
PV:	10	PM:	18
FOR:	0	DEF:	0
MAG:	0	RES:	1
AGI:	2	Tamanl	no: P
Cabeça	da: 1d Dano		



Fraco: L

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Adormecido por 43 rodadas.

Tarântula		Nív	vel 1
PV:	10	PM:	16
FOR:	1	DEF:	0
MAG:	0	RES:	0
AGI:	3	Tamanh	no: P
		_	



Imune: 💙

Mordida: 1d Dano Fraco: F 🔯 Teia

Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Imóvel por 1 rodada.

Bandersnatch		Nív	el 1
PV:	10	PM:	6
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	0
AGI:	3	Tamanho: M	



Garra: 1d Dano Fraco: I

Mordida

PM: 4

PM: 2 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Ataque o alvo, se acertar, cause dano e ignore a DEF dele.

Sahagin		Ní	vel 2
PV:	16	PM:	24
FOR:	1	DEF:	0
MAG:	2	RES:	1
AGI:	3	Tamanl	no:M
Lança: 1d Dano		Resi	stente: A
₩ Áσι	ıa		



Fraco: L

Alvo: Único PM: 6 Tempo: 0r Alcance: 4u Cause 2d de dano de Água ao alvo.

Basilisco		vel 2
17	PM:	16
2	DEF:	2
0	RES:	1
3	Tamanl	ho:M
	17 2 0	17 PM: 2 DEF: 0 RES:



Lambida: 1d Dano Resistente: E

Toque de pedra: Ao acertar um ataque, o alvo faz um teste de DC 7 ou fica Imóvel por 3 rodada.

Carniçal		Ní	vel 2
PV:	18	PM:	20
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	1	RES:	2
AGI:	2	Tamanho: M	
Garra: 1d Dano		Fraco	: F H



Modida zumbi

PM: 3 Alvo: Única Tempo: 0r Alcance: 1u O alvo recebe 1d de dano e faz um teste de DC 8, se falhar, fica Zumbi por 5 rodadas.

Morto-vivo: Zumbi permanentemente.

Cocatriz		Nív	/el 2
PV:	15	PM:	16
FOR:	3	DEF:	1
MAG:	0	RES:	2
AGI:	3	Tamanho: M	
Bico: 10	d Dano		



Fraco: L

PM: 6 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Cego por 3 rodadas.

Coeurl		Nív	el 2
PV:	20	PM:	15
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	2
AGI:	3	Tamanh	o:M



Garra: 1d Dano

Raio d energia

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Imóvel por 3 rodadas.

Arimã		Nív	el 3
PV:	20	PM:	24
OR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	4
AGI:	4	Tamanho: P	



Feixe: 1d Dano, 3u Alcance

Onda de choque sinistra

Alvo: Única Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo faz um teste de DC 8 ou sofre 2d de dano e fica Mudo por 3 rodadas.

Abelha assassina		Nível 3	
PV:	20	PM:	18
FOR:	3	DEF:	1
MAG:	0	RES:	3
AGI:	3	Tamanl	no: P



Ferrão: 1d Dano

Veneno: Cada alvo que rolar abaixo de 6 ao se evadir contra seu ataque, fica Envenenado por 3 rodadas.

Pudim azul		Nível 3		
PV:	15	PM:	30	
FOR:	0	DEF:	4	
MAG:	5	RES:	1	
AGI:	1	Tamanh	no:M	
Pancad	a: 1d Dano	Re	sistente:	ī



Fraco: F

Mevasca

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u Cause 2d de dano de Gelo ao alvo.

Bomba		Nível 3	
PV:	25	PM:	15
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	2	RES:	1
AGI:	3	Tamanl	no:M
Pancada: 1d Dano		Re	sistente: F



Auto-Destruição

PM: 15 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: Você Cause KO em si mesmo para causar 4d de dano de fogo a todos dentro da área.

Feiticeiro		Nível 3	
PV:	25	PM:	50
FOR:	0	DEF:	1
MAG:	3	RES:	2
AGI:	2	Tamanho: M	



Imune: ☐× 🎢

Raio de energia: 1d Dano, 3u Alcance

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Mudo por 3 rodadas.



Alvo: Único PM: 8 Tempo: 0r Alcance: 4u Reduz o PV do alvo em 1d e aumente o seu na mesma quantidade.

Formiga-leão		Nível 4	
PV:	45	PM:	24
FOR:	2	DEF:	3
MAG:	0	RES:	1
AGI:	3	Taman	ho:M
Mordid	a· 2d Dano		



Resistente: E Mordida: 2d Dano

Tempestade de areia

Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você Todos os inimigos na área sofrem 2d de dano de Terra e ficam Cegos por 1 rodada.

Diabrete		Nível 4	
PV:	30	PM:	40
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	5	RES:	4
AGI:	4	Tamanho: P	
Carrier Od Dana		1	Z



Resistente: D

Garra: 2d Dano Imune: ,^z

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou você toma o seu controle no próximo turno dele. Comende-o a se mover e atacar qualquer alvo à sua escolha, incluindo a si mesmo.

Minotauro		Nív	el 4
PV:	40	PM:	24
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	0	RES:	1
AGI:	2	Tamanh	o:M



Resistente: E F

Mangual: 2d Dano Quebra-chão

PM: 6 Alvo: 3u (linha) Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área sofrem 3d de dano de Terra.

! Reforçar: Enquanto seu PV estiver abaixo da metade, ganhe AuFOR.

Fantasma		Nível 4	
PV:	35	PM:	50
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanho:M	
Mordida: 2d Dano		De	cictont



Fraco: I

Resistente: F

州 Fogo

Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alfo sofre 2d de dano de Fogo.

Imaterial: Danos físicos causam metade do dano.

Morto-vivo: Zumbi permanentemente.

Cavaleiro Negro		Nível 4	
PV:	90	PM:	50
FOR:	5	DEF:	3
MAG:	0	RES:	4
AGI:	3	Tamanho: M	
Espada: 2d Dano		Resiste	nte: D



Golpe duplo, Revidar

Fraco: H Imune: 💙

Executar

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Só pode mirar inimigos com PV até a metade. O alvo faz um teste de DC]8 ou sofre KO.

Escuridão

PM: 6 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: 5u Crie um Campo obscuro na área que dura por 3 rodadas.

Gigas		Nível 5		
PV:	80	PM:	60	
FOR:	5	DEF:	4	
MAG:	0	RES:	3	
AGI:	1	Tamaho:	G	
Dunho:	2d Dano	211 Alcance		



Ataque final Punho: 2d Dano, 2u Alcance

© Cabeçada

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u cause 4d de dano ao alvo e empurre-o até 3u de você.

(©) Terrível

PM: 10 Alvo: 3u Alcance: Você Tempo: 0r inimigos na área fazem um teste de DC 7 ou sofrem ReFOR e ReDEF por 3 rodadas.

Wyvern		Nível 5	
PV:	45	PM:	50
FOR:	3	DEF:	3
MAG:	3	RES:	2
AGI:	3	Tamanho: M	



Resistente: W

Imune: 📙 Garra: 2d Dano

Aero

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u Cause 2d de dano de Vento ao alvo.

Mergulho: Todo alvo que rolar abaixo de 6 ao evadir-se, ele fica Imóvel por 1 rodada.

Quimera		Nível 5	
PV:	70	PM:	100
FOR:	1	DEF:	2
MAG:	2	RES:	3
AGI:	3	Tamanho· M	



Garra: 2d Dano Retaliar

Resistente: F | L

Alcance: 5u

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.

夕 Fogaga

PM: 12 Alvo: Único Alcance: 5u Tempo: 1r Cause 6d de dano de Gelo ao alvo.

★ Raiaga

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Raio ao alvo.

Cacto		Nível 5	
PV:	25	PM:	60
FOR:	5	DEF:	0
MAG:	0	RES:	15
AGI:	4	Taman	ho: P
Dancad	a. 1d Dano		



Auto-Oscilar Pancada: 1d Dano

2 1000 agulhas

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Cause 10d de dano ao alvo.

Fugir: Ao fuir de inimigos, mova-se 2u além do normal.

Pote mágico		Nível 5	
PV: 1		PM:	0
FOR:	0	DEF:	99
MAG:	0	RES:	99
AGI:	1	Tamanho: P	
Cumanin			



Superimune

! Me dá!: Ao receber um item benéfico, desapareça (KO) e deixe 1.000G. Ao ser atacado, faça um teste de DC 8 ou sofra KO para causar 8d de dano em 3u ao seu redor, sem deixar Gil.

Devorador de mentes		s Nív	Nível 6	
PV:	60	PM:	70	
FOR:	0	DEF:	3	
MAG:	5	RES:	4	
AGI:	2	Tamanh	no:M	



Cajado: 1d Dano Imune: ♥ ◘× ,²²

Resistente: A

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 6u Cause 6d de dano de Água ao alvo.

Onda mental

PM: 12 Alvo: 2u Alcance: 5u Tempo: 1r Inimigos na área sofrem 4d de dano e ficam Imóveis por 1 rodada.

Lâmia		Nív	el 6
PV:	65	PM:	50
FOR:	3	DEF:	4
MAG:	2	RES:	4
ΔGI·	3	Tamanh	M·o



Fraco: L

Imune: \bigcirc ,^z Bofetada: 2d Dano

州 Sapo

PM: 16 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou é transformado em sapo por 3 rodadas ou até receber dano. Enquanto transformado, o alvo não pode falar ou agir e só pode se mover 1u por turno.

! Atrair: Ao ser atingida com um ataque pelo inimigo, ele deve fazer um teste de DC 6 ou você pode decidir seus movimentos e ações no próximo turno dele.

Gigante de ferro		Nível 6	
PV:	130	PM:	80
FOR:	7	DEF:	5
MAG:	0	RES:	4
AGI:	2	Tamanho: G	



Espada: 2d Dano, 2u Alcance Revidar, Surto

Golpe amplo

PM: 6 Alvo: 3u (frontal) Alcance: Você Tempo: 0r Faça um ataque contra os inimigos na área de efeito.

Tremor

PM: 12 Alvo: 5u (linha) Tempo: Or Alcance: Você inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou sofrem 2d de dano, ficam Imóveis e ganham ReDEF por 1 rodada.

Mestre de jogo - Bestiário

Medusa		Nível 6	
PV:	60	PM:	70
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	5	RES:	3
AGI:	3	Tamanho: M	



Cabelo: 2d Dano Imune: 🛇 🛂 Kesistente: E L

Encarar

PM: 16 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área fazem um teste de DC 8 ou ficam Imóveis por 4 rodadas.

Raiaga

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Raio ao alvo.

Ogro		Nível 6	
PV:	80	PM:	50
FOR:	5	DEF:	3
MAG:	0	RES:	2
AGI:	2	Tamanho: G	



Soco: 2d Dano, 2u Alcance

Imnue: 此 🖉 ○

Surrar

PM: 5 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Arma Ao atacar um alvo que tenha Vantagem ao se evadir-se, se acertar, será um Acerto Crítico.

Alterar postura: No fim de cada turno seu adote uma postura. Ofensiva: consiga um Acerto Crítico quando o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão. Defensiva: Ao ser atingido por um ataque, você pode atacar o alvo imediatamente.

Cérbero		Nível 7	
PV:	100	PM:	100
FOR:	5	DEF:	3
MAG:	3	RES:	4
AGI:	3	Tamanho: G	
Mordida: 2d Dano		Revi	dar



Resistente: F | L

Fogaga

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.

Tríade tripla: Você pode agir contra até 3 alvos dentro do alcance ao mesmo tempo.

Zu		Nível 7	
PV:	120	PM: 60)
FOR:	7	DEF: 5	,
MAG:	0	RES: 7	7
AGI:	2	Tamanho: G	j



Bico: 2d Dano Auto-Regenerar

Imune: ♡ ,z² 烒×

Tornado

PM: 10 Alvo: 9u (linha) Tempo: 1r Alcance: Você Crie um tornado com 2u de diâmeto que avança 3u em linha por rodada pelas próximas 3 rodadas. Qualquer um, exceto você, que entra em contato com ele, sofre 4d de dano de Vento e fica Imóvel por 1 rodada.

Verme da areia		Ni	Nível 7		
PV:	105	PM:	110		
FOR:	5	DEF:	3		
MAG:	2	RES:	6		
AGI:	1	Tamanho: G			



Ácido: 2d Dano, 5u Alcance Resistente: E W Golpe duplo

Estremçer

PM: 18 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 10u Cause 6d+5 de dano de Terra a todos na área.

(2) Inalar

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 3u você inala o alvo, removendo-o da batalha. No inicio de cada turno, ele pode tentar se livrar ao superar um teste de DC 9.

Malboro		Nível 7	
PV: 140		PM:	125
FOR:	6	DEF:	4
MAG:	0	RES:	7
ΔGI·	2	Tamanho: G	



Tentáculo: 2d Dano Superimune, Golpe duplo

Bafo terrível

PM: 12 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou ficam Adormecidos, Envenenados, Mudos e Cegos por 3 rodadas.

Suco gastrico

PM: 8 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 8u Inimigos na área sofrem 4d de dano e fazem um teste de DC 8 ou recebem ReFOR e ReMAG por 5 rodadas.

! Enredar: Se você rolar acima de 8 num teste de evasão, o atacante fica Imóvel por 1 rodada.

Dragão zumbi Nível 7 PV: 115 PM: 90 FOR: 7 DEF: 5 MAG: 0 RES: 3 AGI: 2 Tamanho: G



Mordida: 2d Dano Imune: ♥ z² ◘× 🙃 Fraco: H Auto-Regenerar

© Cegueiraga

PM: 14 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 5u inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou ficam Cegos por 3 rodadas.

Bafo venenoso

PM: 10 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Todos na área sofrem 3d de dano e fazem um teste de DC 8 ou ficam Envenenados por 3 rodadas.

Penascimento: Ao sofre KO, faça um teste de DC 7, se bem sucedido, o KO é removido e recupere 50 PV.

Midgardsormr		Nível 8	
PV:	160	PM: 150	į
FOR:	6	DEF: 7	
MAG:	0	RES: 5	
AGI:	3	Tamanho: G	



Cauda: 3d Dano Imune: ♡ 以 **Revidar, Auto-Acerto**

Mordida

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u Se acertar um ataque contra o alvo, ele faz um teste de DC 9 ou fica Envenenado por 3 rodadas.

© Constrição

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u Se acertar um ataque contra o alvo, ele faz um teste de DC 9 ou fica Imóvel por 3 rodadas.

Cavar

PM: 8 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u Cave o chão e não seja atingido por inimigos. No iníncio de cada turno, você emerge num local a 5u e causa 4d de dano a todos os inimigos a 2u daquele ponto.

Behemoth		Nív	el 8
PV:	220	PM:	160
FOR:	8	DEF:	6
MAG:	6	RES:	5
۸ ا	2	Tamanh	



Tamanho: G AGI:

Garra: 3d Dano, 2u Imune: ♥ ➪× Resistente: F

Auto-Acelerar, Revidar, Ataque final

PM: 25 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 7u Cause 6d+45 de dano, que ignora RES, ao alvo.

lcar

PM: 10 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: 2u Cause 6d de dano ao alvo e o arremesse no ar a 3u por 1 rodada.

Ochu		Ní	vel 8
PV:	170	PM:	140
FOR:	7	DEF:	6
MAG:	0	RES:	4
ΔGI·	2	Tamanl	no G



Vinhas: 3d Dano, 3u Alcance Resistente: A Imune: ♥ ,z² ➪× 😭 Auto-Regenerar, Golpe duplo

Semente bala

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 8u O alvo sofre 6d de dano e recebe ReFOR por 1 rodada.

Pólen

PM: 15 Tempo: 0r Alcance: Você Alvo: 3u Inimigos na área fazem um teste de DC 8 e ficam Adormecidos e Envenenados por 3 rodadas.

Vinhas agarradoras: Alvos que rolem abaixo de 6 no teste de evasão contra seus ataques, ficam Imóveis por 3 rodadas.

Dragão vermelhon		Ni	ível 8
PV:	180	PM:	140
FOR:	6	DEF:	7
MAG:	5	RES:	5
AGI:	3	Taman	ho: G



Mordida: 3d Dano Resistente: F Revidar, Surto

Imune: ,^z

PM: 12 Alvo: 3u (linha) Tempo: 0r Alcance: Você A área é coberta num Campo Ardente por 3 rodadas.

(©) Chamuscar

PM: 14 Alvo: 10u (linha) Tempo: 1r Alcance: Você Cause 6d de dano de Fogo aos inimigos na área.

Ataque de cauda: Ao atacar, você pode escolher atingitr os inimigos dentro de 1u de uma vez.

Lorde vampiro		Ni	vel 8
PV:	160	PM:	200
FOR:	4	DEF:	5
MAG:	8	RES:	6
AGI:	4	Taman	ho:M



Fraco: F H

Mordida: 3d Dano Resistente: I D E

Superimune, Auto-Regenerar

PM: 15 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou sofrem 4d de dano e ficam Zumbi por 5 rodadas.

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Gelo ao alvo.

PM: 14 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 5u Todos na área recuperam 6d de PV.

Sugar sangue

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u Se acertar o ataque contra o alvo, aumente seu PV igual ao mesmo dano causado.

Tonberry		Nível 9	
PV:	240	PM:	0
FOR:	15	DEF:	8
MAG:	0	RES:	7
∆GI·	2	Tamanho.	ς



Faca: 3d Dano Imunbe-a-tudo, Reverter

Intimidar: Ao se mover a 3u de um inimigo, ele faz um teste de DC 8 ou fica Imóvel por 1 rodada.

Rancor: Ao atacar um inimigo, ele faz um teste de DC 7 ou sofre KO.

! Carma: Sempre que o inimigo está a mais de 3u de você lhe causa dano, cause 6d de dano de Escuridão a ele.

Kraken		Ní	vel 9
PV:	250	PM:	300
FOR:	8	DEF:	6
MAG:	10	RES:	7
AGI:	2	Tamanl	no: G
Tentáculo: 3d Dano, 2u Alcance			



Auto-Acelerar, Revidar, Golpe duplo

PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 6u cause 6d de dano de Água ao alvo.

Tinta

PM: 15 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 6u Inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou ficam Cegos e sofrem 4d de dano.

Inundação

PM: 18 Alvo: 100u Tempo: 1r Alcance: Você Todos na área, exceto você, sofrem 4d de dano de Água. Além disso, a área é coberta num Campo Vagaroso por 3 rodadas, que não o afeta.

Adamantoise		Ní	vel 9
PV:	300	PM:	250
FOR:	8	DEF:	7
MAG:	6	RES:	6
AGI:	1	Taman	ho: G



Atropelar: 3d Dano, 2u Alvo Imune:

Auto-Regenerar, Ataque final, Surto Resistente:

■ Resistente: Expression

■ Resistente: Expression

州 Última

PM: 28 Alvo: 2u Tempo: 2r Alcance: 7u CAuse 6d+30 de dano de Escuridão aos inimigos na área.

Rugido

PM: 15 Alvo: 5u Tempo: 0r Alcance: Você Inimigos dentro da área fazem um teste de DC 8 ou ficam Imóveis por 3 rodadas.

Lich		Nível 9
PV:	250	PM: 300
FOR:	5	DEF: 6
MAG:	12	RES: 8
AGI:	2	Tamanho: G



Raio de energia: 3d Dano, 5u Alcance

Resistente: D

Superimune, Auto-Regenerar, Auto-Acelerar

PM: 15 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou sofrem 4d de dano e ficam Zumbi por 5 rodadas.

Envenenaga

PM: 18 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 5u Todos na área fazem um teste de DC 8 ou ficam Envenenados por 3 rodadas.

Perdicão

PM: 18 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou sofre KO após 3 rodadas.

Visão da morte		Ni	vel 9
PV:	230	PM:	350
FOR:	7	DEF:	6
MAG:	11	RES:	8
AGI:	4	Taman	ho: G

Garra: 3d Dano, 2u Alcance Resistente: I Fraci: H Superimune, Auto-Oscilar, Auto-Acelerar

Mega-Perdição

PM: 30 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 5u Inimigos na área fazem um teste de DC 8 ou sofrem KO após 3 rodadas.

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Cause 6d de dano de Gelo ao alvo.

Recuar

PM: 0 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Self Faça um teste de DC 7 e se bem sucedido, remova-se da batalha de imediato.

! Auto-Dissipar: Sempre que um inimigo denrto de 5u de você, recebe um Efeito de estado benéfico, você pode fazer um teste de DC 7. Se bem sucedido, o efeito sobre o alvo é removido de imediato.

Ozma Nível 10 PV: 300 PM: 400 FOR: 4 DEF: 5 MAG: 12 RES: 8 AGI: 2 Tamanho: G

Feixe: 4d Dano, 8u Alcance



Superimune, Auto-Acelerar, Retaliar, TC-0

PM: 14 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u Aliados na área recuperam 6d de PV.

澤 Raiaja

PM: 18 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 8u Todos na área sofrem 6d+15 de dano de Raio.

PM: 20 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 10u Inimigos na área fazem um teste de DC 6 ou sofrem KO ou 6d de dano se bem sucedidos.

PM: 16 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Envenenado, Mudo e Imóvel.

Absorver PM

PM: 0 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 10u Reduza o PM do alvo em 4d e aumente o seu na mesma quantidade.

! Revidar Turbo: Sempre que sofrer dano de um inimigo, faça um teste de DC 8. Se bem sucedido, tenha um turno extra imediatamnte ao agressor.

Mestre de jogo - Bestiário

Arma Rubi		Nível 10
PV:	400	PM: 300
FOR:	12	DEF: 9
MAG:	6	RES: 7
AGI:	2	Tamanho: G



Raio de energia rubi: 4d Dano, 10u Alcance

Resistente: E D

Superimune, Auto-Regenerar, Revidar, Surto

Redemoinho de areia

PM: 10 Alvo: 10u (linha) Tempo: 1r Alcance: Você Todos na área são empurrados até 10u e ficam Cegos e sofrem 6d+10 de dano de Terra.

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 8u O alvo sofre 6d+15 de dano de Fogo, não reduzido por RES.

M Cometa

PM: 18 Alvo: 5u Tempo: 1r Alcance: 10u Todos na área sofrem 6d+10 de dano e recebem ReDEF por 3 rodadas.

Tentáculos enterrados

PM: 8 Alvo: 1u Tempo: Or Alcance: 10u Enterre seus braços no chão e 2 tentáculos de 1u de tamanho surgem do chão num local dentro do alcance, causando 8d de dano a todos dentro da área deles. Enquanto estiverem enterrados, você não pode se mover e precisa usar uma ação para desenterrá-los. Enquanto isso, cada um deles pode atacar (4d Dano) contra inimigos que estejam a 3u deles além de sua ação normal a cada turno.

Caos		Nível 10
PV:	400	PM: 400
FOR:	9	DEF: 7
MAG:	11	RES: 8
AGI:	3	Tamanho: G



Feixe: 4d Dano, 5u Alcanc Resistente: D Superimune, Auto-Acelerar, Retaliar, Reverter, Surto

PM: 13 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: 8u Crie um Campo de efeito de sua escolha na área por 3 rodadas.

州 Última

PM: 30 Alvo: 50u Tempo: 2r Alcance: Você Cause 6d+40 de dano de Escuridão aos inimigos na área.

B Curaja

PM: 20 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 8u Aliados na área recuperam 6d+15 de PV.

PM: 18 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 8u Cause 6d+15 de dano de Fogo a todos na área.

Toque do Caos: Todos que rolarem abaixo de 6 no teste de evasão contra seus ataques, ficam Cegos e Mudos por 3 rodadas.

Shinryu		Nível 10
PV:	500	PM: 500
FOR:	12	DEF: 9
MAG:	14	RES: 9
AGI:	3	Tamanho: G



Cauda: 4d Dano, 4u Alcance

Imuna-a-tudo, Auto-Acelerar, Auto-Regenerar, Revidar, Retaliar

Mevasja

PM: 18 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 8u Todos na área sofrem 6d+15 de dano de Gelo.

Maremoto

PM: 22 Alvo: 10u (frontal) Tempo: 1r Alcance: Você Inimigos na área sofrem 6d+10 de dano de Água e ficam Imóveis por 2 rodadas.

Raios Atômicos

PM: 20 Alvo: 8u Tempo: 1r Alcance: Você Inimigos na área sofrem 6d de dano de Fogo e ficam Envenenados por 3 rodadas.

Adaptar-se ao elemento: No início de cada turno, escolha um elemento (ex.: fogo). Ganhe Resistência a ele até o início de seu próximo turno.

Ômega		Nível ???	
PV:	999	PM:	999
FOR:	19	DEF:	11
MAG:	17	RES:	10
AGI:	4	Taman	ho: G



Lazer: 4d Dano, 10u Alcance Resistente: F D L Superimune, Auto-Oscilar, Auto-Acelerar, Auto-Regenerar, Revidar, Golpe duplo, Reverter, Retaliar, Surto

≯ Derreter

PM: 30 Alvo: 10u Tempo: 1r Alcance: Você Uma vulnerabilidade do sistema o força a vazar memória sigilosa e lava. CAuse 6d+40 de dano de Fogo ao alvo, incluindo a si mesmo.

Risco biológico

PM: 16 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: 10u Inimigos na área fazem um teste de DC 8 e ficam Envenenados, Cegos e Lentos por 3 rodadas.

Cança-chamas

PM: 8 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você Cause 6d+10 de dano de Fogo aos inimigos na área. Além disso, a área também é cobertar num Campo Ardente por 3 rodadas.

(©) Canhão de onda

PM: 14 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: 12u Cause 6d+20 de dano de Escuridão e imponha ReDEF, ReRES e ReFOR por 5 rodadas a todos na área.

"O homem forja uma arma para destruir os deuses: Ômega. Ela não conhece compaixão, apenas destruição! Não há comparação à sua força. O sábio não se atreve a cruzar o seu caminho, receosos de encontrarem o seu fim." - Gentiana

"Eu, Garland derrotarei a todos vocês!"

- Garland



Caos em Cornelia é uma aventura preparada que se encaixa bem com jogadores e MJs inexperientes. Nesta aventura o grupo é incumbido de encontrar a princesa Sarah do reino de Cornelia, uma trama baseada no início do primeiro jogo de Final Fantasy. Um mapa com todos os locais de interesse são mostrados acima, os jogadores devem criar um personagem de nível 1 de acordo com as regras de criação de personagem. Como a aventura começa em um navio para Cornelia, a história deles deve explicar o porquê de partirem nesta jornada.

"A lua está cansada de esperar por você!"!" - Cid

O grupo está em um pequeno navio de transporte chamado **Bronquitito**, que está transportando carga para Cornelia. O capitão Cid concordou em deixar o grupo embarcar por uma pequena taxa e além deles, há somente 2 outros marinheiros, Biggs e Wedge, que estão usando bandanas curtas e brancas e camisas vermelhas listradas. Ambos são jovens e inexperientes, mas amigáveis com o grupo. Diferente do capitão que se recolhe à sua cabine, por preferir ficar sozinho.

"Eu não pareço, mas sou um covarde por dentro." - Wedge

Se os aventureiros não se conhecerem, eles podem se apresentar a cada um e após isso terão a liberdade de explorar o navio. Também podem conversar com os marinheiros, que sempre ficam contentes em matar o tempo durante a viagem. Biggs e Wedge contam a eles sobre os recentes ataques de piratas, que parecem ter aumentado recentemente. Além disso, também contam sobre Cornelia e como ouviram sobre o desaparecimento da princesa. Se perguntarem sobre Cid, contarão sobre seu passado como um soldado aposentado. À medida que escurece, a tripulação se recolhe às cabines. Quando os aventureiros se preparam para terminar o dia, de repente ouvem barulhos ao redor do navio. Rapidamente notam que vários piratas embarcaram no Bronquitito! Na batalha a seguir, o grupo inimigo deve consistir de aproximadamente um pirata por jogador e dado o espaço restrito, assuma que todos estão ao alcance do outro. Nesse meio tempo, a tripulação não está no local, pois estão lutando contra outros piratas que adentraram a parte interna do deque. Ao derrotar os piratas, lembre de recompensar o grupo com o Gil deixado por cada inimigo.

Pirata		Nível 1	
PV:	10	PM:	0
FOR:	1	DEF:	0
MAG:	0	RES:	0
AGI:	3	Tamanh	o:M

Cimitarra: 1d Dano



Deixa: 150G

Após a batalha, todos se juntam e Cid agradece pela ajuda. Ele explica que essa não é a primeira vez que eles são abordados por esses piratas, os quais fazem parte da tripulação do capitão Bikke. Agora o grupo pode dormir para recuperar PV e PM. Logo após acordarem pela manhã, o navio aporta em Cornelia. Uma vez lá, a tripulação começa a descarregar as mercadorias e se despede do grupo. O porto de Conelia é pequeno e comporta somente poucos navios de carga semelhantes ao Bronquitito. Os marinheiros no porto descarregam caixas dos navios, tanto para armazená-los nos galpões quanto diretamente a Cornelia.

"A propósito, precisa de algo? Pode dar uma olhada nos meus produtos! Você pode se surpreender com o que vai encontrar."

Depois de desembarcar do navio, o grupo pode perguntar pelo caminho até Cornelia. Os marinheiros os avisam para terem cuidado no trajeto, pois os guardas do castelo não estão mais patrulhando a rota. Cornelia não é muito distante do porto e o caminho leva através dos campos e campinas na maioria das vezes. O grupo pode se encontrar com um mercador viajante chamado Dyce no porto. Ele é um homem atlético, alto, careca, tem barba e traja vestes pretas. Também tem uma Chocobo na qual viaja. Dyce fornece ao grupo, a informação sobre os problemas em Cornelia, pois ouviu rumores de que a princesa foi raptada. Também vende poções por 125G cada, mas possui mais coisas as quais o grupo não pode pagar por enquanto. Dyce é um viajante, então é provável que cruzem com ele novamente no futuro. No entanto, seus preços são normalmente acima das lojas comuns.

"Você deve ter culhões de aço para me desafiar!" - Bikke

Ao falar com Dyce ou outros marinheiros, o grupo descobre que o porto é atacado por piratas com frequência. Geralmente, a área é protegida pelos guardas de Cornelia, mas desde o desaparecimento da princesa, o rei convocou todas as tropas ao castelo. Os piratas sempre atacam à noite e se o grupo ficar por um tempo no porto, testemunharão esses ataques noturnos. Assim que o grupo conhecer os planos dos piratas, eles podem tentar tomar medidas

defensivas como armar uma emboscada ou armadilhas de antemão. Os ataques começam com um grande navio pirata aportando nas docas e vários piratas invadindo para pilhar os galpões e outros navios. Eles são, mais uma vez, a tripulação do capitão Bikke, mas desta vez o próprio se encontra presente. Na luta a seguir, Bikke permanece recuado e bate em retirada ao seu navio se receber algum dano. Há também alguns de seus homens ao seu lado, novamente, aproximadamente um pirata por jogador. Como é provável que Bikke fugirá da batalha, o grupo pode se encontrar com ele futuramente. Após rechaçar os piratas com sucesso, os marinheiros no porto estarão muito agradecidos e oferecerão comida e acomodações de graça pela noite.

Bikke		Ní	vel 2
PV:	32	PM:	25
FOR:	1	DEF:	2
MAG:	1	RES:	2
AGI:	2	Tamanl	no·M



Cimitarra: 1d Dano

州 Raio

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u

CAuse 2d de dano de Raio ao alvo.

Animar

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u

O alvo ganha AuFOR por 1 rodada.

Abaixo está o mapa de **Cornelia**, há também algumas fazendas ao redor da cidade que não são mostradas. Todos os locais de interesse estão marcados com números e a seguir, você pode encontrar parágrafos com tais números dando detalhes sobre cada local. O grupo chega a Cornelia pelo portão sul, onde dois guardas os param por não os conhecer. Eles os aconselham a ficar longe do castelo e deixar a cidade após terminarem o que quer que tenham vindo fazer. A maioria dos cidadãos estão muito assustados para deixar suas casas desde que a princesa desapareceu.



"Olá! Eu sou uma dançarina! O que é isto? Gosta de dança? Hee hee!" - Arylon

1. Fonte: O grupo nota uma linda fonte que se destaca na, antes impressionante, cidade. Próximo a ela há uma jovem de cabelos azuis, muito animada, usando um vestido vermelho, praticando sua dança, seu nome é Arylon. Ao ser questionada sobre a princesa ou sobre o castelo, ela conta rumores de que a princesa Sarah está sendo mantida como refém em troca de um grande resgate. Portanto, o castelo está um caos e foi trancado. Ela também revela que já houve várias tentativas de resgatar a princesa.

"Por favor, entre! Cobramos 50G o pernoite. Gostaria de ficar?" - Elia

2. Pousada: O grupo entra numa pequena sala com um tapete vermelho no piso e um balcão no canto. Atrás do balcão está uma jovem com cabelos azul escuros, usando um longo vestido verde, seu nome é Elia. À esquerda, está um grande quarto com várias camas e pequenas decorações nas paredes onde os hospedes repousam. À direita, outro quarto com cadeiras de madeira e mesas para os hospedes sentar, comer e beberem. O grupo pode dormir na Pousada por 50G a noite por pessoa. Eles também podem pedir a Elia por informações, pois ela acaba ouvindo bastante dos visitantes. Ela informa sobre várias pessoas na cidade de quem o grupo pode se interessar, como o ferreiro e os magos.

3. Ferreiro: O grupo entra numa loja grande com uma forja. Atrás do balcão está um velho com cabelos castanhos e uma barba cheia, seu nome é Todo. Ele informa que a loja está fechada e que não pode trabalhar devido a não estar recebendo as remessas necessárias do porto. Para ajudá-lo, o grupo pode falar com Dyce no porto de Cornelia, que está tratando das remessas. Eles consistem em grandes caixas de madeira numa pequena carroça, a qual diminui o movimento do carregador. No caminho de volta à Cornleia, um monstro bizarro chamado PuPu tenta roubar as remessas! A criatura está sentada nas árvores e usa sua habilidade de Abduzir para fazer a caixa desaparecer. Se os jogadores procurarem por ele nas árvores enquanto faz isso, ele é achado com facilidade, porque o topo de sua cabeça está brilhando. Do contrário, ele é difícil de encontrar, um jogador deve fazer um teste de DC entre 6-8. O grupo pode falhar em encontrar o PuPu, mas ele estará nos arredores se retornarem depois. Se detectado, PuPu não luta, ao invés disso ele usa Poções, Por **favor!** e devolve os produtos roubados se o grupo concordar. Eles também podem apenas atacá-lo, neste caso a remessa reaparece depois dele ser derrotado. Se retornarem a carga com sucesso, Todo recompensará o grupo com 500G. O ferreiro pode trabalhar novamente, mas ele estará ocupado por algum tempo, finalizando encomendas. Quando o grupo retornar em alguns dias, Todo pode vender-lhes armas e armaduras de nível Iniciante.

PuPu		Nível?	
PV:	10	PM:	10
FOR:	0	DEF:	0
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanho	: P



Deixa: Tudo roubado

Abduzir

PM: 0 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u Um objeto que você pode ver ao alcance, desaparece para um local desconhecido.

Poções por favor!: Peça a seus inimigos para lhe darem uma Poção, se eles concordarem faça um teste de DC 7. Se bem sucedido, desapareca para um local desconhecido (KO), do contrário, continue pedindo por mais.

4. Loja: Este armazém geral é dominado por um grande balcão no centro e montes de mercadorias e itens ao redor. Atrás do balcão está um jovem de cabelos escuros, usando uma bandana verde, seu nome é Guston. Ele não está tão preocupado com a princesa, mas está aborrecido porque esse problema na cidade atrapalhou seus negócios. Portanto, ele é bem amigável com clientes em potencial e vende os seguintes itens.

Item	Preço	Efeito
Grama	50G	Remove Mudo.
eco		
Poção	100G	Recupera 8 PV.
Etér	150G	O alvo recupera 12 PM.
Pena da	300G	Remove KO e recupera 1 PV.
Fênix		
Tenda	500G	Permite ao grupo dormir no ermo.
Lanterna	100G	llumina uma área até 10u.

"Não desanimem, bravos guerreiros."

- Gregory

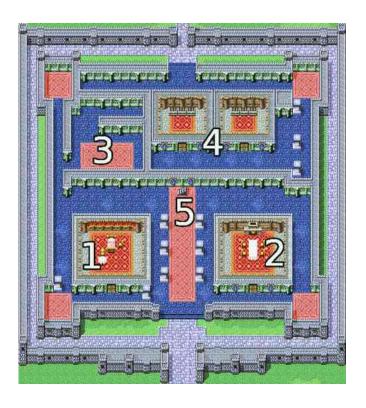
5. Capela: A capela é pequena e aconchegante, com bancos de madeira, mas está completamente variz exceto por uma pessoa, o padre Gregory. Ele é um velho com uma longa barba, vestindo um robe com capuz, fala pausadamente e com calma. Lamenta que ninguém tem visitado a capela desde o desaparecimento de Sarah. Aparentemente, a maioria dos cidadãos acreditam que o incidente é uma punição divina, então evitam o lugar. Gregory pede ao grupo que restaurem a fé dos cidadãos de Cornelia. Eles podem convencer as pessoas a esclarecer os detalhes sobre o desaparecimento de Sarah (seu rapto), por exemplo. Se eles conseguirem convencer pelo menos 3 pessoas da cidade a comparecer à capela, o padre os recompensará com 500G com satisfação. Além disso, ele oferece seus serviços ao grupo de graça: ele pode curar KO ao realizar um longo ritual de 1h.

6. Os magos: Estas duas construções são quase idênticas, cada uma consiste em uma grande sala com camas e prateleiras com montes de magias, produtos de alquimia e livros. Elas são habitadas por dois excêntricos e teimosos irmãos gêmeos, Gilles e Noah. Gilles é um mago negro que veste um robe azul e um chapéu pontudo, enquanto Noah, um mago branco, veste um robe com capuz branco com adornos vermelhos. Os outros cidadãos normalmente os evitam, exceto quando precisam de seus serviços. Irritando-se com isso, decidiram desenvolver um frasco, o qual os permitem armazenar sua magia, dessa forma, os outros podem usá-los sem que eles estejam presentes. Infelizmente, algo deu errado durante o desenvolvimento, fazendo com que o item quebrasse numa explosão violenta, resultando no que o grupo pode ver no quintal. Orgulhosos, ambos culpam um ao outro pelo acidente e pararam de se conversar desde então. O grupo pode resolver a disputa ao convencê-los de que eles são ambos culpados. Primeiro, o grupo tem de reparar o frasco quebrado seja por meios mecânicos ou mágicos, o que for mais fácil. Então, terão de estudar o frasco e a receita, as quais podem conseguir com os magos. Um personagem que usa magia, logo consegue entender o problema, aqueles que não podem, terão que realizar um teste de DC 8 para saber que: O frasco quebrou porque, durante a criação, cada mago conjurou mais do que 3 magias nele, causando uma sobrecarga, pois o item suporta até 3 magias armazenadas. Isso pode ser averiguado ao se conjurar 3 magias nele. Se o grupo conseguir convencer os magos, eles aceitam o erro e desculpam um ao outro. Presenteiam o grupo com o frasco como demonstração de gratidão, assim os personagens podem visitá-los a partir de então e comprar os acessórios Iniciantes, como mostrado na tabela abaixo, embora mais possam ser adicionados.

Acessório	Preço	Efeito
Frasco mágico	900G	Armazene até 3 magias nele. O usuário pode usa-lo com um ação para liberar o efeito das magias armazenadas no alvo.
Bracadeiras Rúnicas	500G	RES +1
Escudo Mithril	500G	DEF +1

- 7. Construção abandonada: Esta construção foi deixada vazia de propósito, para o caso de necessidade. Pode ser relacionado à história do personagem ou conter algo que queira adicionar à aventura depois. Do contrário, a casa está vazia e os jogadores podem perguntar ao redor a fim de descobrir que era usada como uma loja, abandonada por não ser lucrativa.
- **8. Poço:** É um poço. Parece possível descer por ele, mas na verdade não o faça.

9. Entrada do Castelo Esta entrada leva diretamente ao Castelo de Cornelia e está permanentemente bloqueada pelos guardas. Entretanto, eles deixam os aventureiros atravessar se explicarem que querem encontrar a princesa. Os guardas pedem ao grupo para se reportarem ao chanceler no andar de cima. Um mapa dos andares do castelo, com todos os locais de interesse se encontra à direita. A escadaria central leva ao salão do trono, enquanto a de trás, ao jardim do palácio. O qual está repleto de guardas armados o tempo todo.



"Por favor, tragam-me minha filha, minha Sarah, sã e salva." - Rainha Jayne

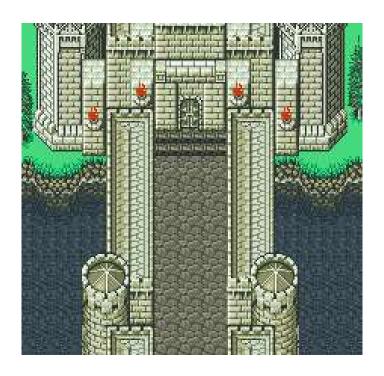
- 1. Quarto da rainha: A rainha Jayne é uma mulher de meia idade com cabelo turquesa e olhos azuis. Traja um longo vestido vermelho e uma tiara dourada. Ela está depressiva desde o rapto de sua filha e somente fala com o grupo depois deles terem ganhado a confiança do rei. Assim que falar, ela lhes conta sobre a noite do rapto, cujo qual testemunhou. Uma noite, ela acordou e encontrou o Garland escapando com a princesa inconsciente em seus braços. Ele a disse para que abdicasse do trono de Cornelia se quisesse ver sua filha viva. Então desapareceu com a garota através da entrada traseira do palácio. A rainha está traumatizada pelo acontecido e culpa a si mesma por não poder impedi-lo.
- 2. O quarto da irmã: Este quarto é ocupado por Alison, irmã de Sarah, uma jovem sensível que lembra sua mãe. Os guardas à porta dizem ao grupo que ela se trancou e não a abrirá. Se a convencerem, garantindo que salvarão a Sarah por exemplo, ela abrirá a porta para conversar. Alison conhece bem sua irmã, devido ao fato de se espelhar muito nela. Ela conta ao grupo sobre a paixão de Sarah pela música e que o precioso alaúde dela desapareceu assim como sua irmã. Se os personagens conseguirem acamá-la, eles terão uma chance melhor de também convencer o rei.

"Garland já foi um grande cavaleiro do reino. Mas o poder o corrompeu e ele se voltou contra sua própria natureza." - Ian

- 3. Capitão: O capitão da guarda é um jovem com longos cabelos dourados, chamado lan, ele veste um armadura pesada decorada e tem sua espada longa às costas. Relutantemente, ele conversa com os aventureiros, que percebem que ele não tem o braço esquerdo. Se o grupo já convenceu o rei, o capitão conversará com eles de boa vontade sobre a missão de resgate da princesa, a qual lidera. Logo após o desaparecimento de Sarah, ele e seus homens seguiram Garland e o confrontaram na Grande ponte, ao norte de Cornelia. Entretanto, Garland superou a todos na batalha que se seguiu e o capitão é o único sobrevivente. Ele está envergonhado por seu fracasso e parece profundamente perturbado e amedrontado com o poder do vilão.
- **4. Salão do tesouro:** Ambas as salas do tesouro são guardadas por dois homens em armaduras pesadas. Se o grupo obter uma carta do rei, eles podem receber os seguintes itens deles: Uma grande tenda onde cabem todos eles, uma poção e 200G por membro.

"Garland não é mais o homem que conheci. Eu vos imploro. Por favor, tragam-me minha filha o mais rápido possível!" - Rei de Cornelia

5. Salão do trono: A porta é guardada por dois guardas com glaives e armaduras pesadas. Do lado de dentro, o rei está sentado em seu trono e o chanceler está ao seu lado. O rei é um homem de meia idade, de olhos azuis e cabelos castanhos, possui uma longa barba, usa uma coroa dourada e longos robes vermelhos. O chanceler é um pouco mais jovem, com cabelos escuros e veste roupas nobres. O rei está feliz em ver os aventureiros, por estar desesperado para encontrar sua filha, mas o chanceler está cético. Na conversa a seguir, o grupo pode tentar convencer o rei de que eles podem resgatar a Sarah, mas o chanceler o convence de que devem provar seu valor primeiro. O rei lamenta que tenha negligenciado seu povo enquanto tem tentado resgatar sua filha. Ele pede ao grupo para ajudar o povo de Cornelia e provar que são capazes de salvar a princesa. Em retribuição, promete fornecer os suprimentos para a viagem. Ao completar algumas das seguintes tarefas, o rei pode ser convencido: ajudar o ferreiro a receber as remessas, resolver a disputa entre os dois magos, defender o porto dos piratas e ajudar a capela a recuperar seus fiéis. Após ganhar a confiança do rei, ele revela mais detalhes do rapto: Sarah foi sequestrada por um antigo cavaleiro de Cornelia, chamado Garland, o mais poderoso espadachim do reino. Ele costumava ser próximo ao rei, mas o poder o corrompeu e ele exigiu ser seu sucessor. Quando o rei negou, Garland raptou sua filha como refém pelo controle do reino. Muitos outros cavaleiros tentaram salvá-la, mas nenhum foi bem sucedido. Descobriram que a princesa é mantida no Santuário do caos, ao norte de Cornelia, além da Grande ponte. O rei mantém sua promessa e escreve uma carta para confirmar que ao grupo foi dada a missão de resgatar sua filha. Esta carta os permite conseguir suprimentos da tesouraria e os outros membros do palácio se mostrarão dispostos a conversar com eles. Após convencer o rei com sucesso, o grupo é recompensado com um **Nível** a mais!



"Vamos ver como vocês lidam com o poderoso Eu! E ao dizer eu, quero dizer Gilgamesh!! E ao dizer lidam, quero dizer MORREM!" - Gilgamesh

Ao partir de Cornelia e se encaminhar ao norte, o grupo se encontra nas florestas e campinas circundantes ao castelo. Após várias horas de viagem através da calma natureza, eles chegam à Grande ponte, que é tão massiva quanto velha e frágil. Ao chegarem ao fim dela, encontram Gilgamesh, que parece os estar esperando. Ele não é necessariamente bom ou mal, apenas viaja o mundo em busca de poderosas armas para sua coleção. Garland o convenceu a trabalhar para ele, em retorno a ele seria presenteada a lendária espada "Excalibur". Ao encontrar o grupo, Gilgamesh os reconhecem como potenciais oponentes valorosos e saca sua espada, seu modo de combate é detalhado abaixo. Ao ser reduzido a 0 PV, ele não desmaia de imediato, ao invés disso, finalmente saca a Excalibur para um último golpe. Ao tentar fazer isso, a espada não causa dano e se quebra no mesmo momento. Gilgamesh percebe que foi enganado e sem ver outra opção, foge. Por continuar vivo, o grupo pode encontrá-lo futuramente. O grupo então pode finalmente cruzar a ponte e chegar à floresta das trevas antes do Santuário do caos. A floresta é estranhamente quieta e a maioria de suas árvores e plantas parecem ter morrido. É bem possível que os aventureiros não cheguem ao Santuário antes do anoitecer, então eles devem passar a noite aqui.

Gilgamesh		Nív	rel 2
PV:	45	PM:	40
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	0
AGI:	4	Tamanho: M	



Arma de haste: 1d Dano Deixa: 500G

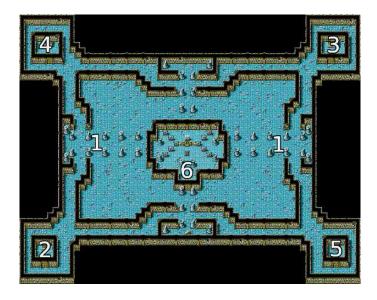
Garra mortal

PM: 6 Alvo: Único Tempo: Or Alcance: Arma Ataque duas vezes contra o alvo e se pelo menos um deles acertar, ele fica Imóvel por 1 rodada.

Dança de espadas

PM: 8 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: Você Ataque contra todos na área alvo.

! Últimas forças: Ao chergar abaixo de 20 PV, ganhe AuFOR até o fim da batalha.



À medida que o grupo alcance a borda da floresta das trevas, eles podem ver o ameaçador Santuário do caos à distância. Ao se aproximarem, percebem que o Santuário foi tomado pela natureza, e suas paredes estão danificadas e cobertas pela vegetação, e sua fundação começou a afundar no chão. Uma tranquilidade sobrenatural permeia o Santuário, sem qualquer forma de vida à vista, e a única entrada é um conjunto de escadarias frágeis que levam para dentro da escuridão. Após descê-las, o grupo se encontra ao sul do mapa mostrado acima e mal podem ver devido à escuridão. O caminho ao norte está bloqueado por destroços que é o resultado de pilares e grandes rochas que despencaram do teto. Sob avaliação minuciosa, o grupo percebe que esse bloqueio foi propositalmente criado.

- 1. Armadilhas: Ambos os locais marcados contém uma armadilha mágica no chão que foram colocadas por Garland a fim de o alertar e impedir intrusos. Um personagem que procure ativamente por armadilhas ou se previnam de alguma maneira, as percebem ao realizar um teste de DC 7. A armadilha explode ao ser pisada, causando 1d+3 de dano de Fogo a todos dentro de 1u de seu centro.
- 2. Mímico: Dentro desta sala está um grande baú, que ao ser tocado se revela ser um maligno mímico. Um personagem pode notar que algo está errado com o baú antecipadamente, ao realizar um teste de DC 8. Em caso de falha, o mímico terá uma rodada surpresa no começo da batalha que se seguirá.

Mímico		Nível 2	
PV:	20	PM:	0
FOR:	2	DEF:	0
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanh	o:M

Mordida: 1d Dano



Deixa 200G

- 3. Fonte de cura: A porta pesada desta sala está trancada e pode ser quebrada ou arrombada, com um teste bem sucedido de DC entre 6 e 9, a depender da habilidade do personagem. Dentro da sala, o grupo encontra um grande cálice, que jaz num pedestal de pedra e está cheio com o que se parece água. Após inspeção minuciosa, um personagem pode entender que o líquido é de natureza mágica e que pode ser bebido, recuperando PV e PM completamente. Entretanto, o cálice em si não possui propriedades mágicas e contém apenas 5 porções de sua água curativa.
- **4. Baús:** Esta sala contém 2 baús, um deles pode ser aberto com facilidade e contém 3 poções e uma pena de fênix. O outro, **O alaúde de Sarah** e pode somente ser arrombado ao realizar um teste de DC que vai de 7 a 10, a depender da habilidade do personagem. Também é possível abrir com a chave que Garland carrega consigo, mas o baú é muito robusto para ser quebrado à força.
- 5. Porta secreta: Esta sala está vazia exceto pela grande tabula à parede à esquerda, que possui vários símbolos nela. Sob inspeção minuciosa, o grupo pode entender que os símbolos descrevem uma curta música. A parede próxima contém uma porta secreta a qual é revelada ao se tocar a música no alaúde de Sarah, embora somente ela seja capaz de executá-la apropriadamente. A porta secreta leva até uma pequena sala com um pedestal de pedra sobre o qual jaz um anel dourado. O acessório Iniciante é chamado de Anel angelical e tem o seguinte efeito: ao sofrer KO enquanto o usando, você pode ativar seu efeito de imediato, revivendo com 1 PV. O anel é então destruído.

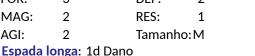
"Humf. Os cachorrinhos do rei. Sabem com quem estão mexendo?" - Garland

6. Garland: No centro do templo, o grupo finalmente confronta o Garland. Sarah também se encontra aqui, enjaulada no canto. Garland é alto, atlético, usa uma armadura pesada, veste uma capa púrpura e carrega sua espada. É muito arrogante e acredita que merece comandar Cornelia, porque ele é o guerreiro mais forte do reino. Ele estuda as artes das trevas do Santuário do caos desde sua chegada a fim de expandir seu poder. Garland vê o grupo apenas como mais uma pedra no caminho de seus grandes planos.

"Você realmente acha que tem o necessário para cruzar espadas COMIGO? Veremos..." - Garland

Garland saca sua arma e começa a luta, além de invocar vários morcegos em seu auxílio, um para cada membro do grupo. Durante a batalha, ele foca em se posicionar a fim de mirar em membros solitários, enquanto evita ser superado em números. Na história original, Garland usa um artefato mágico para escapar depois de ser derrotado e se torna o antagonista principal do jogo. Se quiser continuar a aventura de maneira diferente, ele também pode morrer na mão dos aventureiros ou deixe que os próprios decidam o destino dele. Após ser libertada da prisão, Sarah está paralisada, muito assustada e traumatizada. Ela agradece ao grupo por resgatá-la e pede que encontrem seu precioso alaúde. O grupo pode recusar o pedido e logo retornar para Cornelia. Sarah entenderá, mas não ficará feliz.

Garland		Ní	vel 3
PV:	40	PM:	50
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	2	RES:	1
AGI:	2	Tamanl	no:M



Deixa: 1000G, Chave **Auto-Oscilar, Golpe duplo**

矛 Fogo

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u O alvo sofre 2d de dano de Fogo.

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u Reduza o PV do alvo em 1d e regenere o seu PM na mesma quantidade.

Alvo: Único PM: 6 Tempo: 0r Alcance: 5u O alvo faz um teste de DC 8 ou fica Mudo por 3 rodadas.

Morcego		Nível 1	
PV:	6	PM:	0
FOR:	0	DEF:	0
MAG:	0	RES:	2
AGI:	4	Tamanho:	Р



Presas: 1d Dano Deixa: 100G

Absorver: Cada ataque bem sucedido recupera 1d PV.

"Vocês...Vieram me resgatar? Jamais saberei como agradecer..." - Sarah

Após resgatar a princesa, o grupo pode levá-la para Cornelia em segurança e, portanto, terão que viajar de volta. A jornada deve ser calma, mas você pode adicionar algumas surpresas se quiser. Sarah é uma jovem princesa de cabelos turquesa como os da mãe, traja um vestido tingido de dourado e um pendente de joias vermelhas. Ele é educada, mas também muito quieta e avoada, pois está sofrendo física e mentalmente das cicatrizes de seu rapto. Ela não é capaz de cuidar de si mesma, precisando que os aventureiros a guiem durante a jornada. Enquanto viajando, com frequência pergunta sobre o estado do reino e de sua família, pois se culpa pelo acontecido.

"Obrigado por trazerem minha filhar de volta ao meu lado." - Rei de Cornelia

Ao entrar em Cornelia com a princesa ao lado deles, os aventureiros são ovacionados como herois pelos cidadãos e guardas. Os habitantes do castelo se surpreendem ao encontrar o grupo, pois já tinham desistido de ver a princesa novamente. O rei está bastante agradecido e comanda seus servos a prepararem um banquete em honra so personagens. Além do mais, o rei oferece uma recompensa generosa pelo resgate de sua filha como prometido. Na história original, ele comanda seus homens a reconstruir a ponte quebrada que conecta ao outro continente, para que os personagens o explorem. A depender de como você queira continuar o jogo, o presente deve ser algo que ajude o grupo em suas aventuras seguintes. Ele pode dar um navio que os permitam chegar a novas terras ou uma casa em Cornelia, caso a cidade ainda seja relevante. Ao resgatar a princesa Sarah e derrotar Garland, o grupo cresceu e desenvolveu sua habilidade junto. Portanto, eles são recompensados com mais um Nível! Mesmo que ainda haja muito a se aprender, eles se provaram e são aventureiros capazes de enfrentar o mal no mundo. A partir daqui, você pode continuar a aventura ao construir em cima do conteúdo preparado ou criar seus próprios locais, personagens e desafios.