



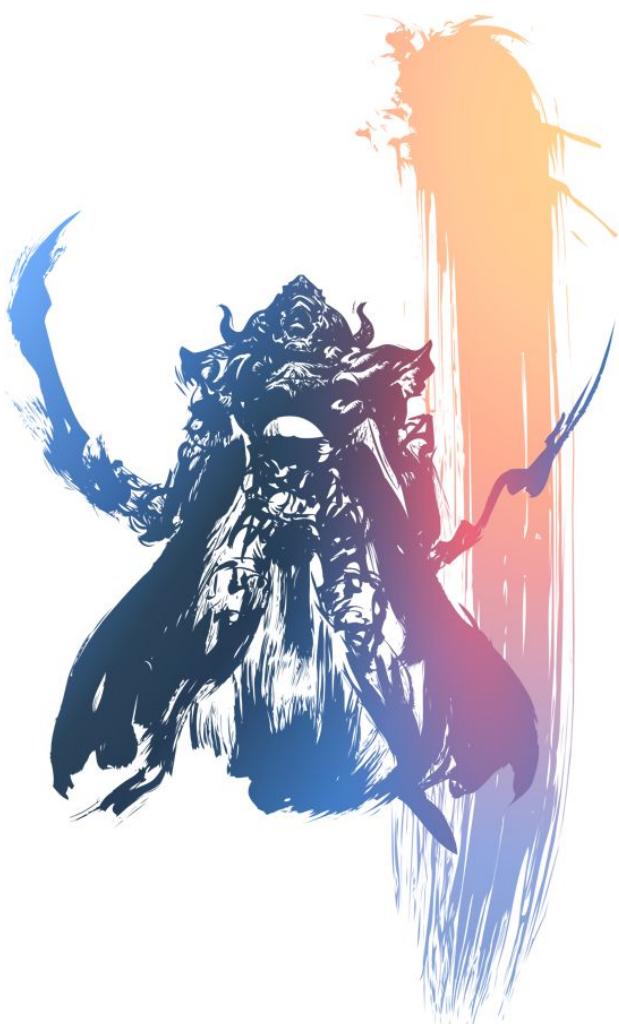
OMEGA FANTASY II

O Jogo	1
Combate	3
Jogadores	5
Profissões	8
Equipamento	22
Talentos	29
Quebra de Limite	31
Espers	33
Mestre de jogo	35
Bestário	36
Caos em Cornelia	45
Tumba de Raithwall	52
Maria & Draco	58
Cerco à Dollet	61
Gold Saucer	63
Enciclopédia de Ivalice	68
Regras adicionais	83
Raças	86
Chocobo	91
Tríade tripla	94
Blitzball	99

Tradução: Evaldo Figueiredo

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

- Lightning



Final Fantasy é uma série de vídeo games em que cada título apresenta sua história, mundo e personagens únicos. Mesmo fazendo parte da mesma série, não somente devido aos elementos recorrentes, mas também, porque suas histórias focam em um grupo de heróis 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 da 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 o 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 história, 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.

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.

"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.

↗ Força (FOR) aumenta os danos de seus ataques e habilidades físicas.

○ Defesa (DEF) aumenta sua resistência contra danos físicos.

↗ 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 quanto 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.

㉚ Item: 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.

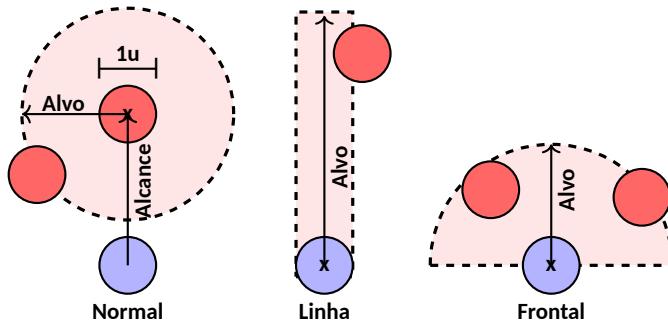
❗ Reação: Permite a você tomar certas ações no turno de alguma outra pessoa, sob condições específicas.

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, escorlhendo 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.

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.

⚡ ⚡ ⚡ **AuATR** O Atributo em questão é aumentado em 1 ponto mais metade de seu Nível atual. Por exemplo, Au-MAG aumenta sua MAG em 2 no Nível 3.

🕒 **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.

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

⚡ ⚡ ⚡ **ReATR:** O Atributo em questão é reduzido em 1 ponto mais metade de seu Nível atual, até o mínimo de 0. Por exemplo, ReATR reduz sua FOR em 4 no nível 7.

☒ **Imóvel:** Você é incapaz de se mover.

✗ **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.

zz **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.

"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.

Nome:

Omega Fantasy II

História:

Nível:



Talentos:

Nível 2

Ficha de Personagem

	atual	máximo	Profissão:	Arquétipo:
♥ Pontos de Vida:			Nível 1	Nível 3
☆ Pontos de Mana:				
⚡ Força:		☰ Agilidade:		
🛡 Defesa:		Movimento: = 1 + Agilidade		
✳ Magia:				
⚡ Resistência:		DF de Evasão: = 12 - Agilidade		
Efeitos de Estado:			▢ Passiva & ! Reação:	

⊕ Arma:	Nível Dano ○ 1d ○ 2d ○ 3d
Efeito Único:	
Efeito Tipo:	
Matéria:	
⌚ Acessório:	
Efeito:	
⌚ Acessório:	
Efeito:	

▢ Armadura:	Nível DEF & RES ○ +0 ○ +1 ○ +2
Efeito Único:	
Efeito Tipo:	

Quebra de Limite: Nível 4	Espers: Nível 5
Modos Limite:	Permanente:
Pontos Limite:	

Invocar:

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.
🛡 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.
⚔ ⚡ ⚡ ⚡ 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.
GANG Cego: Ao Atacar um inimigo, ele tem Vantagem em testes de esquiva.
⚔ ⚡ ⚡ ⚡ ReATR: Atributo em questão reduz-se em 1 + metade de seu nível.
▢ Imóvel: Você é incapaz de se mover.
✗ KO: Você está inconsciente e seus turnos são pulados.
❤ Envenenado: Perca 10% de seu PV máximo no início de cada turno.
✗ 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.
▢ Zumbi: Todos os efeitos de cura são revertidos em você.

Nome: Lightning

Nível: 8

Idade: 21

Raça: humano

Cabelo: rosa

Altura: 1.70m

Desta

Determinada

Fria



Talentos: Corporações Guardião

Nível 2

Omega Fantasy II



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."

Ficha de Personagem

atual máximo

♥ Pontos de Vida:	19		91
☆ Pontos de Mana:	13		85
⚡ Força:	5	=	Agilidade: 3
🛡 Defesa:	3	=	Movimento: 4u = 1 + Agilidade
✳ Magia:	7	=	DF de Evasão: 9 = 12 - Agilidade
⚡ Resistência:	2		

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

Profissão: Mago Vermelho Nível 1 Arquétipo: Devastador Nível 3

⚡ Magia & ⚡ Técnica:
Cura, Fogo, Nevasca, Raio, Cegueira,
Veneno, Esuna, AnuElemento

▢ Passiva & ! Reação:
Sobrepurar, Conjuração Rápida

⊕ Arma: Lâmina Pistola Dobrável

Nível Dano
1d 2d 3d

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:

Quebra de Limite: Raiara

Nível 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.

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.

🛡 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.

▢ Armadura: Uniforme da Corporação Guardiã

Efeito Único:

Efeito Tipo: DEF +1

Matéria:

▢ Inventário:

Nível DEF & RES
+0 +1 +2

Gil: 2009

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

Espers: Odin

Nível 5

Permanente: Realize um pequeno ritual para invocar o cavalo 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 Efeitos de Estado:

▢ Oscilando: Tenha Vantagem em testes de evasão.

⚡ ⚡ ⚡ 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.

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

⚡ ⚡ ⚡ ReATR: Atributo em questão reduz-se em 1 + metade de seu nível.

▢ Imóvel: Você é incapaz de se mover.

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

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

✗ 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.

▢ Zumbi: 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-AuFOR, 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: 0r 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: 0r 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 Atributo do Arquétipo			
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, infliga um dos seguintes Efeitos de Estado ao atacante, por 3 turnos: Imóvel, Envenenado, Cego.

Dança Lenta

Nível 9

PM: 12 Alvo: 2u Tempo: 0r 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.

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.

Duet

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: 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.	
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.	
Nevasga	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 Atributo do Arquétipo			
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

Bio

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.

Aprender

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

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 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.

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: 0r 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.

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.

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: 0r 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

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 Atributo do Arquétipo			
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 direção 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.

Habilidades de Atirador

Libra

Nível 1

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

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.

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: 0r 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

Q 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.

Q 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.

Q Aura Explosiva

Nível 4

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

Q Esmurrar

Nível 6

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

Q Ataque Súbito

Nível 8

PM: 3 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Você
Use duas técnicas diferentes consecutivas no mesmo turno. Respeitando o custo de PM e tempo de conjuração de ambas.

Q Paraíso Final

Nível 10

PM: 22 Alvo: Único Tempo: 0r 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 Atributo do Arquétipo			
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

Q 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.

Q 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.

Q Golpe Meteorô

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

Q Chakra

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.

Q 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.

Q Reviver

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
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.	
Desamparar	Nível 8
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: 0r	Alcance: 5u
O alvo recebe AuDEF e AuRES por 3 rodadas.	
Conjuração Dupla	Nível 10
PM: 2 Alvo: Único Tempo: 0r	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 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 Tempo: 0r Alcance: 5u
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

PM: 26 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 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 máximo.

Arquétipo de Paladino

Bônus de Atributo: PV+10 PM+15 RES +2

Muro de Terra

Nível 3

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 anterior ainda estiver de pé.

Proteção Sagrada

Nível 5

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

Cobertura

Nível 7

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: 0r 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

Invocar

Nível 1

PM: 8 Alvo: 1u Tempo: 1r Alcance: 1u
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.

Imagen

Nível 2

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

Dissipar Magia

Nível 6

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
Todas as Resistências e Efeitos de Estado benéficos do alvo são removidos por 3 rodadas.

Invoker: 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 Atributo do Arquétipo			
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

Prece

Nível 3

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

Inferno

Nível 5

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.

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

Nível 7

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.

Águaga

Nível 9

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

Carbuncle

PV:	10	PM:	12
FOR:	1	DEF:	1
MAG:	0	RES:	1
AGI:	3	Tamanho:	P

Nível 1

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

Raio

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

Cause 2d de dano de Raio ao alvo.

Refletir

PM: 10	Alvo: Único	Tempo: 0r	Alcance: 3u
--------	-------------	-----------	-------------

O alvo ganha um escudo que reflete a próxima magia que o atingir de volta ao conjurador.

Clarão

PM: 8	Alvo: 3u (Frontal)	Tempo: 0r	Alcance: Você
-------	--------------------	-----------	---------------

Todos os inimigos na área de efeito fazem um teste de DF 8 ou ficam Cegos por 3 rodadas.

Muralha

PM: 8	Alvo: Único	Tempo: 0r	Alcance: 5u
-------	-------------	-----------	-------------

O alvo ganha AuDEF e AuRES por 3 rodadas.

Luz Rubi

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.

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:** G**Fogo**

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

Cause 2d de dano de Fogo ao alvo.

Golpe Flamejante

PM: 5	Alvo: Você	Tempo: 0r	Alcance: 1u
-------	------------	-----------	-------------

Ao atacar com sucesso, cause 2d de dano de Fogo adicional ao alvo.

Disparada

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

PM: 12	Alvo: Único	Tempo: 1r	Alcance: 5u
--------	-------------	-----------	-------------

Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.

Fogo Infernal

PM: 20	Alvo: 2u	Tempo: 0r	Alcance: Você
--------	----------	-----------	---------------

Inimigos na área de efeito sofrem 6d+10 de dano de Fogo.

Bahamut**Nível 9**

PV:	60	PM:	80
FOR:	5	DEF:	4
MAG:	4	RES:	4
AGI:	3	Tamanho:	G



Garras: 3d de dano

Imune: Todo Efeito de Estado

Resistência: E 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 Destruitora**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.

Shiva**Nível 5**

PV:	25	PM:	45
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	3	RES:	4
AGI:	2	Tamanho:	M



Sincelo: 2d de dano, 2u Alcance

(aumenta para 3d no Nível 8)

Fraqueza: F

Resistência: G

Nevasca**Nível 5**

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

Cause 2d de dano de Gelo ao alvo.

Desproteger**Nível 5**

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.

Nevasga**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: 0r 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 Atributo do Arquétipo			
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: 0r 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****Nível 5**

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: 0r 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 Caçador de Tesouros**Bônus de Atributo:** PV+10 PM+20 DEF+1 RES+1**Bolsos Rasos****Nível 3**

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r 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

Nível 1:	PV +17	PM +24	AGI +2	FOR +1
Nível 2:	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
Nível 3:	Bônus de Atributo do Arquétipo			
Nível 4:	PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
Nível 5:	PV +10	PM +10	FOR +1	
Nível 6:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 7:	PV +5	PM +10	FOR +1	DEF +1
Nível 8:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 9:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nível 10:	PV +5	PM +10	RES +2	

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: 0r 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.

"Tempo... Não esperará."

- Ultimacia



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.

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.

Gravidaga Nível 6

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

Interromper Nível 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: 0r 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 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

Teleporte

Nível 3

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 distância 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

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.

Ímpeto

Nível 9

PM: 12 Alvo: Único Tempo: 0r 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 especialistas em combate corporal e possuem 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

Nível 1
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: 0r 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: 0r 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 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: 0r 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 3

PM: 5 Alvo: Alvo Tempo: 0r Alcance: Você
Pelas próximas 3 rodadas, o inimigo atacado terá desvantagem em testes de evasão.

⌚ Mutilar

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

Cura	Nível 1
PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r	Alcance: 3u
O alvo recupera 2d PV.	
Drenar	Nível 2
PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r	
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
Invoca 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 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.

Concha

Nível 3

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r 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."

- President Shinra



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 têm 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 fornecem 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, é necessário 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 armazenados no **Inventário** do personagem. Eles podem ser saqueados de adversários derrotados ou recebidos como recompensas ao se 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
Arco Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Arco Élfico	Adicione 3 ao dano ao atingir um alvo que tenha algum Efeito de Estado.
Arco Assassino	Num Acerto Crítico, o alvo sofre KO.
Besta	Não sofre da penalidade do seu tipo de efeito, mas só tem alcance de 3u.
Aplu	Ignora efeitos que permitem ao alvo ter Vantagem no teste de evasão, exceto seu próprio tipo de efeito.
Anteros	Quando o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele fica Cego por 3 rodadas.

Efeito Tipo: Arcos tem alcance de 5u. Se você atacar ou usar uma técnica que precise atacar e se mover no mesmo turno, o alvo tem vantagem no teste de evasão.

Adaga

	Efeito Único
Faca Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Sombra Noturna	Se o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão, ele fica Envenenado por 3 rodadas.
Faca Assassina	Num Acerto Crítico, o alvo sofre KO.
Oricalco	Se seu PV cair à metade do máximo, ganhe AuFOR por 3 rodadas.
Gladio	A DF de todos os testes relacionados a roubar tem -1.
Adaga de Aparar	DEF +1. Fornece DEF +1 extra se equipado como faca secundária.
Sorriso Sutil	Se houver um aliado a 1u do alvo, causa +3 de dano com essa arma.

Efeito Tipo: Você pode equipar uma Adaga secundária no lugar de um Acessório. Neste caso, você pode atacar com a arma secundária ao invés de se mover.

Arma de Fogo

Arma Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Fomalhaut	O dano causado é do tipo mágico.
Abelhinha	Num Acerto Crítico, aja novamente.
Metralhadora	Se o alvo se evadir do seu ataque, ele ainda sofre metade do dano.
Baforada de Dragão	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.
Canhão Espiritual	Ao acertar um ataque em um alvo que esteja Zumbi, será um Acerto Crítico.

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.

Espada

	Efeito Único
Espada Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Espada Bruta	Se o alvo rolar 5 ou menos no teste de evasão, o dano causado ignora a DEF.
Lâmina Pistola	Você pode fazer um ataque à distância 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 de DF 9.

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.

Efeito Tipo: Lanças têm 2u de alcance.

Efeito Tipo: Ao fazer o teste de evasão, você pode contra-atacar no 11 e 12.

Jogadores - Equipamento

⊕ Cajado

	Efeito Único
Cajado Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Cajado Curativo	Ao restaurar PV com magia, adicione +2.
Cajado de Carvalho	Após acertar um ataque, você pode usar a ação Defender por 4 PM.
Cajado Rúnico	Ao causar dano mágico ao inimigo que sofra de um Estado, ele também fica Mudo por 3 rodadas.
Cajado Dourado	Ao ter seus PV abaixo da metade, ganhe AuDEF por 3 rodadas.
Cajado Poderoso	Após acertar um ataque, adicione também sua MAG ao dano.
Cajado do Sábio	Você pode adicionar o tipo Sagrado aos danos causados por ataques e magias.
Osso Oráculo	O alcance de todas as magias de cura ou Estados aumenta em 1u.

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 AuMAG 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.

↑ Armadura

Pesada

Armadura Mythril	Possui um espaço de Matéria extra.
Malha de Cristal	Resistência: Gelo
Malha Demoníaca	PM Máximo +5
Armadura Diamantina	Resistência: Raio
Malha Dracônica	Resistência: Fogo
Armadura de Cavaleiro	RES +1
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

Leve

Colete Mythril	Possui um espaço 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 de balas	Resistência contra danos de Arcos e Armas de Fogo.
Pele do leão da Neméia	Resistência contra danos de Espadas e Adagas.
Vestes Behemoth	RES +1

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

↑ Robes

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	Resistência: Escuridão
Necromântica	
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 Moogles	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 acessórios não faz sentido usar dois ao mesmo tempo (Ex.: escudos)

 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	800G	Remove Lento e o alvo fica Acelerado por 3 rodadas.
Prateada		
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	1500G	Todos até 5u, exceto você, ficam Adormecidos por 1 rodada.
Dourada		
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 Sentinelas)
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 em 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 Resistência	500G	Tipo elemental (ex.: Fogo). Ganhe resistência ao elemento.
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 Noturna	1500G	Tenha visão no escuro.
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 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!"

- Bartz



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 circunstâncias. 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: Deme 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 consome 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 necessitam proficiência e experiência relacionados à natureza, como seguir rastros numa floresta.

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: Imita 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.

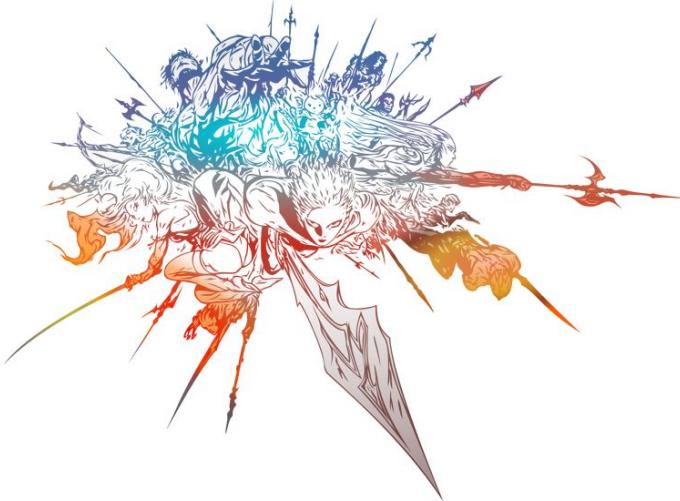
Apostador Ambulante: Tenha Vantagem em testes relacionados a eventos aleatórios dentro do jogo, como jogo de cartas, etc.

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 evitados.
- 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
Altruista	5	Doe à caridade ou pessoa em necessidade.	A habilidade ganha um tipo elemental que causa dano extra igual à metade de seu nível atual ao alvo.	+1
Assaltante	10	Tenha uma rodada surpresa no combate.	Mude o tipo de dano causado entre Físico e Mágico.	+1
Atleta	5	Malhe ou realize uma atividade física por pelo menos 1 hora.	Alvos sofrem dano extra igual ao seu nível atual.	+1
Vingador	4	Um aliado que você vê sofre KO.	Alvos recuperam PV igual ao seu nível atual.	+1
Traça	5	Leia ou estude por pelo menos 1 hora.	A distância é aumentada em 3u.	+1
Corajoso	5	Passe num teste com Desvantagem.	Se os alvos tem de fazer um teste, a Quebra de Limite o aumenta em 2.	+1
Covarde	5	Escape durante uma batalha.	Alvos se tornam Imunes a Efeitos de Estado à sua escolha por 3 rodadas.	+1
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 habilidade.	+1
Criminoso	5	Quebre a lei do local.	Somente inimigos na área são afetados.	+1
Culinária	5	Prepare e coma uma refeição gostosa.	Dano causado ignora a DEF e RES do alvo.	+1
Destemido	5	Ao fim da batalha seu PV está menos da 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
Explorador	10	Entre numa ruína, caverna, masmorra ou estrutura natural nova.	Tome a ação Defender após usar a habilidade.	+2
Ganancioso	5	Ganhe Gil ao completar tarefas.	Efeitos com duração se estendem por mais 2 rodadas.	+2
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 alvo dentro do alcance.	+2
Solitário	1	seja escolhido por ultimo na ordem de turno de seu grupo.	Use a habilidade como reação sob condições específicas. Ex.: receba dano, a rodada termina, um inimigo entra ao seu alcance.	+2
Sortudo	3	Use um Dado de Fortuna.	Use um item de seu inventário em adição.	+2
Orador	5	Faça um discurso motivacional.	O PM dos alvos é reduzido igual ao seu nível atual.	+2
Pacifista	5	Evite o combate com sucesso.	Ataques realizados por habilidades não podem ser evadidos.	+2
Sombra	5	Esgueire-se por alguém sem ser notado.	Um aliado dentro de 3u pode usar uma habilidade conhecida no mesmo alvo sem custo adicional ou tempo de conjuração.	+2
Matador	2	Reduza um inimigo a 0 PV.	Alvos sofrem dano extra igual a sua FOR e MAG combinadas.	+2
Sabotador	2	Inflja um Efeito de Estado em um ou mais inimigos.	Alvos se tornam Imunes a Efeitos de Estado negativos por 3 rodadas.	+3
Dorminhoco	3	Durma pelo menos 8 horas.	Aja novamente após usar essa habilidade.	+3
Espiritual	4	Realize um ritual ou prece religiosa.	Crie um Campo à sua escolha que alcance até 3u ao redor do alvo e dure 3 rodadas.	+3
Fornecedor	1	Use um Item.	Após usar a habilidade, ganhe AuFOR, AuMAG, AuDEF e AuRES por 3 rodadas.	+3
Sociável	2	Tenha uma conversa com uma pessoa que não conheça.	Alvos ganham Resistência contra todos os tipos elementais por 3 rodadas.	+3
Azarado	4	Falhe num teste com Vantagem.		
Urbano	10	Entre numa vila, cidade pequena ou grande nova.		
Vítima	5	Sofra KO.		
Andarilho	5	Ande a pé por pelo menos 1 hora.		
Aquecimento	1	Use a habilidade na qual sua Quebra de Limite é baseada.		

"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.

Diabulos



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

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 desaparece 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 distância 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 move duas vezes o normal.

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

- Delita



O **Mestre 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 experiência 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 circunstâncias 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 seu 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 medir 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. Recomenda-se 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 irregulares equilibrados são usadas normalmente:

Chefe único: Um inimigo poderoso sozinho, pode ser um exemplo do vilão principal. Use 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 forçar 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.

Características de Chefe	Efeito
Auto-Acerto	Ataque acertam sempre, mas não geram Críticos.
Auto-Oscilar	Permanentemente Oscilando.
Auto-Acelerar	Permanentemente Acelerado.
Auto-Regenerar	Permanentemente Regenerando.
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 cair inconsciente.
Reverter	Uma vez por rodada, pode repetir a rolagem de um dado após a rolagem.
Retaliar	Uma vez por rodada, ao sofrer dano, pode usar uma habilidade contra o agressor ao alcance.
Surtar	Ao ter PV reduzido abaixo da metade, ganhe AuFOR, AuDEF, AuMAG e AuRES até o fim da batalha.

Gladio: "Então, este espadachim..."

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

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	Nível 1	A small green goblin with purple hair and a mischievous grin.	Basilisco	Nível 2	A large green basilisk with a long neck and red eyes.
PV: 12	PM: 0		PV: 17	PM: 16	
FOR: 2	DEF: 1		FOR: 2	DEF: 2	
MAG: 0	RES: 1		MAG: 0	RES: 1	
AGI: 3	Tamanho:M		AGI: 3	Tamanho:M	
Faca: 1d Dano		Imune:	Lambda: 1d Dano	Resistente: T	Fraco: Á
Esqueleto	Nível 1	A skeletal warrior holding a scythe.	Carniçal	Nível 2	A zombie-like creature with purple skin and a skeletal structure.
PV: 11	PM: 0		PV: 18	PM: 20	
FOR: 2	DEF: 2		FOR: 2	DEF: 1	
MAG: 0	RES: 0		MAG: 1	RES: 2	
AGI: 2	Tamanho:M		AGI: 2	Tamanho:M	
Espada: 1d Dano		Fraco: F S	Garra: 1d Dano	Fraco: F S	Resistente: G
Q Morto-vivo: Zumbi permanentemente.			Modida zumbi		
Mandrágora	Nível 1	A small brown mandrake with a face on its root.	PM: 3	Alvo: Única	Tempo: 0r
PV: 10	PM: 18		O alvo recebe 1d de dano e faz um teste de DF 8, se falhar, fica Zumbi por 5 rodadas.		Alcance: 1u
FOR: 0	DEF: 0				
MAG: 0	RES: 1				
AGI: 2	Tamanho: P				
Cabeçada: 1d Dano		Fraco: R			
W Dormir			Q Morto-vivo: Zumbi permanentemente.		
PM: 6	Alvo: Único	Tempo: 0r			
O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Adormecido por 43 rodadas.					
Tarântula	Nível 1	A large, multi-legged spider with a yellow and black patterned body.	Cocatriz	Nível 2	A colorful bird with a long, hooked beak and a crest.
PV: 10	PM: 16		PV: 15	PM: 16	
FOR: 1	DEF: 0		FOR: 3	DEF: 1	
MAG: 0	RES: 0		MAG: 0	RES: 2	
AGI: 3	Tamanho: P		AGI: 3	Tamanho:M	
Mordida: 1d Dano		Fraco: F	Bico: 1d Dano		Fraco: R
Q Teia		Imune:	Cegar		
PM: 4	Alvo: Único	Tempo: 0r	PM: 6	Alvo: Único	Tempo: 0r
O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Imóvel por 1 rodada.			O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Cego por 3 rodadas.		Alcance: 3u
Bandersnatch	Nível 1	A large, golden-yellow lion-like creature with a mane.	Coeurl	Nível 2	A dark, shaggy dog-like creature with a long tail.
PV: 10	PM: 6		PV: 20	PM: 15	
FOR: 2	DEF: 1		FOR: 2	DEF: 1	
MAG: 0	RES: 0		MAG: 0	RES: 2	
AGI: 3	Tamanho:M		AGI: 3	Tamanho:M	
Garra: 1d Dano		Fraco: G	Garra: 1d Dano		
Q Mordida			Raio d energia		
PM: 2	Alvo: Único	Tempo: 0r	PM: 5	Alvo: Único	Tempo: 0r
Ataque o alvo, se acertar, cause dano e ignore a DEF dele.			O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Imóvel por 3 rodadas.		Alcance: 5u
Sahagin	Nível 2	A blue, tentacle-like sea creature with sharp claws.	Arimã	Nível 3	A large, green, winged monstrosity with a single eye.
PV: 16	PM: 24		PV: 20	PM: 24	
FOR: 1	DEF: 0		FOR: 2	DEF: 1	
MAG: 2	RES: 1		MAG: 0	RES: 4	
AGI: 3	Tamanho:M		AGI: 4	Tamanho: P	
Lança: 1d Dano		Fraco: R	Feixe: 1d Dano, 3u Alcance		
W Água			Q Onda de choque sinistra		
PM: 6	Alvo: Único	Tempo: 0r	PM: 6	Alvo: Única	Tempo: 0r
Cause 2d de dano de Água ao alvo.			O alvo faz um teste de DF 8 ou sofre 2d de dano e fica Mudo por 3 rodadas.		Alcance: 3u

Abelha assassina**Nível 3**

PV:	20	PM:	18
FOR:	3	DEF:	1
MAG:	0	RES:	3
AGI:	3	Tamanho:	P

Ferrão: 1d Dano**Imune:**

Q 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	Tamanho:	M

Pancada: 1d Dano**Resistente:** G**⚡ Nevasca**

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r

Fraco: F

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	Tamanho:	M

Pancada: 1d Dano**Resistente:** 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

Raio de energia: 1d Dano, 3u Alcance**Imune:** **⚡ Silêncio**PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Mudo por 3 rodadas.**⚡ drenar**PM: 8 Alvo: Único 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	Tamanho:	M

Mordida: 2d Dano**Resistente:** T**⚙ Tempestade de areia**PM: 8 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

Garra: 2d Dano**Imune:** **Resistente:** E**⚡ Confusão**PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 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****Nível 4**

PV:	40	PM:	24
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	0	RES:	1
AGI:	2	Tamanho:	M

Mangual: 2d Dano**Resistente:** T F**⚙ 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**Resistente:** F**Fraco:** G**⚡ Fogo**PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u
O alvo sofre 2d de dano de Fogo.**Q Imaterial:** Danos físicos causam metade do dano.**Q 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**Resistente:** E G**Fraco:** S F**Golpe duplo, Revidar****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 DF 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

Punho: 2d Dano, 2u Alcance**Ataque final****Cabeçada**PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u
Cause 4d de dano ao alvo e empurre-o até 3u de você.**Terrible**

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

Wyvern**Nível 5**

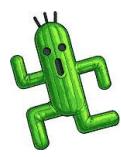
PV:	45	PM:	50
FOR:	3	DEF:	3
MAG:	3	RES:	2
AGI:	3	Tamaho:	M

Garra: 2d Dano**Imune:** **Resistente:** **Aero**PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 4u
Cause 2d de dano de Vento ao alvo.**Q 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	Tamaho:	M

Garra: 2d Dano**Retaliar****Resistente:** **Fogaga**PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
Cause 6d de dano de Fogo ao alvo.**Nevasga**PM: 12 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
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	Tamaho:	P

Pancada: 1d Dano**Auto-Oscilar****1000 agulhas**PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 1u
Cause 10d de dano ao alvo.**Q 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

**Superimune****!** **Me dá!**: Ao receber um item benéfico, desapareça (KO) e deixe 1.000G. Ao ser atacado, faça um teste de DF 8 ou sofra KO para causar 8d de dano em 3u ao seu redor, sem deixar Gil.**Devorador de mentes****Nível 6**

PV:	60	PM:	70
FOR:	0	DEF:	3
MAG:	5	RES:	4
AGI:	2	Tamanho:	M

**Cajado:** 1d Dano**Imune:** **Resistente:** **Aguarga**PM: 14 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 6u
Cause 6d de dano de Água ao alvo.**Onda mental**PM: 12 Alvo: 2u Tempo: 1r Alcance: 5u
Inimigos na área sofrem 4d de dano e ficam Imóveis por 1 rodada.**Lâmia****Nível 6**

PV:	65	PM:	50
FOR:	3	DEF:	4
MAG:	2	RES:	4
AGI:	3	Tamanho:	M

**Bofetada:** 2d Dano**Imune:** **Fraco:** **Sapo**PM: 16 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 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 DF 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) Tempo: 0r Alcance: Você
Faça um ataque contra os inimigos na área de efeito.**Tremor**PM: 12 Alvo: 5u (linha) Tempo: 0r Alcance: Você
inimigos na área fazem um teste de DF 8 ou sofrem 2d de dano, ficam Imóveis e ganham ReDEF por 1 rodada.

Medusa**Nível 6**

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

**Cabelo:** 2d Dano **Imune:** **Resistente:** T R **Encarar**

PM: 16 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você
Todos na área fazem um teste de DF 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

**Imune:** **Soco:** 2d Dano, 2u Alcance **Surrar**

PM: 5 Alvo: Único Tempo: 0r 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 **Revidar** **Resistente:** F G R **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
AGI:	2	Tamanho:	G

**Bico:** 2d Dano **Auto-Regenerar** **Imune:** **Tornado**

PM: 10 Alvo: 9u (linha) Tempo: 1r Alcance: Você
Crie um tornado com 2u de diâmetro 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**Nível 7**

PV:	105	PM:	110
FOR:	5	DEF:	3
MAG:	2	RES:	6
AGI:	1	Tamanho:	G

**Ácido:** 2d Dano, 5u Alcance **Resistente:** T V **Golpe duplo** **Estremecer**

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

Inalar

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r 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 DF 9.

Malboro**Nível 7**

PV:	140	PM:	125
FOR:	6	DEF:	4
MAG:	0	RES:	7
AGI:	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 DF 8 ou ficam Adormecidos, Envenenados, Mudos e Cegos por 3 rodadas.

Suco gástrico

PM: 8 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 8u
Inimigos na área sofrem 4d de dano e fazem um teste de DF 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:** **Fraco:** S**Auto-Regenerar** **Cegueiraga**

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

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

Midgardsormr**Nível 8**

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

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

Mordida

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

Constricão

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u
Se acertar um ataque contra o alvo, ele faz um teste de DF 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 início de cada turno, você emerge num local a 5u e causa 4d de dano a todos os inimigos a 2u daquele ponto.

Behemoth**Nível 8**

PV:	220	PM:	160
FOR:	8	DEF:	6
MAG:	6	RES:	5
AGI:	3	Tamanho:	G

Garra: 3d Dano, 2u **Imune:** **Resistente: F**
Auto-Acelerar, Revidar, Ataque final

Labareda

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

Içar

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 2u
Cause 6d de dano ao alvo e o arremesse no ar a 3u por 1 rodada.

Ochu**Nível 8**

PV:	170	PM:	140
FOR:	7	DEF:	6
MAG:	0	RES:	4
AGI:	2	Tamanho:	G

Vinhas: 3d Dano, 3u Alcance **Resistente: Á** **Fraco: F**
Auto-Regenerar, Golpe duplo **Imune:**

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

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

Dragão vermelhon**Nível 8**

PV:	180	PM:	140
FOR:	6	DEF:	7
MAG:	5	RES:	5
AGI:	3	Tamanho:	G

Mordida: 3d Dano **Resistente: F** **Imune:**

Revidar, Surto**Queimar**

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.

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

Lorde vampiro**Nível 8**

PV:	160	PM:	200
FOR:	4	DEF:	5
MAG:	8	RES:	6
AGI:	4	Tamanho:	M

Mordida: 3d Dano **Resistente: G E T** **Fraco: F S**
Superimune, Auto-Regenerar

Zumbiga

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

Nevasga

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

Curaga

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
AGI:	2	Tamanho:	S

Faca: 3d Dano

Imunbe-a-tudo, Reverter

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

Q Rancor: Ao atacar um inimigo, ele faz um teste de DF 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**Nível 9**

PV:	250	PM:	300
FOR:	8	DEF:	6
MAG:	10	RES:	7
AGI:	2	Tamanho:	G

**Tentáculo:** 3d Dano, 2u Alcance**Resistente:** Á G**Auto-Acelerar, Revidar, Golpe duplo****Imune:** ♡ z**Águaga**

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 DF 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**Nível 9**

PV:	300	PM:	250
FOR:	8	DEF:	7
MAG:	6	RES:	6
AGI:	1	Tamanho:	G

**Atropelar:** 3d Dano, 2u Alvo**Imune:** ♡ ♪×**Auto-Regenerar, Ataque final, Surto****Resistente:** T**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 DF 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:** E**Superimune, Auto-Regenerar, Auto-Acelerar****Zumbiga**

PM: 15 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
Inimigos na área fazem um teste de DF 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 DF 8 ou ficam Envenenados por 3 rodadas.

Perdição

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

Visão da morte**Nível 9**

PV:	230	PM:	350
FOR:	7	DEF:	6
MAG:	11	RES:	8
AGI:	4	Tamanho:	G

**Garra:** 3d Dano, 2u Alcance**Resistente:** G**Fraci:** S**Superimune, Auto-Oscilar, Auto-Acelerar****Mega-Perdição**

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

Nevasga

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 DF 7 e se bem sucedido, remova-se da batalha de imediato.

! **Auto-Dissipar:** Sempre que um inimigo dentro de 5u de você, recebe um Efeito de estado benéfico, você pode fazer um teste de DF 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**Resistente:** F G R T**Superimune, Auto-Acelerar, Retaliar, TC-0****Curaga**

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

Raiaja

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

Juizo final

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

Maldição

PM: 16 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 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 DF 8. Se bem sucedido, tenha um turno extra imediatamente ao agressor.

Arma Rubi

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

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

Resis-

tente: T E**Superimune, Auto-Regenerar, Revidar, Surto****⚙️ Redemoinho de area**

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.

🔥 Chama rubi

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

⭐️ 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: 0r 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: E F****Superimune, Auto-Acelerar, Retaliar, Reverter, Surto****⭐️ Zona-X**

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

⭐️ Última

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

⭐️ Curaja

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

⭐️ Fogaja

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****⭐️ Nevasja**

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 Enveneados 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	Tamanho:	G

**Lazer:** 4d Dano, 10u Alcance**Resistente: F E R****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 DF 8 e ficam Envenenados, Cegos e Lentos por 3 rodadas.

⚙️ Lança-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 coberta 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

PV: 10

Nível 1

PM: 0

FOR:

DEF: 0

MAG: 0

RES: 0

AGI: 3

Tamanho: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."

- Dyce

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

Nível 2

PV:	32	PM:	25
FOR:	1	DEF:	2
MAG:	1	RES:	2
AGI:	2	Tamanho:	M



Cimitarra: 1d Dano

⚡ Raio

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u
CAtuse 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 hóspedes repousam. À direita, outro quarto com cadeiras de madeira e mesas para os hóspedes 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 Cornelia, 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 DF 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.

Q Poções por favor!: Peça a seus inimigos para lhe darem uma Poção, se eles concordarem faça um teste de DF 7. Se bem sucedido, desapareça 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 eco	50G	Remove Mudo.
Poção	100G	Recupera 8 PV.
Etér	150G	O alvo recupera 12 PM.
Pena da Fênix	300G	Remove KO e recupera 1 PV.
Tenda	500G	Permite ao grupo dormir no ermo.
Lanterna	100G	Ilumina 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 DF 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	500G	RES +1
Rúnicas		
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 acalmá-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 Ian, 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 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 reconhece 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**Nível 2**

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

**Deixa:** 500G**Arma de haste:** 1d Dano**[S] Garra mortal**

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
Ataque duas vezes contra o alvo e se pelo menos um deles acertar, ele fica Imóvel por 1 rodada.

[S] Dança de espadas

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

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



À medida que o grupo alcança 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 alertar e impedir intrusos. Um personagem que procure ativamente por armadilhas ou se previnam de alguma maneira, as perceberão ao realizar um teste de DF 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 DF 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	Tamanho: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 DF 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 DF 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 páu-mandados 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 que é 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 **Nível 3**
 PV: 40 PM: 50
 FOR: 3 DEF: 2
 MAG: 2 RES: 1
 AGI: 2 Tamanho: M
Espada longa: 1d Dano **Deixa:** 1000G, Chave
Auto-Oscilar, Golpe duplo



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

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

Silenciar
 PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
 O alvo faz um teste de DF 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:	P
Presas: 1d Dano		Deixa: 100G	
Absorver: Cada ataque bem sucedido recupera 1d PV.			



"Você... 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. Ela 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 filha de volta ao meu lado."
– Rei de Cornelia

Ao entrar em Cornelia com a princesa ao lado deles, os aventureiros são ovacionados como heróis 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 aos 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.

"Embora seja chamado de o Rei Dinástico, ao estabelecer a aliança, mostrou compaixão pelo seu povo e desprezo pela guerra. Uma filosofia foi passada a seus sucessores. Aquele que traria paz e prosperidade pelos séculos vindouros." - Ashe



Tumba de Raithwall é uma aventura preparada independente, que pode ser jogada tanto avulsa quanto parte de uma campanha maior. Nela, o grupo explora uma antiga tumba em busca de um poderoso artefato lendário. A Tumba de Raithwall é projetada para um grupo de nível 3, mas a depender dos fatores como tamanho e experiência do grupo, talvez seja necessário adaptar alguns dos inimigos e recompensas. Caso os jogadores criem personagens de nível 3, eles podem usar as regras padrão para escolha de equipamento e cada um recebe 1.500G adicionais. Além disso, a história de cada um deles deve explicar o porque deles se juntarem nesta perigosa caçada ao tesouro.

"Não há garantia que sairemos com vida? Bestas malignas. Armadilhas malditas. Algo parecido?"

- Balthier

Após uma marcha através do vasto mar de areia de Nam-Yensa, o grupo se encontra perante um alto penhasco e percebem uma passagem estreita adentrando. Próxima à entrada, eles encontram um marcador viajante **Dyce** em seu acampamento montado. Dyce é um homem atlético, alto, careca, barbudo e usa vestes negras, ele também tem uma Chocobo ao seu lado, na qual viaja. Ele informa ao grupo que o caminho através do penhasco leva a Tumba de Raithwall e lhes conta a história dele: a tumba é o local de repouso do **Rei Raithwall**, também chamado de Rei Dinástico. As lendas dizem que em tempos antigos, Raithwall foi um rei generoso que uniu muitos reinos em guerra sob seu estandarte, trazendo paz e prosperidade às terras. Acredita-se que a chave para seu poder era um artefato mágico, chamado de **Fragmento da Aurora**. Segundo a lenda, como seu último ato, ele selou a tumba consigo e com o fragmento da aurora a fim de prevenir que seu poder caísse em mãos erradas. Muitos aventureiros tentaram reivindicar o fragmento da aurora, mas somente encontraram seu fim perante os muitos perigos e armadilhas da tumba. Com mais investigação, o grupo pode descobrir que Dyce não está aqui por coincidência, na verdade ele está esperando lucrar com os muitos aventureiros passando por

ali. Assim, ele também oferece vender suas mercadorias ao grupo a um preço 50% maior do que o normal (ele chama isso de "prêmio de risco"). Ele tem os seguintes itens e acessórios em seu inventário: poção, éter, poção maior, super éter, pena de fênix, cortina de luz, cortina lunar, braçadeira rúnica, escudo mithril, óculos prata, capa branca e pendente estelar.



Após o grupo por os pés na estreita abertura no penhasco, eles se encontram no conhecido **Vale da Morte** com a enorme tumba em frente a eles. Um conjunto de altos pilares de pedra em ambos os lados marcam o caminho até um longo lance de escadas que levam à Tumba de Raithwall. À medida em que o grupo sobre as escadas, de repente são atingidos por um guincho ensurdecedor vindo de uma criatura parecida com um pássaro, desce sobre eles. **Garuda** como um dos vários guardiões da tumba, protege a entrada durante a batalha a seguir. Somente depois de derrotar a besta, o grupo pode entrar na tumba através do lance central de escadas.

Garuda

Nível 3

PV:	60	PM:	80
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	4	RES:	3
AGI:	2	Tamanho:	G



Bico: 2d Dano

Deixa: 800G, Pena de Fênix

Resistente: V

Imune:

Fraco: R

Aero

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

Explosão Aérea

PM: 10 Alvo: 10u (linha) Tempo: 1r Alcance: Você
Inimigos na área sofrem 4d de dano de Vento.

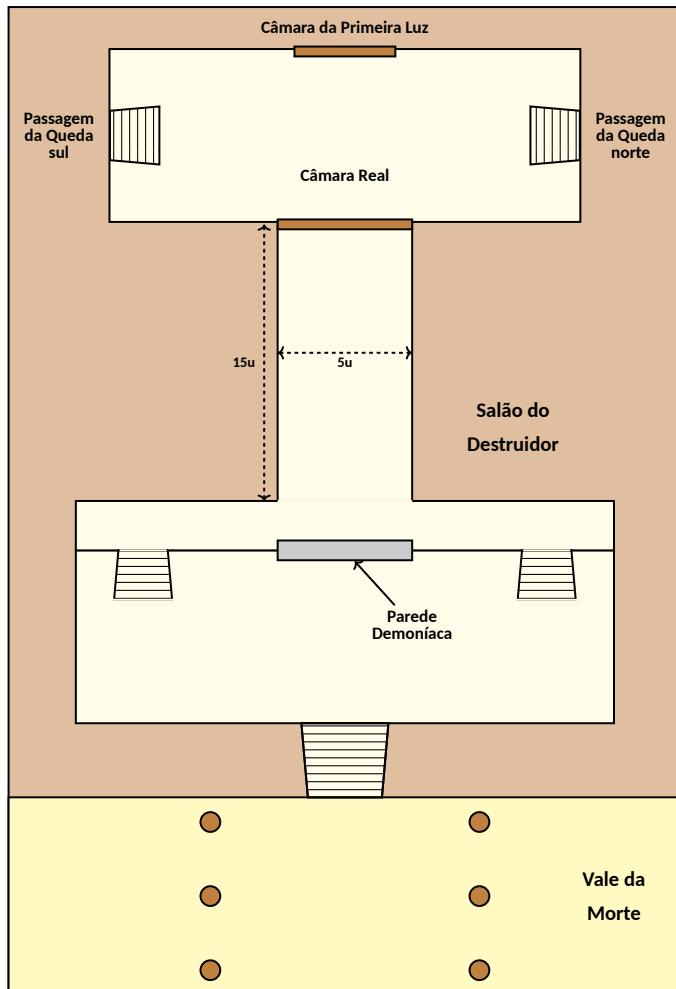
Voar

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Você
Suba até uma altura de 3u. enquanto no ar, mova-se normalmente. Após 4 rodadas, desça ao lado de um inimigo dentro de 8u e o ataque.

Q Tapa de asa: Sempre que atacar um inimigo ao alcance, você também pode atacar outro inimigo dentro de 2u.

"Lutar ou fugir, melhor decidir logo!"

- Vaan



Após entrar na tumba, o grupo se vê dentro de um salão grande, o **Salão do Destruidor**. Sua entrada é construída numa plataforma elevada e, ao usar uma das duas escadarias paralelas, o grupo alcança o corredor central que leva tumba adentro. No caminho, eles percebem que ela é iluminada por muitas tochas e fogueiras que parecem queimar eternamente e de maneira sobrenatural, provavelmente através de magia. Além disso, eles passam por uma parte da parede altamente decorada com o que parece ser a estátua de um monstro afundado nela, mirando o corredor. Logo que pisarem no corredor, o chão começa a tremer e um barulho alto surge atrás deles. Ao se virar, o grupo é confrontado com uma enorme parede que tomou vida e bloqueia o caminho para a entrada.



Parede Demoníaca é outro guardião da tumba e na luta a seguir, ele se mantém avançando a cada turno, empurrando o grupo ao lado oposto do corredor. Ele não recebe rodada surpresa, mas age primeiro. O grupo não pode passar pela Parede Demoníaca, por ela bloquear toda a passagem. Assim, eles tem de lutar ou fugir pela porta do outro lado. Quando um jogador alcançar a pesada porta dupla, ele tem de usar sua ação e passar um teste de DF 7 para a abrir. Se falhar, ele só consegue movê-la um pouco, mas o próximo a tentar o mesmo, recebe Vantagem no teste. Quando a criatura alcança a porta, ela se fecha e esmaga a todos no caminho. Após algum tempo, a Parede Demoníaca recua a sua posição original, mas no momento em que o grupo pisa no corredor novamente, ela reativa e ataca do mesmo modo. No entanto, ela não recupera PV, então o grupo pode tentar acabar com ela em várias tentativas. Você pode descrever que partes dela estão desmoronando e quebrando, para se visualizar o dano sofrido. O grupo não precisa derrotar a criatura de imediato, mas eles terão que fazer isso eventualmente, pois a passagem continuará a ser bloqueada por ela. A maior vantagem em derrotá-la logo é que o grupo poderá sair, tanto para descansar quanto para comprar mais itens de Dyce.

Parede Demoníaca

Nível 4

PV:	100	PM:	150
FOR:	4	DEF:	3
MAG:	3	RES:	4
AGI:	2	Tamanho:	G
Espadas: 2d Danos,		Deixa: 1000G, Poção maior	
Resistente: T		Imune: z z Fraco: Á	



Envenenar

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo tem que fazer um teste de DF 8 ou ficar Envenenado por 3 rodadas.

Cegar

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

Emudecer

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

Retardar

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

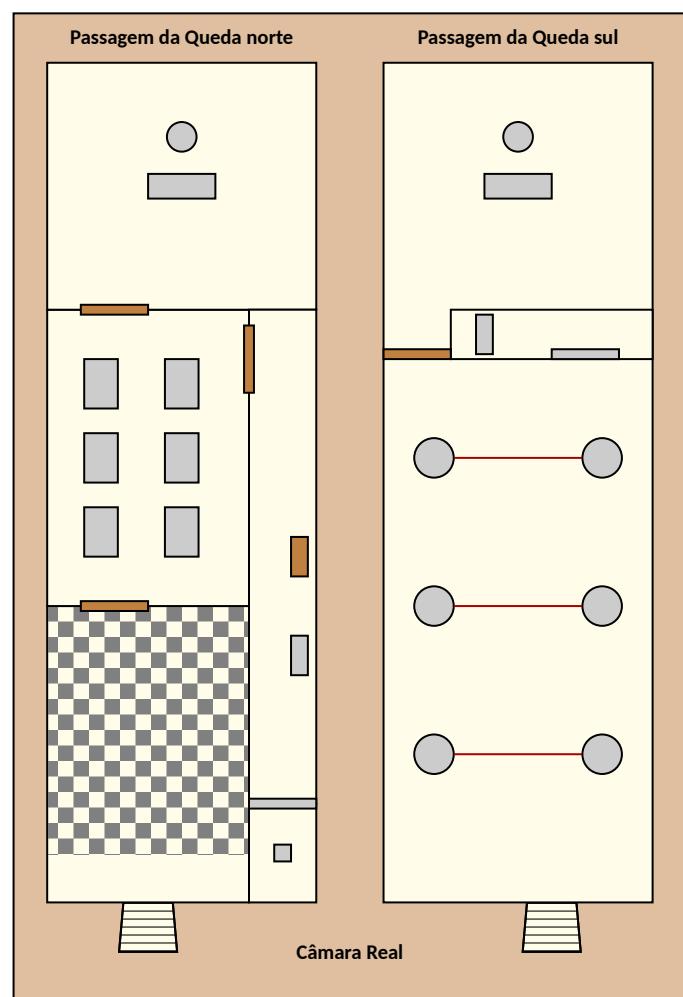
Conjuração rápida: Ao atacar, você pode conjurar um efeito em seguida.

Empurrar: Ao se mover adiante, afaste os inimigos em seu caminho. Você pode usar essa habilidade para esmagar os inimigos entre você e a parede ou porta, causando KO de imediato.

Após passar pela porta, o grupo se encontra em uma câmara chamada de **Câmara real**. Do outro lado da sala, eles percebem uma porta dupla decorada, a qual ainda não conseguem abrir. A porta também tem duas cavidades circulares, uma de cada lado. À esquerda e à direita da sala, há dois lances menores de escadas que levam para baixo. Além disso, o grupo percebe um mural que foi gravado no chão da sala, mostrando um homem segurando um objeto, um pássaro à sua esquerda e uma parede à sua direita. A imagem parece representar a criação de Garuda e da Parede demoníaca através do uso do fragmento da aurora. Ademais, próximo à porta por onde vieram, o grupo percebe um homem ao chão. Ele parece ter sucumbido às suas feridas profundas e olhando melhor, podem deduzir que ele foi vítima da Parede demoníaca. Da maneira que está vestido, ele dá a impressão de ser um bandido ou ladrão de tumbas, o grupo pode saquear o seguinte dele: uma arma de nível avançado (escolha alguma que um dos jogadores possa usar), 500G e 2 poções. Para avançar mais, eles devem explorar as passagens da Queda norte e a Queda sul através das escadas nesta sala. No entanto, antes de partirem, cada jogador recebe mais um **Nível!**

"Mas você deve considerar o prêmio. O fragmento da aurora jaz no interior assim como o tesouro de Raithwall."

- Ashe



"Em vanglória eles se levantaram, bradando desafios aos deuses. Mas, prevalecer, não conseguiram. A perdição deles foi caminhar na névoa até o fim do tempo."

- Fran, recitando uma lenda

Se o grupo usar as escadas à direita da Câmara real, encontraram a si mesmos dentro de um grande corredor da **Passagem da Queda norte**. A maioria do piso desta sala tem um padrão quadriculado, com lajotas pretas e brancas, o lado direito da parede é preto, enquanto o esquerdo, branco. Além disso, a parede esquerda contém uma linha de cavidades em formato de cone de altura aproximada de 1u. Se investigarem a sala mais detalhadamente, percebem que as lajotas pretas são levemente mais elevadas e as cavidades da parede à esquerda têm buracos em seu centro. A sala é uma armadilha, assim que alguém pisar em quaisquer lajotas pretas, os cones da parede à esquerda disparam. Se a armadilha é ativada, cada membro do grupo faz um teste de DF 9 para definir se conseguem evitar os projéteis rápido o suficiente, quem falhar recebe 3d de dano de fogo. A armadilha pode ser evitada ao se pisar somente as lajotas brancas ou se engatinharem pelo chão.

Depois do corredor, o grupo entra numa câmara maior e vazia, exceto por seis sarcófagos de pedra que estão dispostos pela sala. Ao entrar, os jogadores veem as palavras **"GUARDIÕES DA ARMADURA"** gravadas no piso. Uma vez que eles avancem até o outro lado da sala, de repente, os sarcófagos se abrem e um grupo de múmias surgem deles para atacar os personagens. A quantidade delas deve ser igual ao tamanho do grupo e, na luta a seguir, elas terão uma rodada surpresa. Entretanto, se os jogadores tentarem investigar os sarcófagos antes, eles terão a vantagem contra as criaturas e serão eles a ter a rodada surpresa. Depois de as derrotar, eles podem investigar os sarcófagos abertos e encontrarem os seguintes itens: braçadeira poderosa, 2 poções maiores e um super éter. A sala tem suas saídas, uma à direita e outra oposta à entrada.

Múmia

Nível 4

PV:	38	PM:	0
FOR:	2	DEF:	3
MAG:	1	RES:	1
AGI:	2	Tamanho:	M

Mordida: 2d Dano

Imune: z z

Nevasca

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



Deixa: 300G, poção

Fraco: F

Toque zumbi: Sempre que acertar um ataque, o alvo faz um teste de DF 8 ou fica Zumbi por 1 hora.

Morto-vivo: Fique Zumbi permanentemente.

"Posso ouvir seu chamado..."

- Fran



Ao passar da porta do lado direito, o grupo entra em um longo corredor e logo percebem dois baús à esquerda. Um é feito de madeira e sua tranca pode ser facilmente quebrada à força, ele contém uma granada e um éter. O outro, é feito de metal e não pode ser aberto à força, ao invés disso, os personagens podem tentar arrombar sua tranca ao passar num teste de DF 8. Depois de o abrir, o grupo encontrar uma matéria de PM+ e uma pena de fênix. O corredor parece levar a um beco sem saída, mas o final da parede é decorado com imagens impactantes: retratando o rei Raithwall usando uma poderosa magia de fogo contra um monstro. Ao olhar melhor, percebe-se que o fogo retratado na imagem emite um brilho avermelhado e fraco, provavelmente de origem mágica. Se causarem algum dano de fogo à parede, um mecanismo mágico é ativado e um pequeno vânio se abre na parede, revelando uma sala secreta. No meio desta sala pequena há um pedestal sobre o qual se encontra um acessório, as abotoaduras de fogo, assim como uma matéria dracônica.

Após caminhar pela porta além dos sarcófagos, o grupo entra numa grande sala com uma estátua em seu centro, com cerca de 2u de altura. A estátua retrata o rei Raithwall usando armadura pesada e seu braço está esticado como se segurasse uma arma, apesar de vazia. Em frente a ela há um pedestal com um conjunto de armadura pesada, muito parecida àquela retratada na estátua. As paredes nesta sala são gravadas com imagens do rei Raithwall lutando contra vários monstros com uma espada longa decorada. Quando o grupo recupera a **Espada de Raithwall** da passagem da Quedas sul e a põe na mão da estátua nessa sala, eles ouvem um barulho fraco, como se um mecanismo tivesse sido ativado. Depois de resolver o enigma nesta sala e retornar para a Câmara real, eles percebem que uma das duas gravuras na porta selada agora brilha. A armadura no pedestal é a **Armadura de Raithwall**, a qual o grupo precisa para a Passagem Quedas sul. Após resolver o quebra-cabeça completamente e abrir a porta selada, eles podem reivindicar a armadura, que se trata de um equipamento de nível avançado que aumenta o PM máximo do usuário em 10 pontos.

"Chame-me de antiquado, mas eu estava esperando um tesouro cujo valor nós PUDESSEMOS mensurar." - Balthier

Se o grupo pegar as escadas à esquerda da Câmara real, eles se encontrarão na **Passagem Queda sul**, que consiste de duas salas. A primeira é um salão enorme, com duas portas no lado oposto à entrada. Ao entrar, os jogadores veem as palavras "**GUARDIÕES DA ESPADA**" gravadas no piso. Em frente ao centro do salão há três pares de estátuas de grandes gárgulas. Além do mais, fracas linhas vermelhas estão desenhadas no chão conectando os pares e, em caso de algum jogador atravessá-las, as duas estátuas de Gárgulas conectadas tomam vida e atacam. Entretanto, há espaço atrás de cada uma delas, então os jogadores podem passar por trás delas e evitar a armadilha. Se o grupo alcançar a outra extremidade do salão sem ativar qualquer estátua, eles escutam um fraco barulho à medida que as linhas vermelhas no chão desaparecem. Um pequeno compartimento se abre no pedestal das estátuas, que contém o seguinte tesouro: 1.000G, 3 cortinas de luz e 3 cortinas lunares.

Gágula Nível 4

PV:	38	PM:	30
FOR:	3	DEF:	2
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanho:	M



Garra: 2d Dano **Deixa:** 300G **Resistente:** T **Fraco:** Á

Petrificar

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 7 ou fica Imóvel por 3 rodadas.

Q Pele de pedra: Todo dano que sofrer de armas cortantes é reduzido pela metade.

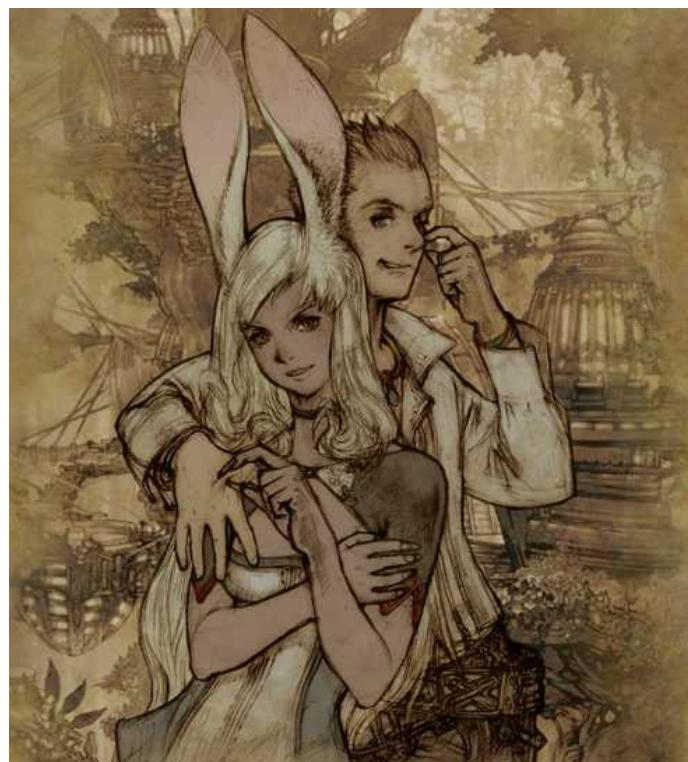
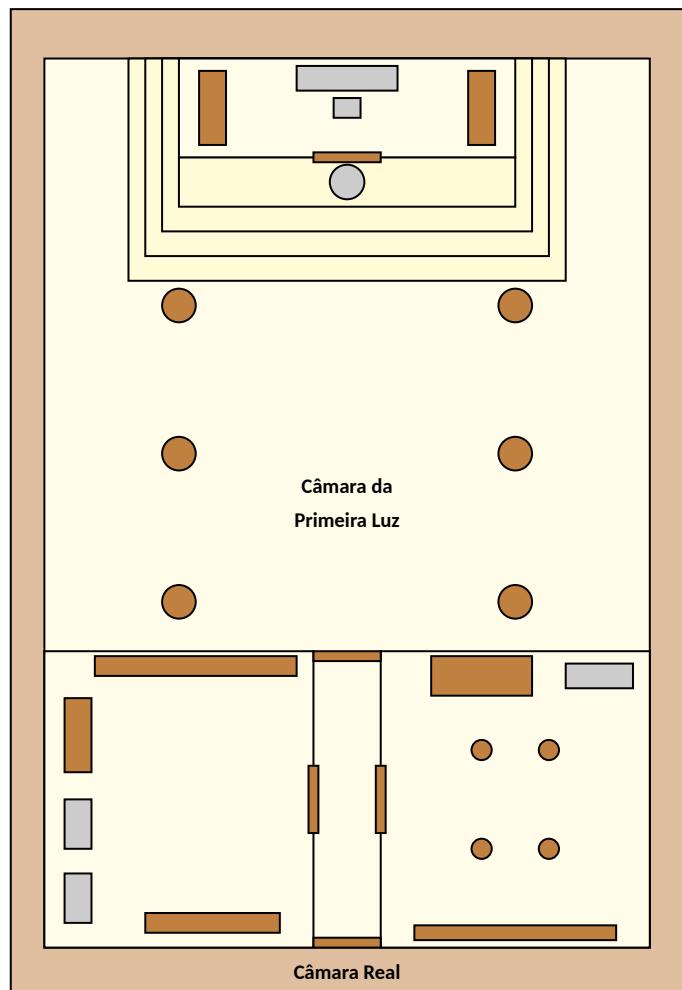
Do outro lado do salão, os jogadores se veem em frente à duas portas. A primeira, à esquerda, é uma porta dupla comum que abre com facilidade, levando a outra sala. A outra, é feita de pedra maciça e parece diferente de maneira distinta, com várias gravuras decorativas. Além disso, não parece ter punho ou maçaneta, mas ao invés disso, algo que parece um botão em seu centro. Se os jogadores investigarem a porta antes de apertar o botão, eles notam que é sua fachada está muito danificada e o piso à direita, em frente a ela há uma quantidade de rachaduras e fraturas incomuns. Assim que o botão for pressionado, a porta despenca de suas dobradiças de imediato sobre quem estiver em frente a ela. Todos que forem afetados fazem um teste de DF igual ao seu DF, quem falhar no teste não pode escapar da porta e sofre 4d de dano físico. Além do mais, todos os alvos que falharem no teste ficam presos sob a porta, mas conseguem se libertar se se esforçarem ou com a ajuda de outros membros do grupo. A armadilha pode ser evitada ao se encontrar uma maneira de pressionar o botão sem ficar em frente à porta, como arremessar algo nele. Após a porta ser aberta, o grupo pode entrar numa minúscula câmara detrás, que contém somente um grande baú de madeira sem fechadura. Ao abri-lo, encontram 500G

assim como um acessório Elmo grande. Se os jogadores entrarem no salão noutro momento, eles percebem que a porta parece ter misteriosamente se movido de volta a sua posição original.

A segunda sala da passagem de Quedas sul, em sua maioria reflete a última sala da passagem Quedas norte, salvo algumas diferenças. Em primeiro lugar, a estátua do rei Raithwall está no centro desta sala e tem a mesma pose, mas segua uma espada e não veste uma armadura. Além do mais, uma espada longa jaz no pedestal em frente à estátua. Por fim, as imagens nas paredes desta sala também representam batalhas do rei Raithwall contra vários adversários, mas o foco está nos méritos de sua armadura, mostrando que suportou a todos os ataques inimigos. Quando o grupo recupera a **Armadura de Raithwall** da passagem Quedas norte e a põe no corpo da estátua desta sala, eles ouvem um barulho fraco, como se um mecanismo tivesse sido ativado. A espada no pedestal é a **Espada de Raithwall**, a qual o grupo precisa para a Passagem Quedas norte. Entretanto, após resolver o enigma por completo e abrir a porta selada, eles podem reivindicar a espada, que é tratada como uma espada de nível Avançado que aumenta o PV máximo de seu portador em 10 pontos.

Depois de resolver o enigma desta sala e retornar para a Câmara real, eles notam que outra das gravações na porta selada começou a brilhar. A porta, uma vez trancada, agora leva a Câmara da primeira luz e pode ser aberta. Ao passar pela porta, todos os membros do grupo têm que realizar um teste de DF 8, quem for bem sucedido tem o pressentimento de que estão sendo observados, mas não sabem o porquê.

"Minha família conta uma história do rei dinástico e um esper. Dizendo que, em sua juventude, o rei dinástico derrotou um poderoso gigas. Por causa disso, o deus lhe deu ouvidos e, a partir de então, estava ligado ao rei através de servidão." – Ashe



Ao sair da Câmara real, o grupo se vê em um corredor com três portas. Assim que toma a porta da esquerda, adentram a biblioteca antiga. Embora, todos os livros não tenham suportado ao teste do tempo e estão ilegíveis. Ademais, a sala contém dois baús de madeira, ambos podem ser abertos com facilidade. Dentro do primeiro está uma Super poção, uma pena de fênix e um super éter. Enquanto no outro, um livro pesado em perfeita condição. Ele conta a história de **Bellias o gigas**: Chamado de Gigas por sua aparência: homem e monstro fundidos em um só. Considerado uma falha durante sua criação, recebendo um papel diferente do qual lhe foi pretendido, o Giga desafiou os deuses e perdeu. Desprezado pelos seus antigos mestres, encontrou outro: o rei dinástico, cuja tumba jurou proteger pela eternidade."Ao passar pela porta da direita, o grupo entra no que parece ser um arsenal, com suportes de armas e armaduras espalhadas pela sala. Infelizmente, a maioria dos equipamentos estão inutilizáveis, é possível encontrar algumas peças: um Osso oráculo, uma pele de leão de nemeia e um tridente de níveis avançado. Sinta-se livre para os trocar por outros equipamentos que sejam mais úteis ao grupo.

No fim do corredor, o grupo entra em um salão enorme, a **Câmara da primeira luz**. No lado oposto, uma ampla escadaria leva a um altar no qual os personagens podem ver a estátua de um gigante de quatro braços com chifres de bode, que está sentando com uma lança decorada ao seu lado. A sala é apoiada por seis pilares decorados, eles podem sentir a imensa quantidade de energia mágica fluindo deles. Ao se dirigirem à escadaria, a estátua do gigante toma vida, levantando-se aos poucos e sacando sua arma para atacar! Após ser derrotado, Belias se desintegra em um mar de chamas. O grupo percebe agora que a falta da estátua revela outra câmara pequena, dentro dela está um sarcófago dourado contendo os restos do rei Raithwall. Vários baús estão espalhados ao redor da sala, contendo ouro e joias, somando 15.000G. Além disso, há um pedestal decorado em frente ao sarcófago no qual jaz um orb brilhante, o fragmento da aurora. O fragmento da aurora é um artefato que pode dobrar o tecido da realidade e pode ser equipado como um acessório, possuindo o seguinte efeito: sempre que você realizar um teste, você pode gastar um Dado de Fortuna 3 ou maior de sua reserva para rolar novamente o teste.



Belias		Nível 5
PV:	90	PM: 150
FOR:	4	DEF: 2
MAG:	5	RES: 3
AGI:	2	Tamanho: G

Lança: 2d Dano, 2u Alcance **Deixa:** 1.000G

Resistente: T F E S **Imune a tudo, Auto-Acelerar**

⚡ Labareda da dor

PM: 20 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: Você
Inimigos na área sofrem 4d de dano de Fogo.

⚡ Barreira maior

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
Ganhe AuDEF e AuRES por 3 rodadas.

Subitamente, o grupo ouve a lento bater de palmas atrás deles e ao se virarem, veem duas pessoas à entrada do salão: **Fran e Balthier**. Balthier, o homem é um bonito jovem de cabelos castanhos curtos, roupas extravagantes, muito charismático e astuto. Enquanto Fran é um alta e de corpo atlético, tem cabelos brancos e longos, negra e veste uma armadura leve. Embora seja na maioria humanoide, ela possui características felinas, tais quais longas orelhas e garras. Ela permanece quieta na maioria do tempo, observando a situação à distância. Ambos são criminosos motivados pela riqueza, mas não são inherentemente maliciosos ou violentos. Balthier revela que eles entraram na tumba depois do grupo e que os tem seguido desde então. Por fim, pede que lhes entreguem o fragmento da aurora se quiserem sair com vida da tumba. Nesse ponto, há decisões diferentes que o grupo pode tomar, algumas das quais serão discutidas abaixo. Mesmo assim, você provavelmente terá de improvisar alguns aspectos dessa sessão final.

Não entregar coisa alguma: Mesmo desejando evitar essa situação, Fran e Balthier sacam suas armas e atacam. Durante a batalha, eles focam e se manterem afastados com suas armas à distância. Quando necessário, eles se escondem em outras salas para pegar seus inimigos de surpresa. Que acordam horas depois, com os dois sumidos e sem o tesouro e o fragmento da aurora. Se o grupo ganhar, eles podem decidir o destino dos dois criminosos. O grupo pode apenas acabar com eles, deixá-los inconscientes ou convencê-los a se juntar a sua causa. De qualquer maneira, o grupo mantém tanto o tesouro quanto o fragmento da aurora.

Entregar o tesouro, mas manter o fragmento da aurora: Neste caso, Fran nota que o fragmento perdeu a maior parte de seu poder original e sugere que eles façam um acordo. Balthier concorda, eles pegam o tesouro e ambos os grupos deixam a tumba e seguem seus caminhos.

Convinça-os a juntar forças: Para ser bem sucedido, eles têm que fazer os dois acreditarem que uma riqueza ainda maior os espera como membros do grupo. Se eles conseguirem apresentar uma proposta totalmente convincente, terão que realizar um teste de DF 8 para serem bem sucedidos (o fragmento da aurora pode ser usado). Se conseguirem, Fran e Balthier se juntam ao grupo e serão controlados pelo MJ. Todos deixam a tumba juntos com o tesouro e o fragmento da aurora.

Balthier		Nível 5
PV:	50	PM: 40
FOR:	4	DEF: 3
MAG:	0	RES: 1
AGI:	2	Tamanho:M



Arma de fogo: 2d Dano, 3u Alcance

⌚ Mirar: pernas

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
Se acertar um ataque contra o alvo, deixe-o Imóvel por 1 rodada.

Fran		Nível 5
PV:	45	PM: 45
FOR:	3	DEF: 3
MAG:	1	RES: 4
AGI:	3	Tamanho:M



Arco: 2d Dano, 5u Alcance

⌚ Mirar: Braço

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
Se acertar um ataque contra o algo, ele recebe ReFOR e Re-MAG por 1 rodada.

Após deixar a tumba, o grupo se reúne com Dyce à entrada do Vale da morte, ele os encara com espanto ao ouvir das maravilhas que presenciaram dentro da tumba. Eles ficam no acampamento dele para descansar antes de partir para novas aventuras. Sendo a primeira a deixar a Tumba de Raithwall vivos, o grupo provou que possuem uma força a ser reconhecida e, portanto, recebem um **Nível** a mais!

"O Oeste e o Leste estão travando uma guerra. Draco, o grande herói do Oeste, pensa em sua amada Maria. Estará ela segura? Estará ela me esperando? As forças do Oeste cairam e o castelo de Maria, tomado. O príncipe Ralse, do Leste, tomou a mão dela à força. Mas ela nunca deixou de suspirar pelo Draco..."

- Excerto da opera Maria & Draco



Maria & Draco é uma aventura preparada para ser completada em uma única sessão, projetada para um grupo de personagens de nível 3. A história deles devem explicar o porquê de estarem na rica cidade de Jidoor. Nesta aventura, o grupo é incumbido de evitar o rapto de uma famosa cantora de opera.

"Isto é simplesmente terrível! Quero que a apresentação seja um sucesso, mas não quero que a Maria seja sequestrada!" - Empresário

Enquanto descansando na cidade de Jidoor, os aventureiros encontram o proprietário da casa de opera, o auto intitulado "Empresário". Ele é um homem velho, bem vestido e está constantemente preocupado sobre a próxima opera, "Maria & Draco". Ele está desesperado, procurando por guardas de segurança para a apresentação de amanhã e oferece 1.000G para o grupo aceitar o trabalho, o qual aceitam, mesmo não sendo pagos em adiantado. Na manhã do grande dia, eles encontram o Empresário na casa de opera. Ao entrar, ele está correndo de um lado ao outro freneticamente e ao notá-los, imediatamente lhes entrega a seguinte carta.

Querida Maria,

Decidi tomá-la como esposa, portanto, virei raptá-la.

O apostador andarilho

Após ter se acalmado, o Empresário explica que o "Apostador andarilho" é um homem chamado Setzer Gabbiani e que já lhe causou problemas no passado. Ele ainda descreve Setzer como "um apostador vagabundo que encontrou sua liberdade além da estreita visão de moralidade da sociedade, à bordo de sua aeronave", em tom sarcástico. Empresário também explica que Maria é a estrela do show, portanto, sua segurança é de extrema importância. Ele propõe o seguinte plano para a manter segura: um dos membros do grupo devem representar o papel de Maria e servir de isca. Ele espera que Setzer aja no fim da primeira cena e tente levá-la para sua aeronave, mas ao capturar a isca, o grupo pode confrontá-lo ao invés. Também sugere que a isca carregue uma corda, dessa forma, ele ou ela pode puxar o resto do grupo para a aeronave, se necessário. O grupo pode sugerir outras ideias, mas o Empresário rejeitará qualquer uma que possa por a verdadeira Maria em risco. Se aceitarem o plano dele, eles terão que escolher um dos seus para atuar a parte de Maria na opera, a partir de então o personagem será tratado como "Maria".

"Es...Espere! Eu sou o GENERAL, não uma opera vagabunda!" - Celes

O Empresário mostrará o quarto de Maria a eles, onde a "Maria" pode ser vestir e praticar a parte dela. A "Maria" tem que se parecer igual à original o máximo possível, baixa, de cabelos loiros e um longo vestido branco. Portanto, o grupo pode ter de comprar um novo vestido e peruca ou ser criativo de alguma maneira, pois precisam convencer o Empresário a cobrir os gastos. Eles estão livres para explorar a cidade e comprar ou se preparar até a noite. "Maria" deve praticar o seguinte roteiro para sua parte na primeira cena:

Maria entra no palco.

"Ó, meu herói, estás tão distante. Verei eu, seu sorriso novamente?"

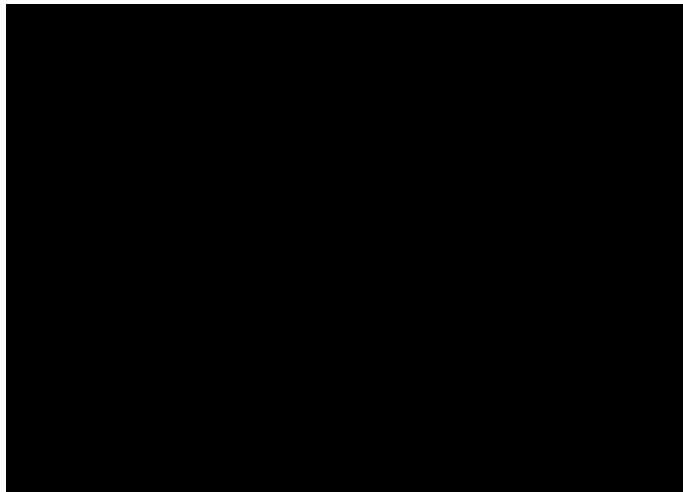
"O amor se vai, assim como a noite dá lugar ao dia. Trata-se apenas de um sonho passageiro."

"Nosso amor resplandece mais do que o sol. Pela eternidade, para mim haverá de ser somente a ti, o meu escolhido."

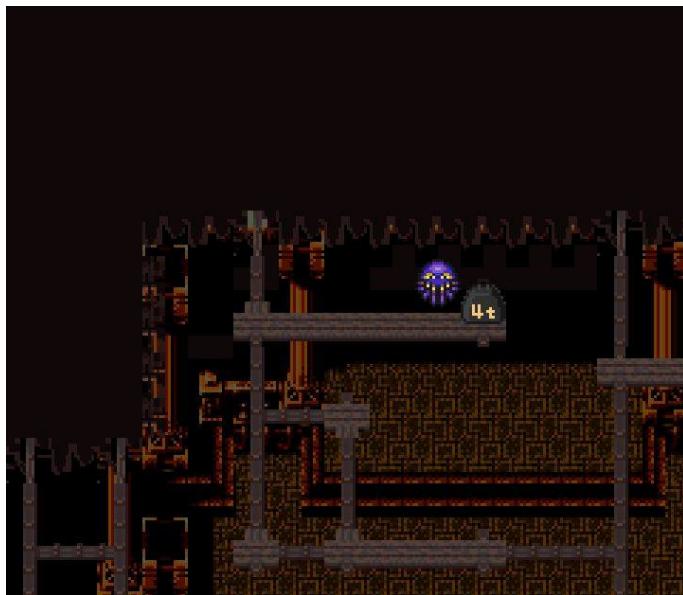
Maria pega as flores, sobe as escadas até a sacada no topo do castelo, então ergue-as às estrelas.

"Devemos nos separar agora. Minha vida seguirá, mas o meu coração jamais desistirá de ti."

Durante a opera, "Maria" faz sua primeira aparição ao fim da primeira cena, em que ela representa dua parte acima mencionada. Como MJ, você deve classificar a representação de "Maria" numa escala de 1 a 10. Abaixo segue a lista de critérios a serem avaliados para conceder os pontos. Você deve manter a classificação em segredo nesse momento, mas pode dar uma pista ao narrar a reação da audiência.



- 1 ponto por cada linha que o jogador recitou corretamente, até 4 pontos.
- 1 ponto extra, se o jogador realmente tentou cantar os versos.
- Até 3 pontos a depender de quanto esforço o grupo empregou ao fazer "Maria" realmente se parecer com a Maria.
- 1 ponto se o jogador se lembrar de pegar as flores, subir as escadas e erguer as flores.
- O jogador faz um teste de DF 8 para determinar se ele ou ela consegue se portar graciosamente como a Maria. Se for bem sucedido, recompense-o com 2 pontos. A DF pode ser menor se a "Maria" tem qualquer experiência relacionada a atuação.



Assim que a parte de Maria está terminando no palco, o Empresário e o grupo estão assistindo de seus aposentos. De repente, ele nota algo na passarela: alguém, ou melhor alguma coisa, está tentando derrubar uma bigorna no palco! O grupo o reconhece que é um estranho polvo, chamado Ultros, que está por trás desse plano. Os aventureiros já o encontraram antes e derrotá-lo, então eles querem se vingar por sabotar a opera. O empresário começa a entrar em pânico e implora para que o grupo frustrre os planos de Ultros. Ele aponta para um quarto ao lado do aposento e os diz para puxarem a alavanca mais a direita que encontrarem.

"Silêncio! Você está na presença do polvo da realeza! Um bandido camponês como você nunca me derrotará!"

- Ultros

Após de saírem de seus acentos, cada personagem tem que fazer um teste de DF 6 para decidir se eles perturbam ou não a audiência. Se pelo menos um deles falharem, deduza um ponto da apresentação. Uma vez no quarto, eles percebem quatro alavancas na parede. A mais à direita abre um caminho até a passarela, as outras tem os seguintes efeitos e puxar cada uma delas reduz um ponto da apresentação da "Maria": alavanca 1, faz o som de um cachorro latindo, a 2, apaga as luzes no salão de opera, a 3, abre um alçapão abaixo de quem a puxou, o que o faz deslizar diretamente até o palco. Assim que o grupo entrar na passarela, eles verão que Ultros já está para derrubar a bigorna na "Maria". À medida que se aproximam, as frágeis tábuas da passarela falham em suportar o peso deles combinados e tanto o grupo quanto Ultros caem no palco. "Maria" tem que fazer um teste de DF 7 e se falhar, ela fica inconsciente, do contrário, também participa da batalha que iniciará. Aqueles que caírem, Ultros incluso, recebem 1d de dano, mas podem se levantar de imediato para começar a luta!

Ultros

	Nível 3
PV:	60
FOR:	4
MAG:	1
AGI:	2
PM:	90
DEF:	2
RES:	3
Tamanho:	G



Tinta: 1d Dano, 3u Alcance

Deix: 500G

Imune:

Ataque final, Golpe duplo

Água

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

Chuva ácida

PM: 8 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você
Todos na área sofrem 2d de dano de Água, além disso, fazem um teste de DF 7 ou ficam Envenenados por 1 rodada.

Tentáculo

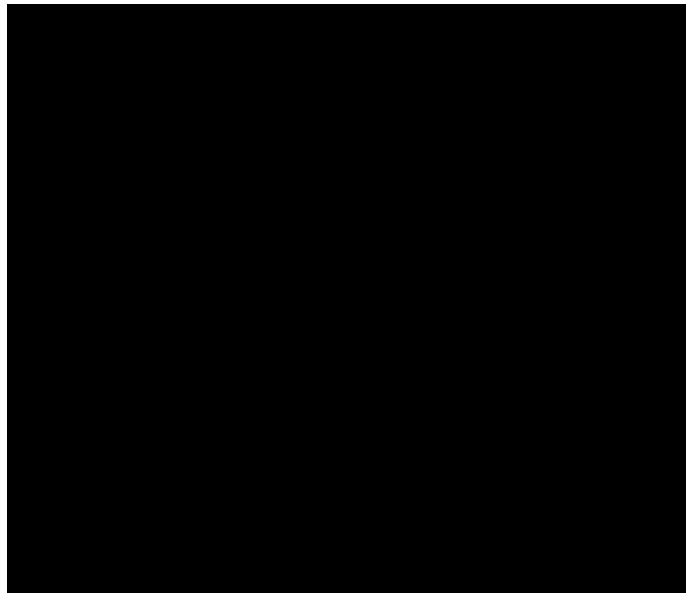
PM: 4 Alvo: 2u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você
Cause 2d de dano a todos os inimigos na área.

Q Toque cegante: Cada alvo que rolar abaixo de 6 no teste de evasão contra seus ataques, ficam Cegos por 3 rodadas.

Após o grupo derrotar Ultros, eles escutam uma voz alta exclamando: "Que apresentação!". De repente, um homem desce no palco usando um arpéu. Ninguém mais, ninguém menos do que o Setzer. Ele agarra "Maria" rapidamente e ativa o dispositivo mais uma vez para puxar a si até o alojamento, com "Maria" em seus braços. De lá ele escapa para sua aeronave, a qual o espera sobre o telhado da casa de opera. O grupo tenta segui-lo, mas eles têm que tomar uma rota mais longa até o telhado. Assim que chegarem lá, Setzer está prestes a partir.

"Nada a perder além de minha vida..."

- Setzer



Ele prende "Maria" em sua cabine e vai ao deque para ligar o motor. Se a "Maria" havia ficado inconsciente, ela acordará agora e perceberá que Setzer a raptou. Se tudo ocorrer de acordo com o plano até aqui, ela deverá ter a corda consigo. Assim sendo, poderá abaixá-la por uma das janelas desse quarto para que o grupo suba por ela. Opcionalmente, você pode pedir a cada membro do grupo que faça um teste de DF 7 para decidir se eles conseguem agarrar e subir por ela com sucesso. Depois de se distanciar da casa de opera, Setzer retorna à cabine. Após olhar mais de perto a "Maria" e perceber o resto do grupo, ele entende que foi enganado e fica irado. Como se dará o confronto depende das decisões do grupo. Abaixo seguem algumas ideias de interpretação de Setzer, mas você pode, ou pode ter que, improvisar alguns aspectos dessa parte.

O grupo tentar resolver o conflito pacificamente:

Setzer normalmente estará aberto a isso ao perceber que está em menor número. Ele pode ser convencido a deixar o grupo partir e não se manter longe da casa de opera dali então. Assim como, ele também pode ser juntar ao grupo, se oferecerem perspectiva de aventuras empolgantes à frente. Será muito mais fácil o convencer se o acordo envolver algum tipo de aposta, coisa que ele ama. Se o grupo tentar trapacear, ele mostrará ainda mais respeito por eles. Entretanto, não aceitará qualquer acordo que envolva ele ser capturado ou entregue às autoridades.

O grupo tenta matar ou capturar Setzer à força:

Neste caso, as estatísticas de combate de Setzer estão listadas abaixo. Apesar de superado em quantidade, ele não desiste fácil e não hesitará em usar truques baixos

para ter a vantagem. Se o grupo conseguir derrotá-lo, eles podem decidir se querem o deixar vivo ou entregar às autoridades. De qualquer forma, precisarão manobrar e pousar a aeronave. O jogador que a controlar tem que fazer um teste de DF que pode variar de 6 a 8, a depender da proficiência dele com veículos. Se falhar, a aeronave cai perto de Jidoor e é destruída. Todos os passageiros à bordo sobrevivem, mas sofrem 2d de dano.

Setzer

Nível 4

PV:	40	PM:	80
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	1
AGI:	4	Tamanho:	M



Auto-Acelerar

Espaços

PM: 8 Alvo: ? Tempo: 0r Alcance: ?

Role 1d. Um dos seguintes efeitos ocorrem a depender do resultado: em 1 ou 2, a área dentro de 3u de você é preenchida com uma fumaça até o começo de seu próximo turno. Todos dentro dela, ficam Cegos, mas também Oscilando. em 3 ou 4, teleporte-se para um local à sua escolha dentro de 3u, em 5 ou 6, uma explosão causa 2d de dano de Fogo a todos os inimigos dentro de 2u.

Atirar Gil

PM: 4 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u
Arremesse 100G para causar 2d de dano a todos os inimigos na área.

Sumir

PM: 8 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
Torne-se invisível por 5 rodadas ou até que aja. Enquanto isso, fique Oscilando. Além do mais, se você acertar um ataque enquanto invisível, será um Acerto crítico automático.

! **Dado fixo:** Sempre que rolar para um teste ou determinar danos, role novamente um dado que resulte em 1.

Após lidar com Setzer, o grupo pode retornar para a casa de opera e coletar sua recompensa. O Empresário considerará o contrato cumprido se conseguirem espantar o Setzer. Primeiro, cada membro ganha um **Nível** a mais! Além disso, também recebem uma recompensa a depender da classificação da atuação de Maria:

- **1-3 pontos:** apesar de espantar Setzer, a apresentação foi um desastre, deixando a audiência muito insatisfeita. Empresário culpa o grupo de serem descuidados e reduz pela metade a recompensa originalmente oferecida para 500G.
- **4-6 points:** apesar dos percalços, a apresentação foi bem. Empresário está satisfeito e entrega ao grupo o montante combinado de 1.000G.
- **7-10 points:** o grupo foi capaz de impressionar a audiência com uma apresentação estonteante. Empresário está emocionado e dobra o montante originalmente acordado para 2.000G.

"O orgulho do Jardim Balamb! A força mercenária de elite, SeeD! Aprenda com eles, obedeça às suas ordens e cumpra a missão. Provem-se dignos de se tornarem um membro da SeeD e boa sorte." - Diretor Cid



Cercos à Dollet é uma aventura que pode ser completada em uma única sessão e foi projetada para um grupo de aventureiros de nível 2. Os jogadores serão estudantes que estão treinando para se tornarem membros de um grupo de mercenários de elite, chamado SeeD. Você como MJ pode ser o instrutor deles a fim de os guiar através da prova final.

"Parece chato. Então, o que diz é que, façamos todo o trabalho sujo..." - Seifer

Bom dia, instrutor. Meu nome é Xu e eu lhe darei tanta informação durante o dia quanto puder. Você e todos os seus estudantes que farão a prova de hoje deverá ser um de nossas canhoneiras de assalto que estão à caminho de Dollet. Lembrem-se, o trabalho de vocês é somente guiar os estudantes, não queremos ver se eles podem se provar dignos de se tornarem um SeeD. Assim sendo, você terá que ficar no barco durante a missão, mas poderá falar com os estudantes a qualquer momento usando um fone de ouvido, pelo qual você também está me ouvindo agora. Certifique-se de que todos saiam com vida!

Quanto a missão: os esquadrões SeeD foram contratados pelo parlamento de Dollet para os defender contra um cerco do exército de Galbadia. Seus estudantes forma o esquadrão B e foram incumbidos de limpar e manter o interior da cidade de Dollet. Nós temos informações de que a maioria do exército de Galbadia se moveram para outro lugar, onde o resto do SeeD os emboscará. Certifique-se de dar essas informações aos estudantes antes de chegar lá. Ah, e não se esqueça de designar um deles como o líder do esquadrão.

"Olha, é o SeeD!"

- Galbadian Soldier



Vocês devem chegar logo à praia Lapin, antes de Dollet. Os Galbadianos construíram algumas defesas na costa, mas elas não devem ser páreo para nossas canhoneiras. Depois que a praia estiver liberada, o esquadrão B deve deixar o barco e começar a prova. Eles podem subir as escadarias à esquerda e de lá, seguir o beco até a praça da cidade. Consigo ver 3 soldados Gabadianos protegendo o centro da cidade, embora possa haver mais. Cada estudante deve passar num teste de DF 7 para ser capaz de os perceber também. Vamos ver como eles se viram sozinhos.

Soldado Galbadiano Nível 2

PV:	13	PM:	0
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamanho:	M

Metralhadora: 1d Dano, 3u Alcance



Deixa: 200G

Os Galbadianos com certeza não facilitarão para eles. Pois, estão usando a fonte como cobertura para evitar o confronto físico. Após derrotá-los, o esquadrão B só precisa garantir que o centro da cidade esteja segura. Se decidirem procurar ao redor, eles podem encontrar alguns itens úteis como poções. Há também um cachorro solitário perambulando por ali, o pobrezinho provavelmente se perdeu na confusão. Já faz uma hora e acho que os estudantes estão ficando entedidos. Parece que tudo está... espere um segundo. Posso ver um grupo grande de Galbadianos se movendo rapidamente em direção à praça da cidade! O esquadrão B precisa se esconder imediatamente! Hum... não parece que os soldados querem retomar o centro da cidade, eles estão indo a algum outro lugar. O que estão tramando?

Eles estão se movendo em direção ao caminho da montanha, mas não há coisa alguma lá, exceto uma velha torre de rádio, eu acho. Não sei se os estudantes entenderam o que está acontecendo, mas o cachorro sim. Bem, pelo menos ele está uivando para a montanha. Quais são as ordens Instrutor? Lembre-se, o esquadrão B precisa guardar o centro da cidade, mas estes Galbadianos estão aprontando alguma coisa, com certeza. Espero que os estudantes sigam suas ordens...

"WEDGE! Onde você está!? Sem pagamento este mês!" - Major Biggs



O esquadrão B também está indo para a montanha, espero que eles não sejam detectados. há alguns soldados de Dollet guardando a passagem, mas os Galbadianos estão passando por eles como se fossem de papel. Mesmo assim, eles sofreram muitas baixas no caminho, acho que somente 2 deles realmente conseguiram chegar à torre. O esquadrão B deve ser capaz de alcançar a torre sem problemas. Parece que eles estão quase chegando ao topo da montanha. Nesse meio tempo, os Galbadianos alcançaram a plataforma da torre de rádio e acho que estão fazendo reparos. Pelo menos conseguiram reativar a torre de rádio. Isso significa que os estudantes podem pegar o elevador do térreo até lá em cima.

Major Biggs

Nível 2

PV:	28	PM:	24
FOR:	2	DEF:	2
MAG:	1	RES:	1
AGI:	2	Tamanho:	M

Metralhadora: 1d Dano, 3u Alcance

Raio

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

Rush

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



Deixa: 500G

Wedge

Nível 2

PV:	22	PM:	16
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	1	RES:	1
AGI:	3	Tamanho:	M

Espada: 1d Dano

Fogo

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



Deixa: 300G

Agora eu posso ver o esquadrão B no topo da torre, enfrentando os soldados Galbadianos, um deles parece ser o líder. Acho que entendi sua estratégia: eles estão tentando forçar os estudantes à borda da plataforma para os derrubar de lá. Caso isso aconteça, acho que os estudantes deverão ser capazes de se segurar em alguma coisa se passarem num teste de DF 5, ou se um aliado puder usar sua ação para os puxar de volta. De qualquer forma, os Galbadianos não parecem muito competentes e... o esquadrão B foi capaz de neutralizar o inimigo! Também acabamos de receber uma ordem importante: todos os esquadrões devem recuar até a praia Lapin imediatamente, nossos barcos partirão em meia hora. Os esquadrões que não conseguirem alcançar a costa nesse tempo, serão deixados para trás! Acho que o esquadrão B pode... espere, mais que Kupo é ISSO?!

X-ATM092

Nível 4

PV:	???	PM:	80
FOR:	2	DEF:	3
MAG:	0	RES:	1
AGI:	4	Tamanho:	G

Garra: 2d Dano, 2u Alcance

Feixe explosivo

PM: 5 Alvo: 2u Tempo: 0r Alcance: 5u
Cause 2d de dano de Fogo a todos os inimigos na área.



Braço esmagador

PM: 3 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
alvo faz um teste de DF 8 ou sofre 2d de dano e fica Imóvel por 1 rodada.

Não sei de onde os Galbadianos tiraram essa coisa, mas ela está correndo atrás dos estudantes. Parece que ela alcançará todos os membros do esquadrão que falharam no teste de DF 8, espero que o resto não os deixem para trás. Não há jeito do esquadrão B destruir isso em combate, especialmente se eles quiserem chegar à costa à tempo. Embora, haja outra maneira: se atacarem as pernas daquela coisa algumas vezes, elas colapsarão e iniciará os reparos em si mesma, o que os dará tempo para correr. É uma das vulnerabilidades comuns conhecidas das máquinas dos Galbadianos, então deve funcionar. Ainda assim, acho que eles terão de lutar com a coisa pelo menos duas vezes antes de alcançarem a costa. É possível que pensem em alguma coisa a fim de para aquilo, um bloqueio ou distração talvez?

O esquadrão B está correndo pela Dollet e se aproximando da praia, mas a máquina ainda os seguem. Instrutor, há uma poderosa metralhadora montada no deque do seu barco, ela deve dar cabo daquilo! ... Acho que conseguiu, ótimo trabalho! O esquadrão B também embarcou, então vocês estão prontos para partir! Ufa... essa passou perto, espero que todos tenham conseguido voltar a salvo. Então, Instrutor, o que achou? Como os estudantes foram na prova? Quais deles devem ser promovidos a SeeD?

"Bem vindo a Gold Saucer! Você será comovido e empolgado, emocionado e aterrorizado! Levado de uma emoção a outra como nunca experienciou! Crie suas memórias hoje." - Comercial



Gold Saucer é um parque de diversões com uma enorme variedade de jogos e atrações para os jogadores aproveitar e participarem. Assim sendo, o conteúdo a seguir é, em sua maioria, uma lista de atrações do parque e suas respectivas regras. Gold Saucer é construído como uma alta torre, rodeada por várias estruturas grandes que contém diferentes atrações. A entrada do parque só pode ser alcançada através de um teleférico, o passe de entrada é de 50G por pessoa, já incluída a tarifa. Há também, a opção vitalícia de 500G. Além disso, entrar numa atração normalmente custa Pontos de Ouro (PO), que são as únicas moedas aceitas dentro do parque. Elas podem ser compradas ou vendidas na entrada ao custo de 1 PO por 50G. logo após a entrada, os jogadores estarão no eixo central, de onde podem se locomover entre os principais locais do parque através de uma série de tubos.



Este documento foca nas atrações principais do parque e oferece regras detalhadas de como as recriar em seu jogo. Por outro lado, há também muitas atrações menores em Gold Saucer, algumas das quais estão listadas abaixo:

- **Cartomante:** um ser estranho que parece com um grande brinquedo de pelúcia com um gato em cima. Ele oferece leitura da sorte ao grupo pelo custo de 2 GP, um serviço que eles só podem usar uma vez. O MJ deve garantir que o cartomante dê ao grupo uma predição precisa ou conselho útil para o futuro.
- **Gôndola:** pelo preço de 1 GP por pessoa, o grupo pode andar na grande gôndola, que os permite ter uma bela visão de todo o parque de seu ponto mais alto. Se eles entrarem nela à meia noite, também podem observar os fogos de artifícios diários de Gold Saucer. O local perfeito para um encontro!
- **Casa Assombrada:** um castelo arrepiante que foi preparado para assustar seus visitantes através de adereços falsos, como fantasmas, esqueletos e aranhas espalhadas. Ao entrar pela primeira vez, cada jogador têm de realizar um teste de DF 8 ou ficar assustado ou apavorado. A casa assombrada funciona como um hotel, o grupo pode passar a noite aqui pelo preço de 1 GP por pessoa.

"Enquanto o carrinho faz ZOOM, você faz BANG BANG, então tem PHEW PHEW e você os destrói com um grande BOOM. Bem simples, né?"

- Funcionário



A **Montanha-russa atiradora** é um jogo de montanhas-russas cuja entrada custa 1 GP por pessoa. Cada assento tem uma torreta acoplada que os visitantes podem usar para disparar contra várias projeções que surgem ao longo do trajeto. Acertar um objeto projetado fornece aos jogadores uma quantidade de pontos que se revertem em prêmios ao se conseguir altas pontuações. A duração do trajeto é separado em 5 rodadas. No começo de cada um deles, o MJ rola uma quantidade de dados igual ao tamanho do grupo mais 1, a fim de determinar quais projeções aparecem nessa rodada. Durante cada rodada, cada jogador tem seu turno, no qual podem atirar em uma das projeções à sua escolha. Para fazer isso, eles devem passar num teste, a DF depende do tipo de projeção, pois algumas são rápidas e menores, e por isso, mais difíceis de atingir. No entanto, aquelas que

são mais difíceis de acertar também dão mais pontos. Os personagens que puderem usar Arcos ou Armas de fogo, ou têm outras experiências com armas à distância, têm vantagem nesse teste. As projeções desaparecem se forem atingidas ou ao final da rodada. A tabela abaixo mostra todas aquelas possíveis, a quantidade de dados (Qd.) em que aparecem. A DF necessária para os acertar e quantos pontos fornecem.

Qd.	Nome	DF	Pontos
1	Cacto	5	10
2	Balão	6	15
3	Avião	7	20
4	Fantasma	8	30
5	Estrela	9	50
6	OVNI	10	70

Durante o passeio, cada jogador deve anotar a quantidade de pontos que conseguiu e depois da 5º rodada ter terminado, cada um deles recebe os seguintes prêmios baseados em sua pontuação.

Pontuação	Prêmio
Menor que 25	Poção
de 25 a 50	DEF+
de 50 a 75	Super poção
de 75 a 100	Amuleto Moogle
Maior que 100	Fita de cabelo

momento em que ele escolhe parar e receber seu prêmio em GP ou continuar arremessando. Se escolher continuar, o prêmio atual do jogador é dobrado se acertar o próximo arremesso, mas se falhar, será eliminado sem pontuação alguma.

"Queria que pudessemos esquecer de tudo e só nos divertir!" - Aerith



Super Enterrada é um jogo de basquetebol que custa 2 GP por jogador. Todos os participantes ficam num ponto determinado, em frente à máquina e lhes são dadas bolas para que sejam arremessadas no aro. O jogo funciona rodada a rodada, e em cada uma delas, cada participante faz um arremesso. Um teste de DF 6 decide se acertou ou não. Personagens com boa coordenação têm vantagem. Para cada sucesso consecutivo, o prêmio do jogador é aumentado em 1 GP. Aquele que errar o arremesso é eliminado do jogo, recebendo o prêmio em GP conseguido até então. Após 3 rodadas bem sucedidas, o jogador recebe uma Chance em dobro,

Queda de braço é uma competição de força que custa 1 GP por participante. Ele é jogado por uma única pessoa que enfrenta três campeões, um após o outro, em uma disputa de queda de braço. O estado da disputa é regulada numa escala de +3 a -3, o jogador vence ao alcançar +3, já o oponente, -3. Esta pontuação representa o ângulo do braço dos competidores, que começam em 0. O jogador e o MJ, que será o campeão, fazem testes opostos até que um lado vença a disputa. A cada teste, a pontuação aumenta em 1 se o jogador obter um resultado maior, do contrário, reduz-se em 1. Jogadores com grande força ou habilidades atléticas têm vantagem nesse teste, enquanto os campeões têm bônus simples baseado em sua experiência no esporte. Após derrotar um campeão, o valor do prêmio final é aumentada e o jogador pode decidir se avança para o próximo campeão ou se para e recebe seu prêmio. Se avançar, ele não recebe o prêmio caso perca a partida. A tabela abaixo lista todos os campeões, o bônus que possuem para testes e o prêmio que garantem ao serem derrotados.

Campeão	Bônus	Prêmio
Marombeiro	+1	2 GP
Sumô	+2	5 GP
Lutador	+3	10 GP



Batalhador é um jogo que custa 1 GP para se jogar. O jogo funciona com um único jogador que encara até quatro lutadores, um a um, todos jogados pelo MJ. Uma disputa é jogada em várias rodadas e em cada uma delas, os combatentes podem escolher uma de 3 ações: Golpe baixo (GB), Golpe médio (GM) e Golpe alto (GA). O jogador pode decidir à vontade, qual ação executar e então o MJ rola 1d para determinar a ação do oponente. GA vence GB, GM vence GA e GB vence GM. Se ambos executarem a mesma ação, elas se cancelam. O vencedor da rodada ganha 1 ponto e o primeiro a receber 3 pontos vence a disputa. Após derrotar um lutador, o prêmio final é aumentado e o jogador pode decidir parar e o receber ou desafiar o próximo lutador mais forte. Se continuar, o jogador não ganha prêmio algum caso perca. A tabela abaixo mostra todos os lutadores, quais ações dependem de qual resultado e os prêmios ao derrotá-los.

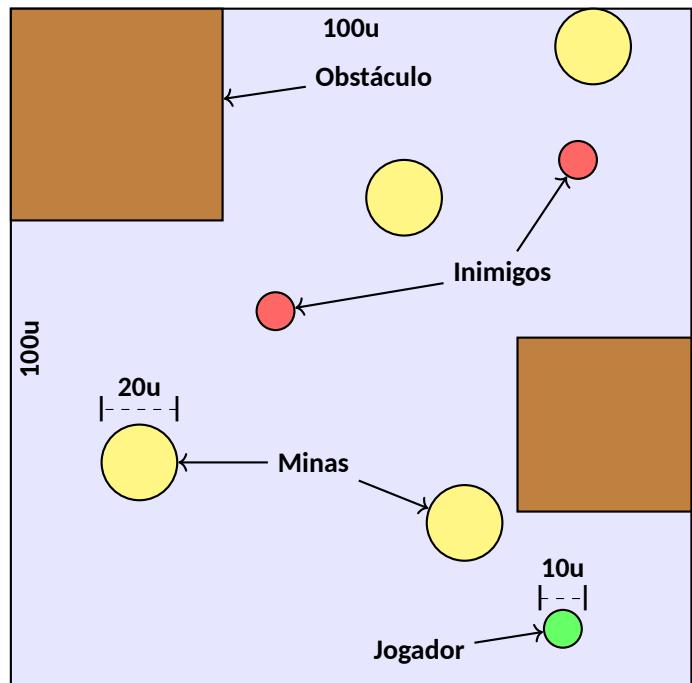
Lutador	Ações	Prêmio
Zell	1-4: GB, 5-6: GA	2 GP
Sabin	1: GB, 3-5: GM, 6: GA	5 GP
Tifa	1-2: GB, 3-4: GM, 5-6: GA	10 GP

"Quase... Merda! Sem cigarros... está claro que você precisa de muito dinheiro. Por favor, não fale comigo agora. Estou tão entretido com isso." – Visitante

Ataque Torpedo é um jogo de batalha submarina que custa 2 GP por jogo. O jogo pode ter até 3 jogadores, podendo dividir as 3 possíveis ações do submarino entre si. Ataque Torpedo é parecido com um combate e os jogadores tem que derrotar todos os submarinos inimigos enquanto se asseguram de se manterem intactos. Uma partida é jogada em várias rodadas e em cada uma delas o submarino dos jogadores pode realizar 2 das 3 seguintes ações:

- **Movimento:** role 1d. O resultado multiplicado por 10 é a quantidade de unidades que você pode se mover nessa rodada.
- **Disparo:** escolha um submarino inimigo dentro de 30u. Faça um teste de DF 7 e se for bem sucedido, o alvo é destruído.
- **Sonar:** faça um teste de DF 7 e se for bem sucedido, todas as minas dentro de 50u são reveladas.

Os submarinos inimigos agem após os jogadores, eles podem disparar da mesma maneira e se mover a uma distância de até 30u, mas eles não são afetados por minas. O submarino dos jogadores pode sobreviver até 3 de dano, ser atingido por um inimigo ou se mover sobre uma mina causa 1 de dano. Use um mapa parecido àquele abaixo para visualizar o jogo.



No início do jogo, espalhe os submarinos do inimigo e dos jogadores, assim como possíveis obstáculos no mapa. Além disso, determine a posição das minas, mas as mantenha em segredo até que sejam ativadas ou detectadas pelo sonar. Antes de iniciar o jogo, os jogadores podem escolher um dos 3 níveis de dificuldade, que determinam a quantidade de minas e submarinos inimigos, assim como o prêmio recebido em caso de vitória.

Dificuldade	Inimigos / Minas	Prêmio
Fácil	1 / 2	Matéria negra
Médio	2 / 4	Materia esfregão
Difícil	3 / 6	Grampo dourado



Corrida de chocobo é um jogo de corrida cuja entrada custa 2 Gp por jogador. Cada jogador é um jóquei na corrida e podem escolher uma das seguintes Chocobos fornecidas pelo parque ou usar alguma própria. O MJ adiciona e joga com os participantes restantes na corrida até que haja 5 competidores no total.

Chocobo	Fôlego	Agilidade
Eco	4	5
Cinco	5	4
Rex	6	3
Cody	7	2
Jesse	8	1

Uma corrida consiste em várias rodadas e durante cada uma delas, cada participante realiza um teste de arrancada para determinar a distância percorrida. Eles somarão continuamente os resultados de seus testes à pontuação final, o primeiro a superar 50 pontos vence. A pontuação de cada um deles deve ser anunciada ao final de cada rodada e registrada. Se mais de um participante alcançar a linha de chegada na mesma rodada, aquele com a maior pontuação vence. O teste de arrancada realizado a cada turno é modificado da seguinte maneira:

- O resultado de cada arrancada é reduzido pela diferença entre o Fôlego da Chocobo e sua fadiga atual. Todos começam com 0 de fadiga e ganham 1 ponto ao final de cada rodada. Por exemplo, se uma Chocobo tem fadiga 10 e Fôlego 8, o resultado do teste será reduzido em 2, mas se ela tivesse 10 ou mais de Fôlego, não receberia penalidade alguma. Esta redução não pode fazer com que a arrancada caia abaixo de 0.
- Antes de cada teste, um participante pode decidir realizar uma ação de disparada. Neste caso, ele ganha Vantagem no teste de arrancada, mas também, um ponto de fadiga extra. Na corrida, você pode disparar somente uma quantidade de vezes igual à Agilidade da Chocobo.
- Os personagens que são particularmente bons em lidar com Chocobos têm Vantagem nos testes de arrancada.

Quando a corrida termina, o vencedor rola 1d e recebe o prêmio baseado no resultado.

Resultado	Prêmio
1	10 GP
2	Pena de Fênix
3	Matéria de aviso
4	Elixir
5	Matéria debandada
6	Sandália alada



Jogo de Neve é um jogo de snowboard que custa 1 GP por jogador. Ele funciona com vários jogadores que correm abaixo numa pista de ski tentando alcançar a maior pontuação. Ela começa em 0, coletar balões a aumenta, enquanto esbarrar em obstáculos, a reduz, por isso a pontuação pode ser negativa. O jogo tem até 7 rodadas e no começo de cada uma delas, o MJ rola 3d, um dado após o outro, a fim de determinar os objetos nas 3 pistas em frente aos jogadores da esquerda à direita. A tabela abaixo mostra os possíveis objetos baseados no resultado do dado e seus efeitos, ao se colidirem com eles.

Resultado	Objeto	Efeito
1 - 2	Nada	-
3	Boneco de neve	- 1 ponto
4	Rocha	- 2 pontos
5	Balões vermelhos	+ 1 pontos
6	Balões azuis	+ 2 pontos

Depois de aprender sobre os objetos em frente a eles, cada jogador pode decidir entre 1 de 3 ações:

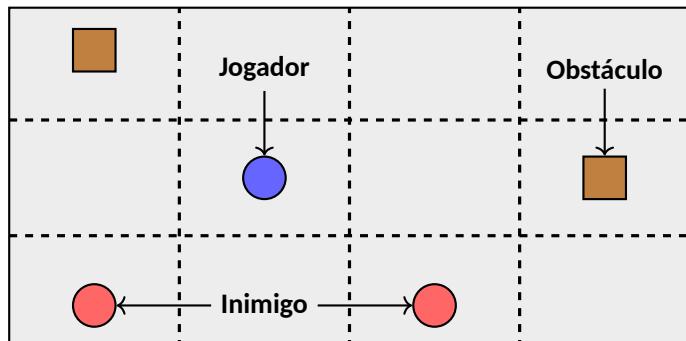
- Mova-se à pista da esquerda ou à da direita:** faça um teste de DF 6, se for bem sucedido, mude uma pista, do contrário, fique na atual.
- Mova das pistas à esquerda ou à direita:** faça um teste de DF 8, se for bem sucedido, mude duas pistas, do contrário fique na atual.
- Saltar:** faça um teste de DF 8, se bem sucedido, evite o obstáculo a sua frente e ganhe 1 ponto. Se falhar, colida com ele e perca 1 ponto. Você pode usar essa ação mesmo se não haver objetos a frente.

Os personagens que são particularmente bons em coordenação ou têm experiência com snowboards, têm Vantagem nesses testes. Após todas as ações serem realizadas, avalie em quais pistas que cada jogador terminou e com quais objetos colidiram, ou não, para anotar a pontuação antes do inicio da próxima rodada. Ao fim da 7º rodada, todos os jogadores alcançam a linha de chegada a depender de sua pontuação, cada um deles recebem um dos seguintes prêmios.

Pontuação	Prêmio
< 3	Medalha de participação
3 - 4	Super poção
5 - 6	Pin de segurança
7 - 8	PV+
> 8	50 GP



Moto-G é um jogo de moto em que os jogadores são perseguidos por motociclistas hostis numa auto estrada e têm que lutar para conseguir escapar. O jogo pode ser jogado por vários jogadores pelo custo de 1 GP por jogador. A auto estrada tem 4 pistas e o foco é sempre colocar 3 filas, assim haverá 12 posições no total, onde motociclistas e obstáculos podem ser colocados no momento certo. A ilustração abaixo mostra como o mapa pode se parecer durante o jogo.



O jogo funciona em 7 rodadas e durante cada uma delas, em primeiro lugar, todos os jogadores agem e então os motociclistas hostis. Os jogadores começam com 3 PV e os inimigos com 1 PV, ao ser reduzido a 0 PV, o motociclista é removido do jogo. Durante um turno, cada um pode fazer um movimento e realizar um ataque:

- **Movimento:** move-se a uma pista à esquerda / direita ou uma fila à frente / trás. se a posição não estiver ocupada por um obstáculo ou outro motociclista. Também é possível ativar o turbo da moto. Neste caso, faça um teste de DF 8, se for bem sucedido, você pode realizar dois movimentos nesse turno, se falhar, não pode se mover. Os personagens que sejam particularmente bons em dirigir veículos recebem Vantagem neste teste
- **Ataque físico:** faça um teste de DF 6, se bem sucedido, um motociclista que estiver a 1 movimento de distância, sofre 1 ponto de PV.
- **Ataque à distância:** faça um teste de DF 8, se bem sucedido, um motociclista que esteja a 2 ou menos movimentos de distância, sofre 1 PV de dano.

No início de cada rodada, role 1d para cada jogador que ainda estiver no jogo. Baseado no resultado, ponha os seguintes itens em qualquer posição aberta à sua escolha: 1-2: nada, 3: motociclista vermelho, 4: motoqueiro azul, 5-6: obstáculo. No entanto, não ponha qualquer motoqueiro hostil se já houver a mesma quantidade deles que a de jogadores. Os motoqueiros vermelhos e azuis são controlados pelo MJ e seguem as mesmas regras que os jogadores, mas os vermelhos só podem realizar ataques à distância enquanto os azuis, somente ataques físicos. Todos os obstáculos seguem as mesmas regras e o MJ é livre para escolher a aparência deles, podendo ser bloqueios ou veículos. Sempre que um jogador terminar seu turno com um obstáculo na mesma pista em frente a ele, ele tem que fazer um teste de DF 6, se bem sucedido, ele salta o obstáculo, mas se falhar, sofre 1 PV de dano. Motoqueiros inimigos esquivam de todos eles automaticamente. No fim de cada rodada, todos os motoqueiros ficam em suas posições e todos os obstáculos desaparecem, enquanto são deixados para trás do campo de visão. Cada jogador que sobreviver até o fim da 7º rodada, ganha o prêmio. Cada vencedor rola 1d e dependendo do resultado, recebe um dos seguintes prêmios.

Resultado	Prêmio
1	Suporte de item
2	5 GP
3	Super Éter
4	Pena de Fênix
5	Matéria alerta
6	Matéria bomba

"Nomes não importam. O que importa é como você vive sua vida." – Ramza Belouve



A **Enciclopédia de Ivalice** é um documento que comprehende o cenário do jogo eletrônico Final Fantasy Tactics. Ela inclui muitos detalhes sobre sua história e geografia a fim de lhe ajudar a criar suas próprias aventuras nesse mundo. Este suplemento é uma versão atualizada da original, escrita por Bruno Carvalho, Paul (Papa Quackers) e Hywel Williams em 2017, incluindo regras para o sistema de jogo de interpretação de Final Fantasy 4º edição (**FFRPG 4e**). O conteúdo e ideias apresentadas nesta versão da enciclopédia, é um sistema agnóstico e, assim sendo, aplicável a outros RPGs de mesa.

Final Fantasy Tactics (FFT) é um título secundário da série principal de Final Fantasy. Diferente da maioria de títulos secundários, esse conseguiu ser um grande jogo, tendo recebido aclamação universal após seu lançamento e a opinião crítica sobre ele só tem melhorado ao longo do tempo. Este é o primeiro jogo da série de Final fantasy tactics, lançado no Japão em Junho de 1997 e nos Estados Unidos, em Janeiro de 1998. O jogo combina elementos da temática da série de jogos eletrônicos de Final fantasy, com um motor de jogabilidade e sistema de batalha diferente daqueles anteriormente vistos na franquia. Em contraste aos outros títulos da série da era 32-bits, esse título usa um campo 3D jogável, rotativo e isométrico, com sprites de personagens em bitmap. Para muitos jogadores de Final fantasy, este representou sua primeira incursão nos jogos

de RPG estratégicos, com suas próprias características e convenções, já estabelecidas por vários outros jogos que vieram antes, como Shining force, a série Langrisser e Tactics ogre. Por isso e para celebrar o aniversário de 20 anos do lançamento original no Japão deste clássico cult, esta enciclopédia nasceu.

O Final Fantasy Tactics usa um grid de batalha isométrico e tri-dimensional. Essa diferença em funcionalidade gerou um tipo de jogo que estava mais aparentado ao xadrez, do que com o combate linear para frente e para trás, tradicional dos outros jogos da franquia. Ao invés de ter seis personagens que eram centrais para a trama, que se juntavam ao seu grupo após um período, você tinha um único personagem principal que ocasionalmente se juntaria, pela história, a outros personagens importantes, que partiriam e se juntariam novamente às exigências da trama. Normalmente, grande parte de seu grupo de aventura era composto por personagens intercambiáveis e sem roteiro, cuja aparência mudaria completamente a depender de qual **profissão** lhes fosse selecionada. A progressão delas neste sistema é bem parecida àquela dos jogos de Final Fantasy antigos, na qual havia várias profissões para se escolher, mas fundamentalmente diferente em como cada uma delas seria desbloqueada. Ao invés de obter cristais que garantiriam certas profissões automaticamente, a você era dada duas profissões iniciais e expandiria às demais a partir delas. O progresso de sua profissão revela outras e se você ganhar vários níveis em várias delas, a experiência acumulada pode revelar uma outra. Este sistema envolve muita alternância de profissões e, é claro, uma pequena quantidade de mapeamento de classe para determinar qual profissão desbloqueia qual.

"Os melhores caminhos, nem sempre levam aos melhores resultados."

– Delita Hyral

A estória de Final Fantasy Tactics se desenvola após **A guerra dos 50 anos**. O reino de **Ivalice** é abundante em discrepâncias políticas e econômicas entre as classes alta e baixa. Este problema é composto pela recente morte do rei, cujo único herdeiro é uma criança e a necessidade de um regente para governar em seu lugar. As pessoas estão entre o príncipe Goltana e o príncipe Large, conhecidos como o Leão Negro e o Leão Branco, respectivamente. Isto leva à trama principal do jogo, conhecida como **A guerra do Leão**, na qual você toma o papel de **Ramza Beoulve**.

Como implica o nome, A guerra do Leão foram conflitos entre os dois príncipes na tentativa de se tornarem o regente. Ramza é um jovem nobre que participa de muitos momentos da guerra, descobre as maquinações e corrupção escondidas dentro da mais poderosa igreja e acabar por entender a súplica das pessoas comuns. Ele foi um fator decisivo na resolução da guerra, embora ativamente apagado da história.

O início (10.000 B.C. - 2.000 B.C.)

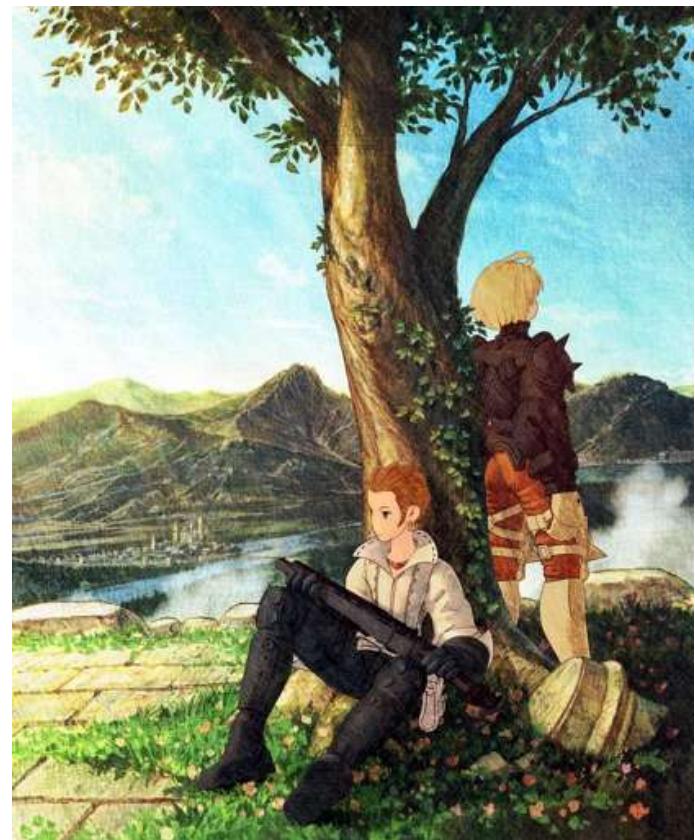
Durante este período, estimado de 10.000 a 2.000 B.C. no calendário Ajoriano, a maioria da humanidade vivia na costa sudoeste do que viria a ser conhecida posteriormente como Kaladis. A maioria das pessoas deste tempo eram tribos simples de caçadores-coletores. À medida em que chegava ao seu fim, no entanto, a metalurgia foi desenvolvida assim como o estudo básico sobre magia. Infelizmente, há pouquíssimos registros deste período. Parcialmente graças à falta de linguagem escrita, a qual foi primeiro desenvolvida durante o império Ronan, embora haja raras ruínas deixadas para trás, que têm sido encontradas em diversas partes de Kaladis. Durante este período, os países que mais tarde se tornariam Kaladis e Mizuno, foram primeiros estabelecidos. Ivalice, Romanda e Ordalia foram primeiros estabelecidas durante o império Ronan.



O império Ronan (2.000 B.C. - 700 B.C.)

A história data a primeira civilização de fato como sendo o império Ronan; este que cresceu de uma humilde vila campestre, próxima a Zeltana, até um enorme império que cobria a maior parte do que se tornaria Ivalice e partes de Romanda e Ordalia, próximo ao seu fim, que foi estimado entre 700 e 600 B.C.. Não muito é conhecido sobre esse império misterioso, salvo que dominaram o uso da magia, mesmo se comparado ao nível usado pelos mais poderosos magos atuais. Ainda mais misteriosa é a causa de sua derrocada. O palácio de Ronan, o centro do império, esteve de pé até sua descoberta durante A guerra do Leão, um mito em si. Várias ruínas importantes originadas desta era,

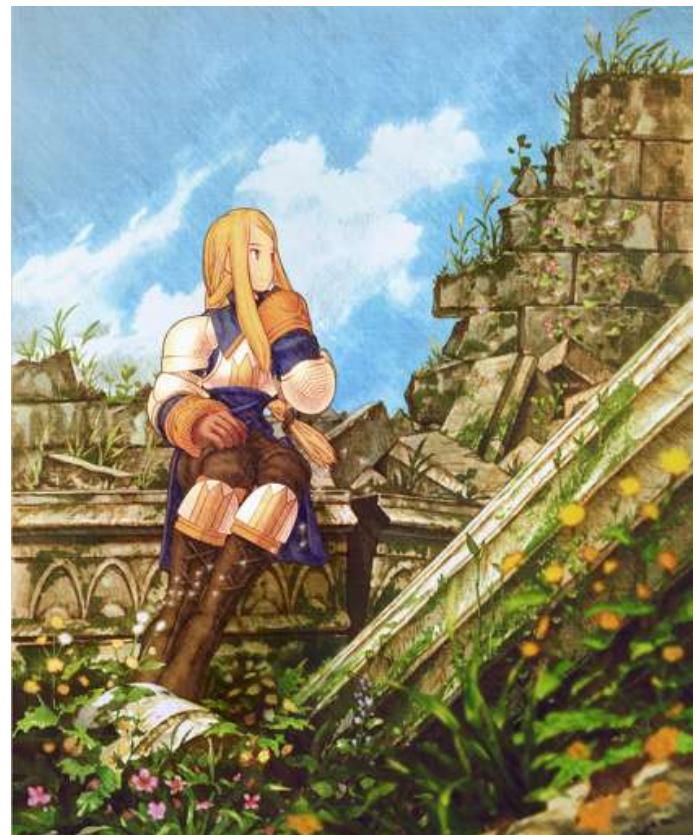
incluem a caverna de Matoya, a torre de babel, a torre miragem e, é claro, o **Palácio de Ronan**. O império de Ronan foi o primeiro país a desenvolver a linguagem escrita, com Mizuno, seguindo com sua própria logo em seguida, a conhecida Nihonjin.



A era do mito (700 B.C. - 50 B.C.)

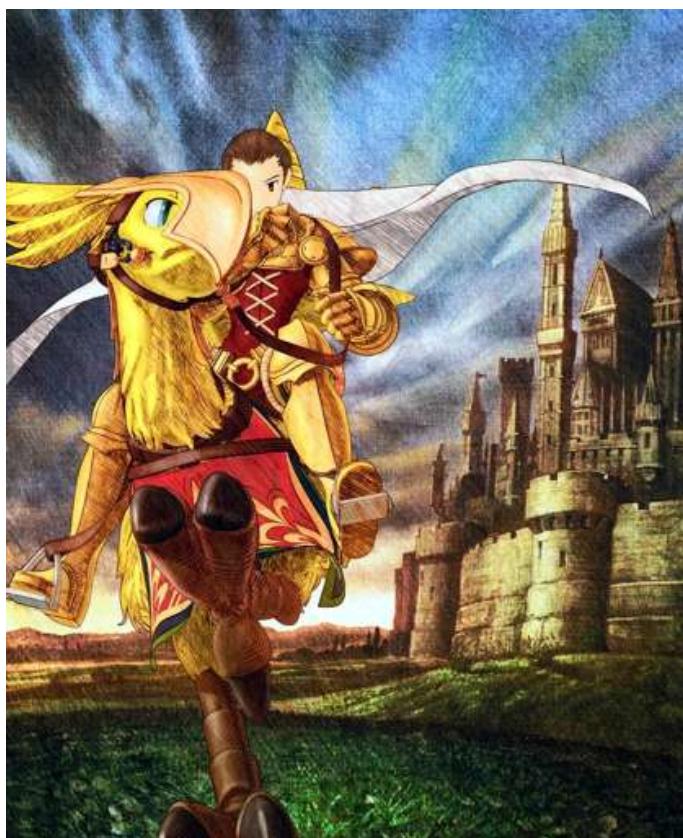
Em seguida à derrocada do império de Ronan, os territórios estilhaçados em quatro países separados: Melmond, o reino de Barron, o reino de Kushuka e o império Palamecian. Assim como seu antecessor, essas quatro nações cobriram toda Ivalice e começaram a fazer estradas até as áreas que viram a se tornar Romanda e Ordalia posteriormente. Este período é amplamente conhecido como a era do mito, em parte devido à quantidade de ruínas fantásticas deixadas para trás, assim como, o nível de tecnologia desenvolvido. **Reino de Barron** era um reino cujo poderio militar rivalizava muitas das outras nações durante a era do mito. Barron mantinha uma grande quantidade de cavaleiros de elite, assim como, as tanto conhecidas armada de aeronaves. Barron cobria muito do que se tornaria Gallione, Fovoham e Lesalia ocidental. Comparado aos seus vizinhos, o **Reino de Kushuka** era o centro de comércio e mercadores de todas as partes ali iam para vender suas mercadorias. Infelizmente, para o próprio país, sua nobreza governava com mão de ferro e pouca preocupação para com as pessoas. Após anos de abuso dos cofres da nação, a família real foi destronada por uma enorme revolução. No mapa moderno, Kushuka ocuparia muito da Lesalia central e a maioria de Zeltania. Assim como seus vizinhos, o **Império Palamecian** tinha uma especialidade, chamada de tecnologia. Ele foi o primeiro a desenvolver as aeronaves e manter uma frota que era equivalente à armada de Barron. Além das aeronaves, Palamecia

também foi o primeiro a desenvolver armas de fogo e usar munições mágicas, assim como seus "Golens de guerra", poderosos robôs usados como primeira linha de soldados e guardas. O império cobria o que se tornaria Lionel. Muitos historiadores acreditam que sua capital está bem abaixo da Cidade mecânica de Goug. Palamecia também foi o primeiro a desenvolver dispositivos movidos a vapor, além dos primeiros a desenvolver a ciência das magitec, que envolve a fusão entre magia e máquina. **Melmond** era uma nação isolada no longínquo oriente, a qual mais tarde se tornaria Ordalia. Mais do que os outros países, Melmond abraçou o estudo da magia totalmente, apoiando academias dedicadas a ensinar as artes arcana à alunos interessados. Outros estudos como história, filosofia e literatura também eram bastante populares entre seus cidadãos. Infelizmente, Melmond era considerada por muitos de seus vizinhos como sendo parceiros das forças de Lucavi, devido ao seu poder mágico. Assim como o império Ronan antes deles, todos os quatro reinos da era do mito foram destruídos sob circunstâncias desconhecidas. A **Brava estória do Zodíaco** primeiro surgiu durante esta era. Para aqueles que não a conhecem, a Brava estória do Zodíaco é uma lenda sobre um rei maligno que obteve os poderes de Lucavi, a cerca do ano de 500 B.C.. Mas Lucavi matou o rei e causou grande destruição pelo mundo. No fim, um pequeno grupo de 12 heróis se juntaram e usaram as sagradas pedras do zodíaco para se tornarem os Bravos Zodíacos. Eles conseguiram derrotar Lucavi e supostamente restauraram a ordem. Após a derrota do inimigo, o **Sacro império de Ydoran** foi fundado, emergido das ruínas do velho reino de Barron. O império participou de diversas guerras, eventualmente derrotando e conquistando tanto Palamecia quanto Melmond.



Vida e morte de Santo Ajora (50 B.C. – 1 B.C.)

O calendário Ajoriano começa seu primeiro ano com a morte do **Santo Ajora** e o início do **Cataclismo**. No momento em que Ajora Glabados surgiu, três dos quatro impérios da era do mito já haviam sido conquistados pelo Sacro império de Ydoran, e o império de Kukusha era somente outro estado resistindo ao poder de seus vizinhos. As terras que uma vez foram Melmond, jaziam abandonadas e desoladas, onde os refugiados das guerras santas, que viriam a seguir o surgimento da igreja de Glabados, somente se estabeleceriam novamente, vários séculos depois. Quando Ajora Glabados era jovem, um dia ele apareceu, andou até um poço e profetizou que "logo, a calamidade cairá sobre esta terra. Estou agora, selando este poço e ninguém poderá beber dele." Vários dias depois, a "Morte negra" assolou Zeltenia. As pessoas que beberam do poço contaminado ficaram doentes e morreram uma após a outra. Entretanto, somente as famílias que acreditaram nas palavras do Santo Ajora sobreviveram e não sucumbiram à doença. Desde então, Santo Ajora foi venerado como a "Criança milagrosa" ou "O filho de Deus". Logo após estes eventos, a palavra de um novo messias se espalhava, aquele que guiaría Ivalica para fora do caos nascido dos anos de guerra. Ao Santo Ajora chegar aos 18 anos, ele já tinha ganhado uma comunidade de seguidores devotados. Assim como nos anos passados, outro rei ambicioso tentou invocar Lucavi. O imperador havia criado um exército imenso na esperança de garantir toda Ivalice sob o controle do Sacro império de Ydoran. Mais uma vez, um novo grupo de Bravos Zodíacos foi criado e unido pelo Sto. Ajora a fim de derrotar o novo Lucavi. A despeito de sua crescente fama, Ajora havia feito muitos inimigos. O Sacro império de Ydoran temia sua ascensão ao



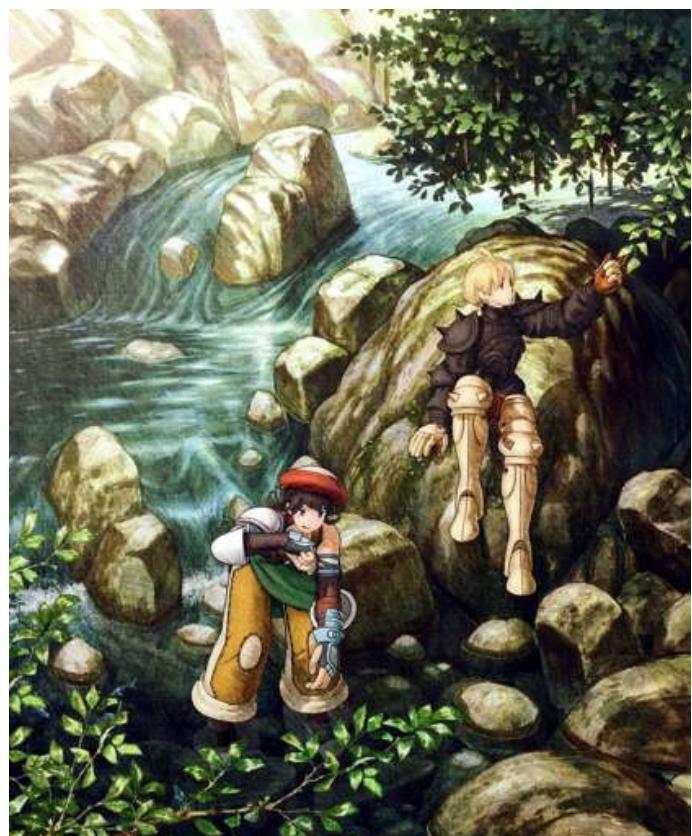
poder; Temiam sua pregação da vinda de Deus. O fé do **Clero de Pharism** era a religião predominante e mesmo tendo grande influência, temiam o poder de Ajora. A conclusão é óbvia. Santo Ajora foi capturado com uma dica secreta de Germonik, seu 13º apóstolo. Ele foi executado no campo de execução de Golgollada. No entanto, como era o "Filho de Deus". A ira divina caiu sobre Pheisias e o Cataclismo se iniciou, uma série de fenômenos vulcânicos e sísmicos que chocaram o mundo pelos próximos 25 anos. O Cataclismo era em geral, assumido como sendo a causa por trás da perda da maioria das tecnologias avançadas de Ivalice, embora o jogo nunca tenha afirmado isso. Também destruiu as últimas duas raças, os "alados"(possivelmente os aegyl), os moogles (como dito no Matagal de Siedge) e na Cidade mecânica de Goug e, caso o mito de Ivalice seja verdade, ameaçou a humanidade, levando alguns a acreditarem que isso foi o responsável pelo desaparecimento das raças não humanas de Ivalice. O afundamento de Mullonde, envolvendo o afogamento de um estado inteiro da península Ivaliciano, também se relaciona a isso. O Cataclismo criou um continente flutuante, destruiu Eureka e a fortaleza dos julgamentos. Segundo a lenda, o herói rei, Mesa, salvou a humanidade de seus efeitos.



A Ascensão da igreja de Glabados (25 A.C - 1112 A.C.)

Em seguida à morte do Sto. Ajora, seus apóstolos restantes estabeleceram uma nova igreja em seu nome e homônima a este: a **Igreja de Glabados**. Logo após seu estabelecimento, ela foi capaz de cooperar com nações em guerra, que surgiram após o Cataclismo e o subsequente colapso do Sacro império de Ydoran, em um tratado de paz que estabeleceu a família **Atkasha** como os governantes de Ivalice. Como parte

do acordo, Limberry foi anexada a Ivalice. Apesar do fim da guerra de canetas entre as nações remanescentes, uma nova guerra fria se desenvolveu entre os seguidores restantes do clero de Phara e a recém formada igreja de Glabados. Como o Pharism foi enfraquecido graças à tragédia que levou à destruição do império de Ydoran, a igreja de Glabados não teve dificuldades ao expulsar o clero de Phara e seus seguidores de Ivalice. Eles iriam, ao longo dos próximos 300 anos, ajudar a criar a nação de Ordalia, ao leste. A igreja de Glabados, durante seus primeiros 1.000 anos de existência, foi muito poderosa. Graças à sua mão de ferro, ajudou a criar várias facções dissidentes diferentes de sua religião, incluindo a igreja de Argades, a qual se tornaria a religião oficial do império de Romanda.



A guerra dos cinquenta anos (1113 A.C - 1163 A.C.)

Em 1113, o rei Denamda II governou Ivalice, enquanto o rei Devanne III, o reino vizinho, Ordalia. Três ordens de cavaleiros defendiam Ivalice: a Ordem de cavaleiros do céu nortenho, liderado pelo pai de Ramza, **Barbaneth Beoulve**, a Ordem de cavaleiros do céu austral, liderados por **Cidolfus orlandeau** e a Ordem de cavaleiros do céu oriental, liderados por **Goffard Gaffgarion**. Gustav Margiff e **Weigraf Folles** serviram à Ordem do céu nortenho. Conflitos surgiu em Zelmonia, uma província uma vez independente, próxima à borda de Ivalice e agora sob o comando Ordaliano. A cerca de um século atrás, Ordalia invadiu e anexou Zelmonia. Ivalice secretamente provia meios para enfraquecer Ordalia; Entretanto, os nobres de Zelmonia decidiram em segredo, peticionar pela intervenção direta do rei Denamda. O rei Devanne III morreu sem nomear um sucessor. Seu primo Varoi VI foi então nomeado, mas o rei Denamda II procla-

mou a si mesmo como o herdeiro de direito, sendo tio de Devanne, e declarou guerra contra Ordalia. O rei Denamda II liderou o exército de Ivalice em direção à capital de Ordalia, Viuria. No caminho, os cavaleiros das três Ordens lutaram valentemente, vencendo batalha após batalha. À medida que se aproximavam da fronteira de Ordalia, o rei Denamda II adoeceu e morreu logo em seguida, nunca sendo capaz de retornar ao seu reino. O exército Ivaliciano ficou confuso e perdido devido à morte de seu líder e Ordalia aproveitou a oportunidade para fortalecer o seu próprio e defender suas fronteiras.



A guerra foi feroz, alcançando um impasse. Um sucessor ao Denamda II, o Denamda III, foi rapidamente entronizado para substituir seu pai. Durante o impasse, os exércitos de Roamnda cruzaram o estreito de Rhana numa invasão à Ivalice. Romanda era uma nação militar, liderada por um parente de sangue do rei Varoi VI. O rei Denamda IV e seu exército Ivaliciano seguraram a invasão com o auxílio do governante de Fovea, o grande Duque Gerrith Barrington e seu esquadrão de assassinato, o Khamja. Após três anos de luta, Romanda recuou. O rei Denamda IV foi um guerreiro destemido, que liderou seus exércitos em batalha pessoalmente, contra as forças de Romanda e Ordalia combinadas. O surto da Morte Negra dentro de Roamnda também levou a sua retirada. Assim sendo, Ivalice continuou em guerra contra Ordalia. Denamda IV morreu subitamente, acredita-se que assassinado e foi sucedido pelo rei Ondoria Atkasha III, embora o rei fosse um homem de mente fraca e inapto para governar, por isso todas as suas decisões eram feitas pela rainha Louveria. O governante de Ordalia, Varoi VI, também faleceu e foi substituído pelo príncipe Lennard. Devido à fraqueza de Ondoria, Ordalia forçou Ivalice a cessar a luta. A última batalha

entre os reinos aconteceu em Zeltenia, e embora os cavaleiros das ordens tenham lutado bravamente, Ordalia venceu e ocupou a província. Ivalice e Ordalia concordaram em uma paz mútua, embora diga-se à boca pequena que na realidade Ivalice se rendeu. Após a guerra dos cinquenta anos, Ivalice sofreu uma grande perda na medida em que pessoas nutriam péssimos sentimentos e descontentamento quanto aos nobres e a família real, que os colocaram numa guerra sem sentido. Fazendeiros realizaram motins e se revoltaram, além de muitos viraram a casaca para se juntar à **Brigada cadáver**. A economia de Ivalice sofreu, como os pagamentos não poderiam ser dados aos cavaleiros que lutaram na guerra devido aos gastos com armas e defesas. Muitos deles foram dispensados do exército e com menos comida e dinheiro, havia alto desemprego e deslealdade para que as facções governantes crescessem. Os dois filhos do rei Ondoria morreram, fazendo com que ele adotasse sua irmã mais nova, a **princesa Ovelia**, como sua filha. Logo após, a rainha Louveria deu à luz o príncipe Orinus, causando um conflito sobre quem deveria ser o sucessor do rei, preparando o campo para a Guerra dos Leões. Os rumores da fraca saúde do rei Ondoria se espalharam. Desde seu colapso, durante a celebração do nascimento do príncipe Orinus, ficou óbvio que ele estava perto da morte. Seus conselheiros, o conselho de mordomos, deram notícias que o rei estava melhorando, mas o povo conhecia a verdade. Logo os rumores vazaram de que a rainha Louveria e outros nobres discutiram sobre sua sucessão. Goffard Gaffgarion foi dispensado do Céu oriental, e Gustav do Céu nortenho, ambos acusados de má conduta durante a guerra. Gaffgarion se voltou à vida de mercenário, clamando lealdade à quem pagar mais.



A Guerra dos Leões (1164 A.C - 1166 A.C.)

A Guerra dos Leões foi lutada entre a Ordem dos cavaleiros do céu nortenho, do **Duque Larg**, sob a bandeira do leão branco e a Ordem de cavaleiros do céu austral, do **Duque Goltanna**, sob a bandeira do leão negro. O rei Ondoria Atkasha III morreu devido à Morte Negra quando o seu herdeiro, o príncipe Orinus, tinha apenas 2 anos. Um regente foi solicitado para governar no lugar do príncipe e ambos os duques, generais condecorados da Guerra dos cinquenta anos, foram nomeados como regentes. Uma das principais razões por trás da guerra foi a de que, o cisão entra a rainha Louveria e os nobres de Ivalice. Ela era considerada como uma rainha maluca pelo poder, que desejava seu descendente no trono para que assim ela pudesse governar o reino. O Conselho dos nobres, a fim de evitar que ela reivindicasse influencia pelo reino, apontou o duque Goltana como seu candidato preferido à regência.



A primeira grande batalha da Guerra dos leões, a batalha das planícies de Lesalia, foi um ataque massivo de cavaleiros de Chocobo, de Gallione nas planícies do sul da Cidade real de Lesalia, onde o palácio real foi construído. O céu austral foi expulsa da cidade e forçada a suas fortalezas de Forte Besselat e o Castelo Limberry. A vitória levou ao plano da Ordem austral a na maioria girar em torno de um ataque à Lesalia, ao enviar um exército liderado por Cidolfus Orlandeau para tomar a cidade, mas foram expulsos. Outra tentativa da Ordem austral atacar Lesalia culminou na batalha de Groffovia, lutada nas planícies entre

Limberry, que era em geral pró Ordem austral, e Lesalia propriamente dita. A batalha foi inconclusiva, mas dentro de três meses, as causalidades alcançaram 40.000, minando o pouco suporte popular que a guerra já tinha. Por volta desse tempo, a rainha Louveria e o chanceler Glevanne foram acusados de sequestrar a princesa Ovelia, a fim de permitir que o duque Larg ascendesse ao trono. Além disso, a fome assolou Zeltennia, Limberry, Galionne e Fovoham devido à seca, causando mortes por inanição em massa entre os civis. As perdas mantidas pelo Céu austral pioraram pela batlha das planícies de Fusse, na qual o marquês Elmdore foi morto por uma flecha perdida. Ele foi possuído pelo Lucavi **Zalera** e lutou pelos cavaleiros templários na batalha do castelo Riovanes. Apesar da morte de soldados incontáveis, a guerra chegou a um impasse.



O Céu nortenho planejou partir para um ataque de tudo ou nada ao Forte Besselat, planejando tomar e usá-lo como base do qual eles poderiam fomentar guerra total contra os suprimentos de comida da Ordem austral. A batalha decisiva da guerra foi a batalha do Forte Besselat, na qual Ramza Beoulve interveio abrindo as portas da barragem, levando a batalha a um cessar indecisivo. Barich Fendsor, um dos cavaleiros templários, liberaram veneno de fungo de musgo no ar, enfraquecendo severamente ambos os lados. Na confusão, ambos os duques foram assassinados por seus respectivos traidores, Larg por **Dycedarg Beoulve** e Goltanna por **Delita Heiral**. Como originalmente planejado, a igreja ofereceu mediadores. Apesar da perda de ambos os líderes das Ordens, seus exércitos ainda eram fortes e reticentes à ideia. Isto pode ter sido a causa da intervenção de Ramza, ao passo que sem isso, ambos os lados teria sofrido grandes perdas se a porta não tivesse sido aberta. Ramza Beoulve viajou com seus companheiros ao monastério Orbonne a fim de parar os cavaleiros templários e a trama de Lucavi pela **ressurreição de Ulmtima**. Derrotando as forças da igreja que ousaram os parar, eles

foram teleportados para o cemitério de aeronaves abaixo da necrópole de Mullonde e destruíram Ultima, o alto serafim, que desejava destruir Ivalice. O destino deles após esse feito é um mistério. A guerra finalmente terminara com os dois lados combalidos. Com os dois duques mortos, a rainha Louveria aprisionada no Forte besselat, o alfo Confessor Funebris assassinado, Dycedarg abatido e Orlandeau desaparecido, acreditado como morto, Delita Heiral se aproveitou da situação para clamar que ele havia resgatado a princela Ovelia, casando-se com ela e se tornando o rei de toda Ivalice. A igreja de Glabados engenhou a guerra para que ela pudesse ser o centro de tudo após ambos os lados estarem enfraquecidos devido à exaustão. O alto confessor Marcel Funebris, desejou para a igreja ganhar o poder sobre as terras, secretamente apoiando ambos os lados e auxiliados pelos seus planos ao trono. A igreja planejou destruir os dois leões de dentro e usou as pedras do Zodíaco para fortalecer seu poderio militar.

"Suas ações têm significado somente se forem leais ao seus ideais." – Ramza Belouve



A cisão de Glabados (1167 A.C. – 1250 A.C.)

Em 1171, a igreja de Glabados executou Orran Durai como um traidor após escrever os Escritos de Durai. Isto causou agitação entre os vários padres ordenados e um deles, Karling Nox, iniciou um movimento em Limberry, o qual clamava por reforma dentro da igreja, procurando, em suas palavras, um "retorno ao verdadeiro caminho de Sto. Ajora". Isso se

espalhou por Ordalia e várias províncias orientais de Ivalice, após a igreja ter declarado o estado de Nox como de um herético, o padre começou a juntar uma quantidade de seguidores considerável. Sentindo a oportunidade de tomar terras e riquezas da igreja, vários barões e condes declararam sua conversão a esta nova interpretação da fé de Ajora e deram abrigo aos novos convertidos. Enfraquecido pelos eventos da Guerra do leão, Glabados estava incapaz de evitar a ascenção dos alto proclamados Ajoranos e esta divisão religiosa se manteve crescendo pelos próximos 80 anos. Em contraste, o governo da dinastia Heiral se provou ser infeliz em manter o poder centralizado e teve que fazer várias concessões à nobreza a fim de manter sua posição como rei de Ivalice. Estas concessões aumentaram a descentralização do reino, empoderando lorde locais. Em 1240, as tensões religiosas se tornaram violentas, com as hostilidades entre os seguidores de Glabados e de Ajora, levando a várias escaramuças de pequena escala, culminando no massacre de Yardrow em 1243, onde uma multidão matou uma congregação de 500 fiéis Ajoranos durante um ritual religioso. Isto gerou vários tratados de defesa mútuos entre os novos, criando ambos a **Liga Glabados**, liderada pelo grande duque Rudolph Barrington de Fovoham e a **Liga Ajorana**, liderada pelo marquês Henry Elmdore de Limberry. A criação dessas duas ligas somente aumentou a tensão posteriormente, mas pelos próximos sete anos a paz reinou em Ivalice. Em 1250, se seguiu a uma doença severa, o rei Luther Heiral ficou em um estado de coma. Seu sobrinho, Paul Heiral, que era um devoto fervoroso da fé de Glabados, foi designado como o regente. Temendo ser perseguido por suas crenças religiosas, a Liga Ajorana votou por uma guerra de precaução contra o regente, com a intenção de trocar por outro nobre que fosse mais simpático com a fé ajorana. Em resposta, a Liga Glabados reuniu suas tropas e isto afundou Ivalice numa guerra civil.



< 2000 B.C. Os primeiros assentamentos dos caçadores coletores se forma. A metalurgia e a magia são descobertas.

~700 B.C.: O império Ronan, que reinou do palácio de Ronan, é varrido por uma doença misteriosa.

~600 B.C.: O império Ronan se separa em 4 países: o reino de Barron, o reino de Palmecia e o de Melmond. A tecnologia e militarismo se desenvolvem rapidamente.

~500 B.C.: Lucavi assola o mundo. Um grande herói e seus doze companheiros derrotam o Lucavi, eles se ficam conhecidos como os Bravos zodíacos. O Sacro império de Ydoran surge das cinzas do destruído reino de Barron.

~200 B.C.: O Sacro império de Ydoran conquista o império de Palmecia e Melmond. O monastério de Orbonne é construído.

50 B.C.: O Santo Ajora naxe em Bervenia.

22 B.C.: O Santo Ajora é enviado como um espião do Sacro império de Ydoran, prega sobre o Paraíso, em segredo junta as pedras do zodíaco e junta seus 13 discípulos.

1 B.C.: O Santo Ajora é enforcado no cadasfalso d Golgollada pelo Sacro império de Ydoran. Um desastre afunda partes de Mullonde, formando o mar de coral negro.

0 B.C.: O Cataclismo acontece. Moogles, pessoas aladas e outras civilizações são varridas. O herói rei, Mesa Rixksen, salva a humanidade. O Sacro império de Ydoran é destruído.

25 A.C.: Os discípulos restantes do Sto. Ajora formam a igreja de Glabados, que se estabelece como o maior poderio de Ivalice por muitos séculos.

150 A.C.: A Cidade de Yardrow é estabelecido.

~300 A.C.: A igreja de Glabados extende sua influência através das facções separatistas. Eles expulsão o clero de Phara de Ivalice, os quais acabam ajudando a criar Ordalia.

610 A.C.: A casa Atkascha unifica os sete reinos em guerra, estabelecendo o reino de Ivalice.

1014 A.C.: O reino de Ordalia anexa o estado independente de Zelmonia.

1108 A.C.: Druksmal Goltanna, filho do duque Goltanna e primo de Ondoria III, nasce, assim como Cidolfus Orlandeau, filho do conde Orlandeau.

1113 A.C.: Goffard Gaffgarion nasce. O rei Devanne III de Ordalia, morre sem um sucessor. O rei Denamda Atkascha II de Ivalice, proclama a si mesmo como herdeiro e declara guerra. A guerra dos cinquenta anos se inicia.

1113 A.C.: Ivalice conquista Zelmonia. O rei Denamda II morre em Viura, capital de Ordallia. Denamda Atkascha III é coroado rei de Ivalice. Batalhas entre Ivalice e Ordallia continuam enquanto o rei Varoi VI de Ordallia tenta afastar as forças Ivalicianas de Zelmonia.

1127 A.C.: Bestrald Larg, filho do duque Larg e parente do Ondoria Atkascha III, nasce. Dycedarg Beoulve, primogênito do lorde Barbaneth Beoulve, nasce.

1129 A.C.: Messam Elmdore, filho do marquês Elmdore, nasce, Gustav Margriff e Ondoria Atkascha III, filhos de Denamda Atkascha IV, nascem.

1133 - 1136 A.C.: Bestrald Larg se alia a Dycedarg Beoulve. Wiegraf Folles e Zalbaag Beoulve, filhos do lorde Beoulve, nascem.

1137 A.C.: Ordallia força as forças Ivalicianas de volta a Zelmonia. Décadas de batalhas se seguem entre eles. Louveria Larg, filha do duque Larg, nasce.

1139 A.C.: As forças Romandas invadem Ivalice através do estreito de Rhana. A fortaleza de Ziekden é construída. Orran Durai nasce.

1142 - 1144 A.C.: Ivalice recupera o controle do castelo de Riovanner dos invasores Romandos, que recuam de Ivalice. O conde Cidolfus Orlandeau se alia ao duque Druksmal Goltanna. Agrias Oaks nasce.

1147 A.C.: O duque Bestrald Larg se torna o general da Ordem de cavaleiros do céu nortenho. Delita Heiral nasce.

1149 A.C.: Ovelia Atkascha, filha do rei Denamda IV, Alma Beoulve, quarta criança de Barbaneth Beoulve e Tietra Heiral nascem.

1155 - 1157 A.C.: Zalbaag Beoulve se torna comandante da Ordem do céu nortenho. Ele acolhe sob sua custódia Delita e Tietra. O rei Denamda Atkascha IV de Ivalice morre. Ondoria III é coroado rei da casa Atkascha. O príncipe Lennar de Ordallia invade Zelmonia e Zeltennia. O rei Ondoria III se casa com Louveria Larg e ele se torna a rainha.

1162 A.C.: Ovelia Atkascha é adotada pelo rei Ondoria III. O pai de Orran Durai é morto à serviço do conde Orlandeau, o conde o adota.

1163 A.C.: O príncipe Orinus Atkascha, filho do rei Ondoria III, nasce. Ramza Beoulve e Delita Heiral entram na Academia militar de Gariland. O Lorde Barbanth Beoulve é envenenado. Goddard Gaffgarion é expulso da Ordem do céu oriental. Veteranos dos Homens mortos são dispensados sem pagamento, eles protestam e formam a Brigada cadáver.

1164 - 1166 A.C.: A guerra dos leões se inicia sobre o sucessor do rei Ondoria III entre os cavaleiros do céu nortenho, do duque Larg e a Ordem de cavaleiros do céu austral, do duque Goltanna. Ambos são mortos pelos traidores Dycedarg e Delita, respectivamente. A rainha Louveria é aprisionada. Ramza Beoulve impede um massacre no Forte Basselat e para a resurreição de Ultima pelo Lucavi.

1166 A.C.: Delita Heiral se casa com Ovelia Atkascha e é coroado rei de Ivalice. A igreja de Glabados se aproveita da situação para recuperar seu poder.

1171 A.C.: Orran Durai escreve os Escritos de Durai e é executado como um traidor pela igreja de Glabados.

1173 A.C.: Karling Nox escreve pela reforma da igreja e é declarado como um herético. Muitos nobres de Ordalia e de Ivalice oriental se convertem à nova fé Ajorana.

1243 A.C.: 500 fiéis Ajoranos são massacrados em Yardrow. A liga Ajorana e a liga de Glabados são fundadas. As tensões aumentam de início, mas a paz se estabelece por um tempo.

1250 A.C.: Paul Heiral sucede seu pai como o regente. Temendo perseguição, a liga Ajorana declara guerra, começando com a Guerra da cisão.



Fovoham é um território mais na parte mais ao norte de Ivalice. Governado pelo grande duque Rudolph Barrington, é separado da nação militar de Romanda pelo estreito de Rhana. Fovoham desempenhou um importante papel em deter a invasão Romanda na Guerra dos cinquenta anos, graças ao grande duque e seus esquadrões de assassinos, os Khamja. Atualmente, é a principal força por trás da liga de Glabados, e alguns até mesmo dizem que o regente real, Paul Heiral, nada mais é do que uma marionete do grande duque. **Castelo Riovanes** é o lar e fortaleza do grande duque Barrington. Este castelo se distingue por suas torres ao estilo Romando. Sua posição permite não somente uma ótima posição defensiva, mas também o controle de todas as rotas comerciais através do norte de Ivalice, como a Montanha Bervenia serve de barreira natural para a movimentação de mercadorias e tropas. A **Cidade murada de Yardrow**, também conhecida como a Cidade fortaleza de Yardrow, é localizada ao leste do castelo Riovannes e ao norte da Cidade real de Lesalia. É uma cidade fortificada com alguns séculos de história, protegida por espessas muralhas de pedra para repelir invasores. Esta cidade é tem um passado importante por ter protegido as partes mais setentrionais de Fovoham e ao ter imposto uma considerável ameaça aos ataques vindo do estreito de Rhana. Por séculos, a família real confiou a essa cidade somente os seus vassalos mais leais, por ser também o principal local para um ataque surpresa contra a capital.



"Nossa nação existe somente por causa do povo! Existimos por causa deles." – Cidolfus Orlando



A floresta Yugue, também conhecido como a floresta Yuguo, é localizada ao leste do castelo Riovannes. As árvores de dois séculos de idade ainda crescem aqui, mas mesmo sua floresta antiga não foi poupada pela fúria da guerra. Embora, a floresta possa ser uma ótima fonte de materiais de construção, rumores de fantasmas que assombram suas árvores mantém qualquer um de as usar, exceto pelos mais corajosos ou estúpidos lenhadores. **As planícies ventania de Fovoham**, também conhecida como as planícies de Fovoham, localizada ao leste da fortaleza de Ziekeden e é o local dos moinhos ventania, também conhecidos como cabanas do moinho. Estas vastas planícies são cobertas por grama baixa e açoitada por fortes ventos vindos do estreito de Rhana. Eles são a principal área de cultivo do grande ducado, provendo alimento não somente para o castelo Riovannes, mas também para o castelo Igros.

Gallionne é um ducado no reino de Ivalice. Governado pelo duque Lestrat Larg e é localizado em Ivalice ocidental. Suas fronteiras são o mar ao oeste e ao sul, Fovoham ao nordeste e Lesalia ao leste. Seu centro de poder é no castelo Eagrose. Assim sendo, foi mantida pela Ordem de cavaleiros do céu nortenho durante a Guerra dos leões. Lestrat é um bastião aliado do grande duque Barrington e apoia a liga de Glabados na guerra que se seguirá.



Castelo Eagrose, também conhecido como castelo Igros, é a sede de Gallionne e lar do duque Larg, seu lorde. Esta cidade é a segunda em tamanho, somente perdendo para a Cidade real de Lesalia. Durante a Guerra do leão, foi a base da casa Beoultre e da Ordem do céu sententrional. Também é o local onde o demônio Lucavi, Adrammelech, foi derrotado. **A Cidade mágika de Gariland**, também conhecida como a Cidade mágica de Gariland, é o lar da Academia real para as artes magikas, famosa por produzir Elidibus, um herói mago da Guerra dos cinquenta anos. Localizada à leste do castelo Eagrose e a oeste da cidade mercantil de Dorts. Durante a Guerra do leão, foi controlado pela Ordem do céu nortenho e contém a academia onde Ramza Veoultre e Delita Heiral foram treinados. **A Cidade mercantil de Dorts**, também conhecida como a cidade do mercantil de Dorts, é uma cidade que se desenvolveu como o núcleo para o comércio terrestre. É um local cheio de vida, frequentado por todo tipo de comerciante. Localizado ao leste da Cidade magika de Gariland e ao norte do monastério de Orbonne, é a maior encruzilhada de Ivalice. Também é o lar da maior congregação dos fiéis Ajoranos em Gallionne assim como o maior oponente à influência de Glabados.



Fortaleza de Ziekden, também conhecida como o forte Zeakden, é uma fortaleza construída durante a Guerra dos cinquenta anos a fim de evitar a invasão Romanda através do estreito de Rhana. Fica localizada ao leste do castelo Eagrose. Atualmente, esta em grande parte indefesa, pois há poucas hostilidades entre Romanda e Ivalice, mas caso caia a qualquer inimigo de Gallione ou Fovoham, pode se tornar uma fortificação importante. **O covil dos bandidos**, também conhecido como o forte dos ladrões, é uma pequena estrutura construída sobre um cais, logo ao sul do castelo Eagrose. Já fora um refúgio para pescadores, e foi, por um tempo, o lar de bandidos: o caos que seguiu a Guerra dos cinquenta anos o tornou em um notável esconderijo de ladrões, além de ser utilizado pela Brigada cadáver como sua fortaleza. Após a Guerra dos leões ter terminado, ela foi novamente ocupada por pescadores e é parte de uma importante rota para Mullenone. **Planícies Mandalia** é um local famosa por seus grandes pináculos de calcário que emergem do solo como presas de uma grande besta.

Seu calcário branco parece presas, o que lhe dá o nome de "planícies da besta". Está localizada ao sudeste do castelo Eagrose e a oeste da Cidade mercantil de Dorter. **A mata Siedge**, também conhecida como Bosque Sweegy, é uma floresta antiga rodeada por montanhas. Rumores contam que ela já foi habitada por Moogles. Está localizada a leste da Cidade Magika de Gariland e a oeste da Cidade mercantil de Dorter. **Platô Lenaliano**, também conhecida como o Platô de Lenalia, é um platô árido pontilhado com rochas dentadas, mas com pouca flora. Está localizada ao norte da Cidade Magika de Gariland e ao sul das planícies ventania de Fovoham. Como ela conecta o coração do território de Gallione com Fovoham, é uma importante rota comercial que conecta Dorter ao norte de Ivalice.

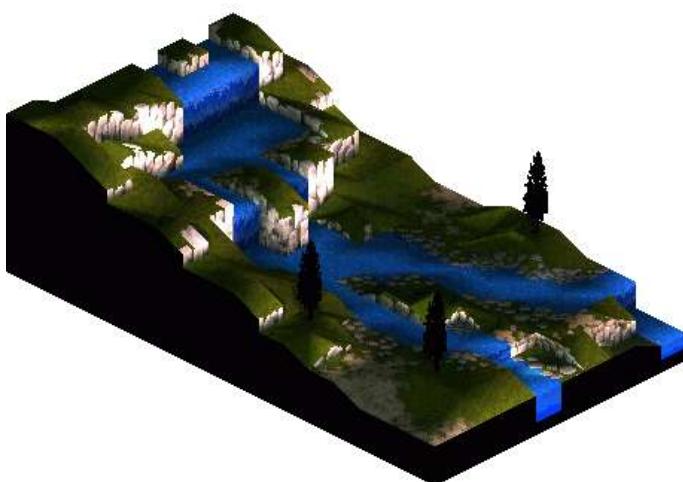


Limberry é a região mais oriental de Ivalice, governada pelo marquês Henry Elmdore, o jovem neto de Messam Elmdore, um dos heróis da Guerra dos cinquenta anos, que defendeu as fronteiras de Ivalice contra os invasores Romanos. **Castelo Limberry** é uma fortificação da família Elmdore, um belo castelo alvo que jaz às margens do Lago Dolla. Henry Elmdore, que experienciou menos do que vinte invernos, governa essa terra com a paixão e fervor religioso que somente os jovens podem juntar. Seu pai convidou o próprio Nox para ser seu conselheiro em sua corte e foi o primeiro governante a abraçar a reforma Ajorana. Desde da conversão de seu pai, sua recém fortuna têm ajudado a tornar Limberry em um poderio econômico e as terras que costumavam ser controladas pela igreja estão mais produtivas do que nunca. **Brejo Dorvaular**, também conhecido como o Pântano Dolbodar, é uma rica terra pantanosa a leste de Limberry. O rio Dorvaular carrega o solo fértil daque até as planícies. Está localizada entre o Forte Besselat e o castelo de Limberry. Nos últimos 60 anos, houveram intensos esforços de construção, originando represas e canais de irrigação, domando-se a maior parte das velhas áreas de pântano e criando uma importante área arável, transformando-o no celeiro de Limberry. **Lago Poescas** já fora um grande corpo d'água, mas agora não passa de

um leito de lago coberto de sal branco. Está localizado logo ao leste do castelo de Limberru e é assombrado pelos mortos vivos. Assim como a maioria das fronteiras entre Zeltennia e Limberry, é um terreno baldio desprovido de muita importância econômica e política. O sal é minerado de suas bordas, mas o medo dos mortos vivos impede que esta área se torne a principal produtora deste produto.



O deserto de areia de Beddha, também conhecido como o deserto selvagem que cobre a maior parte ocidental de Limberry, localizado ao norte do forte Besselat da Ordem do céu austral, e das tumbas dos imperadores antigos podem ser vistas soterradas na areia. Antes do Cataclismo, ele costumava ser um importante local do Sacro império, mas foi transformada de terras agrícolas exuberantes em um deserto arenoso quase que da noite para o dia. Caravanas viajam através dele constantemente, por ser parte de uma importante rota comercial que conecta o nordeste de Ivalice e Lionel. **Forte Besselat**, também conhecido como a guarnição Bethla, foi uma fortificação da Ordem do céu austral. Está localizado entre o brejo de Dorvadar e as cataratas de Zeirchele. Ele jaz dentro das terras reais de Lesalia, mas foi tomado num ataque surpresa das forças Ajoranas e está sob a ocupação de Limberry. A ocupação de Bethla marca o início da Guerra da cisão e sua posição estratégica vigia a maioria da rotas comerciais terrestres que passam por Lionel.

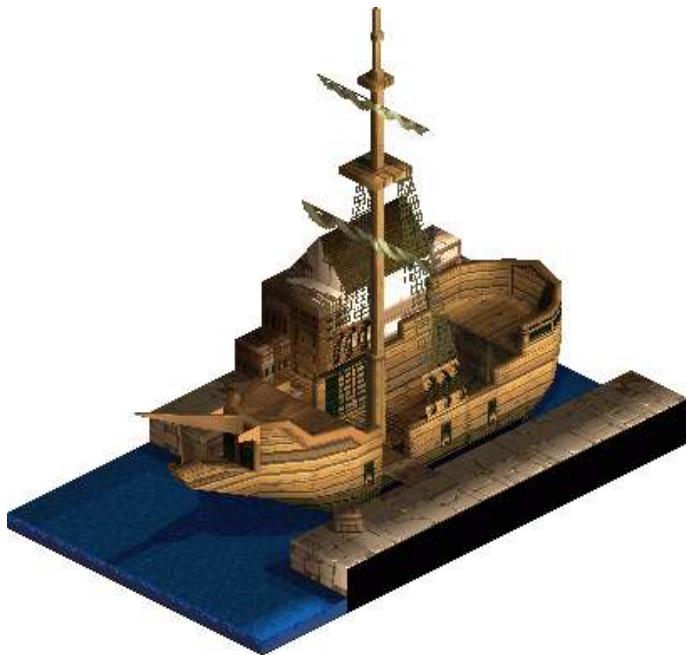


Zeltennia é um ducado localizado no leste de Ivalice, junto ao vizinho Limberry. Zeltennia é governada pelo velho Jotan Goltanna, o filho caçula de Druksmald Goltanna, que lutou na Guerra dos cinquenta anos, um descendente do último rei Denamda II. Situada na fronteira mais oriental de Ivalice, Zeltennia foi conhecida como o campo de batalha mais terrível durante a Guerra dos cinquenta anos. Está propensa a invasão pelo reino de Ordallia e foi quase que totalmente perdida para este, não fosse pelas defesas lideradas pelo Cidolfus Orlandeau, um cavaleiro a serviço da casa Goltanna. Atualmente, está ao lado de Limberry na liga Ajorana. **Castelo Zeltennia** é uma fortificação da casa Goltanna. Foi altamente reforçada durante a Guerra dos cinquenta anos e agora é uma fortaleza formidável. A conversão do Goltanna à fé Ajorana não nasceu da fé, mas da conveniência, pois o governador de Zeltennia se viu cercado por crentes Ajoranos tanto pelo sul quanto pelo leste, ele previu o potencial de ganhos ao se juntar à liga e a guerra se assomava no horizonte. **Cidade comercial de Sal Sal Ghidos**, também conhecida como a Cidade comercial de Zarghidas, é o ponto de partida do comércio entre Zeltennia e Ordallia. Após os eventos da Guerra dos cinquenta anos, caiu em decadência, pois as relações azedas entre Ivalice e Ordallia bloquearam a maior parte do comércio. Contudo, em seguida à cisão e com a recém descoberta riqueza nas áreas pantanosas de Dorvaudar, ela vivenciou a renascença e atualmente se enche de atividade.



O riacho Finath, também conhecido como o rio Finath, está localizado entre a Cidade livre de Bervenia e o castelo de Zeltennia. É um recurso defensivo importante, bloqueando o avanço dos exércitos que poderiam enviar um ataque da Cidade livre de Bervenia. Sabendo disso, Goltanna posicionou a maioria de seus exércitos na posição defensiva nos

bancos de areia, incerto de se ele deveria atravessar a terra imperial - uma hesitação que não passou despercebida por seus aliados. **Monte Germinas**, também conhecido como os Picos Germinas, está na parte mais ao leste de Ivalice. Marca o ponto mais alto da cadeia de montanhas que pontilham a fronteira oriental de tanto Zeltennia quanto Limberry, direcionando a maioria do comércio para as proximidades da Cidade de sal Ghidos. Seus picos congelados são a fonte da maioria dos rios que já preencheram o lago Pescas, mas agora rumam ao oeste até o rio Finath.



Lionel é um dos sete territórios de Ivalice. já fora conhecida como a terra do Sacro império de Ydoran e o centro dos ensinamentos antigos, conhecidos como Pharismo. Ambos sucumbiram após a catástrofe que se abateu sobre a capital, a qual ocorreu logo após a execução do Sto. Ajora Glabados, que é uma figura central das fés de Glabados e Ajorana. Antes da Guerra do leão, Lionel continuou seu papel como um território religioso, governado pelo cardeal Delacroix, uma figura proeminente na igreja e um dos heróis da Guerra dos cinquenta anos. Depois da guerra, com o colapso do poderio de Glabados, Lionel foi reformada em um ducado secular, fornecido à família Lenande pelos reis Heiral. É também o local da captura do Santo Ajora Glabados e da batalha de Ramza Beoulve contra Cúchulainn. Lionel é atualmente neutra na Guerra da cisão e emissários de ambas as ligas Glabados e Ajorana tentaram o seu melhor a fim de persuadir o duque a se juntar à luta. **A Cidade fortificada de Zaland** também conhecida como a Cidade forte de Zaland, é uma cidade elevada, construída no topo de uma baixa montanha e serve de portão de entrada à província de Lionel. Está localizada na única terra que conecta Lionel ao continente de Ivalice e sua importância estratégica para todo o ducado é primordial. **A Cidade portuária de Warjilis**, também conhecida como a Cidade mercantil de Warjilis, está localizada ao sul do castelo Lionel ao longo da costa. Como a única Cidade mercantil em Lionel, esta cidade

desenvolveu um ponto de transito para comércio no Mar de Bugross. Warjilis é um porto importante não somente para Lionel, amas também para todo o reino de Ivalice e a frota de Lionel estacionada lá é de longe a frota naval mais poderosa de toda a região. **A Cidade mecânica de Goug**, também conhecida como a Cidade máquina de Goug, é uma cidade mineradora localizada na parte mais ao sul de Lionel. Ela produz armas mecânicas com a tecnologia de velha geração. Diz-se que as ruínas de uma civilização perdida jaz enterrada abaixo das ruas de Goug, relíquias da era do Santo Ajora, quanto aeronaves incontáveis preenchiam os céus e os homens de ferro caminhavam pelas ruas das cidades. Mas é uma arte da fabricação de tais coisas se perdeu, se sequer existiram. **Os patibulos Golgollada**, também conhecido como o Local de execução de Golgorand, é o local de execução do Sto. Ajora Glabados. Está localizado ao sul do castelo de Lionel e é usado como um lugar de execução pública pela província. **Alagados Tchigolith**, também conhecido como Pântano Zigolis, está localizado ao oeste do castelo de Lionel e ao leste da Cidade mecânica de Goug. Incontáveis pessoas morream aqui durante a Guerra dos cinquenta anos, mudando sua planície já fértil em um alagado venenoso. Mesmo agora, mais de um século depois da guerra, as cicatrizes não sanaram e rumores de que alguma magia profana foi liberada lá circula entre o povo.



Balias Tor, também conhecida como as Colinas Bariaus, está localizada ao norte do castelo Lionel. Foi aqui que o Sacro império de Ydoran condenou Balias, o primeiro dos discípulos do Santo Ajora, à morte. É um local sagrado para ambas as fés de Glabados e Ajorana. **Valas Balias**, também conhecida como o Vale Bariaus, está localizado entre o castelo Lionel e o a Cidade portuária de Warjilis. É o vale árido onde Balias, o primeiro dos discípulos do Santo Ajora, se escondeu de seus perseguidores do Sacro império de Ydoran. **Catedral Mullonde**, também conhecida como o Templo do Sto. Murond, é o principal centro da igreja de Glabados e jaz numa ilha a oeste do continente de Lionel. Uma vez já um arcebispo independente, Mullonde foi incorporada ao ducado de Lionel após a Guerra do leão, mas permanece sob o controle da igreja.

Lesalia é o centro do reino de Ivalice em Final Fantasy Tactics. Foi a sede da família real de Atkscha, que governou desta região mesmo durante a Guerra dos cinquenta anos e a Guerra dos leões, mas agora abriga a família real Heiral. Os sinais de riqueza e luxo persistiram mesmo quando Ivalice ter enfrentado guerra após guerra. **A Cidade real de Lesalia**, também conhecida como a Capital imperial de Lesalia, é a capital do reino de Ivalice. É a principal sede da coroa e suas protegem o luxuoso forte que abriga a família real de Ivalice. Pelo rei estar em coma e Paul heiral, o regente, dançar conforma a música tocada pelo grande duque de Fovoham, as terras reais estão alinhadas com a liga de Glabados, mas a inabilidade do regente para coordenar seus exércitos tem levado a muitas vitórias Ajoranas recentes. Se ele puder juntar forças com os principais exércitos de Glabados, a maré dessa guerra pode mudar. **A Cidade mineradora de Gollund**, também conhecida como a Goland, a cidade do carvão, está localizada ao sul da Cidade real de Lesalia e contém uma grande mina de carvão. Rica em recursos minerais, estas planícies onde a cidade jaz também é maltratada por tempestades de neve que duram o ano todo. **A Cidade livre de Bervenia**, famosa por ser a terra natal do Santo Ajora Glabados, está sob o controle direto da igreja de Glabados. Está localizada na estrada entre a Cidade real de Lesalia e o Castelo Zeltennia. É o caminho mais direto de Zeltennia à capital, mas não foi atacada até agora.



Monastério Orbonne foi construída há mais de doze século atrás e está sob o controle da igreja de Glabados. Contém o Armazém de livros subterrâneo, uma misteriosa biblioteca que possui velhos tomos da era do Sto. Ajora. Diz-se que está preenchida com muitas obras literárias, tais quais os escritos históricos e manuscritos, incluindo obras em línguas estrangeiras. As obras literárias estão espalhadas em pilhas bagunçadas pelo chão e pergaminhos antigos e litografias estão pilhadas entre obras impressas. Os padres

são impedidos de ir ao terceiro andar subterrâneo. Na área mais profunda do cofre, os andares cobrem um túnel de entrada e um runa mágica está escrita no piso. **O deserto Zeklaus** jaz ao norte da Cidade mercantil de Dorter, na estrada para a Cidade real de Lesalia, e é a localização do Sietch do rato d'areia, onde o marquês Elmdore foi mantido como refém pela Brigada cadáver. Escaldante durante o dia e congelante à noite, não é mistério do porquê tão poucos viajam por esse deserto. Por causa disso, a maioria do comércio que vei de Lesalia usa Fovoham como rota ao invés de passar pela rota mais direta por Dorter.



Monte Bervenia, também conhecido como o Vulcão Bervenia, é o maior vulcão em atividade em Ivalice e está localizado a sudeste do Castelo Riovannes. Lava derretida flui desce pela sua superfície, cinzas brancas e fumaça escurecem o céu. É a segunda razão pela qual Zeklaus não é usada como uma rota comércio, exceto por contrabandistas e os mercadores mais audazes. **Florestas Araguay** está localizado ao leste da Cidade mercantil de Dorter e é uma extensa floresta que cobre a região mais ao sul de Lesalia. Habitada por uma grande variedade de faunas raras. Sua madeira é famosa em toda Ivalice e muito delas adornam os mais ricos castelos do reino. **Montes Grogh**, também conhecido como as Colinas Grog, está localizado entre a Cidade real de Lesalia e a Cidade murada de Yardrow. Os montes compõem o maior cinturão de terras agrícolas da região de Lesalia e a maioria das plantações colhidas aqui são destinadas à capital. É uma das mais velas e mais desenvolvidas regiões agrícolas de todo o reino. **Cataratas Zeirchele**, também conhecida como as Quedas Zirekile, é uma grande cachoeira localizada a oeste do Forte Besselat. Poucos podem evitar se encantar pela vista de suas cataratas que desce as escadas como das montanhas Algost. As águas caem em direção ao leste até Limbery para alimentar os ricos de Dorvaudar. **Passagem Dugeura**, também conhecida como Passo Dogoula, está localizada na estrada entre o Castelo Riovanes e o Castelo Zeltennia. Aproximadamente 2.000 dohms de altura, o Monte Landria já foi usado pelos monges como um local sagrado de jejum e expiação. Esta passagem é a rota mais segura entre a região de Grogh e Bervenia e mesmo uma pequena força poderia defendê-la de um ataque, caso necessário.



Ideia de campanha - Heróis mitológicos: Situada na Era dos mitos, os jogadores explorarão os contos dos lendários heróis de Barron, Paramécia, Kushuka e Melmond. Esta era se parece com as histórias tradicionais a Final Fantasy, por incluir temas de armas, magia e alta fantasia. Ganchos de aventura incluem as guerras entre os reinos, a descoberta das ruínas Ronan e artefatos, a revolução Kushuka e a luta dos primeiros Bravos zodíacos contra Lucavi e seus demônios.

Ideia de campanha - A intriga de Ydoran: O Sacro império de Ydoran foi um lugar muito atribulado. Havia nobres e intrigas da corte em abundância, e enquanto tinha o mais alto nível de tecnologia e magia da era anterior, a ordem social estrita e o punho de ferro impostas por seus governantes em sua rápida conquista, fez deste lugar um candidato prioritário para espionagem e dramas sociais. Junto a isso, as cinco décadas antes do Cataclismo também presenciaram a ascensão do Sto. Ajora, que também era um espião Ydorano. Muitos conflitos religiosos com o debate de Pharism contra Ajora, assim como a segunda conspiração de Lucavi, fez deste um cenário para aventuras.

Ideia de campanha - O Cataclismo: Se inicia com a execução do Sto. Ajora, esta campanha explora os eventos a cerca do tempo do Cataclismo. Portanto, a estória pode dar uma ideia do tamanho e da súbita destruição de uma das mais avançadas civilizações da história de Ivalice. Os jogadores serão heróis que lutarão juntamente ao herói rei Mesa para salvar a humanidade e, possivelmente, também as outras raças de Ivalice dos efeitos do Cataclismo. Nesta aventura ao sobrenatural, eles terão de enfrentar campeões divinos e catástrofes e, talvez, até mesmo os próprios deuses.

Ideia de campanha - Reinos em guerra: Situada entre os primeiro e o quinto séculos depois do Cataclismo, este ganchinho de campanha explora os conflitos entre os seis reinos de Kaladis e a ascensão à proeminência de Mullonde e da Igreja de Glabados. Neste momento do tempo, Lesalia, Fovoham, Zeltennia, Gallione, Lionel e Limberry eram reinos independentes, forjando alianças e guerreando constantemente entre si. Diferente das eras anteriores, não havia mais não humanos e a alta magia, com o nível de tecnologia regredindo ao ponto comparável aos períodos iniciais da era medieval.

Ideia de campanha - Guerras de Ivalice: Esta ideia de campanha se situa nos sessenta anos entre as duas maiores guerras de Ivalice já sofridas: a Guerra dos cinquenta anos e a Guerra dos leões. Este período pode ser visitado tanto para recriar os eventos do jogo eletrônico de outro ponto de vista, quanto para explorar contos não cantadas de heróis de ambos os lados do conflito. Como a vida dentro de Romanda e o resultado de sua derrota? Quais vozes dentro da Igreja imploravam por razão antes de começarem a conspirar a Guerra do leão? Como que o povo reagiu após à queda da Brigada cadáver? Estas questões podem garantir que estórias interessantes sejam contadas.

Ideia de campanha - A cisão: Este é o cenário padrão para esta enciclopédia, situado em 1250 A.C. A cisão entre as fés Ajorana e de Glabados acendem as tensões fundamentais do reino, levando à formação de duas ligas religiosas. A qual lado os jogadores se aliarão neste conflito? Como as outras nações irão responder à fraqueza de Ivalice? Quais são os motivos secretos da maioria dos participantes políticos?

"Ouçam! Trabalho em equipe significa ficar fora do meu caminho. É a regra do esquadrão B." – Seifer



Você pode decidir mudar as regras existentes ou adicionar novas a fim de personalizar o seu jogo à sua preferência. Encorajamos que explore tais ideias para otimizar as regras para o estilo de jogo de seu grupo. Contudo, tenha em mente que o conteúdo do jogo é projetado baseado nas regras padrão e não podemos garantir que tudo funcionará bem, uma vez que você as altere. No entanto, esta seção lhe dará alguns exemplos de alteração e adição de regras interessantes a se considerar.

Sobrevivência: As regras padrão não focam no realismo da sobrevivência, a qual deve ser geral e vir em segundo plano quanto aos elementos de fantasia. Contudo, com algumas adições você pode fazer com que seu mundo seja significativamente inesquecível:

- A capacidade de inventário dos personagens é limitada a um total de 10 íntegros ou peças de equipamentos.
- Personagens que não comerem adequadamente em um dia, sofrem ReATR em todos seus atributos exceto AGI.
- À noite ou dentro de áreas escuras, os personagens ficam Cegos permanentemente.
- Personagens que têm menos do que metade de seu PV máximo, têm Desvantagem em todos os testes.

Rendição: Em alguns casos o grupo pode querer resolver o combate pacificamente ao invés de bater nos inimigos até que eles sofram KO. As seguintes regras permitem aos personagens concluir uma batalha da maneira mais elegante: um combatente pode usar sua ação para intimidar o alvo dentro de 1u forçando-o a se render. Neste caso, o alvo realiza um teste e se falhar, baixa suas armas e para de lutar. O teste normalmente é de DF 7, mas é aumentado para DF 10 se o PV atual do alvo for igual ou menor do que 10% de seu máximo. Contudo, o teste sempre é bem sucedido se o PV atual dele for maior do que a metade ou se possuir tantos aliados dentro de 3u de si, quantos inimigos.

Ações e Reações: Quando um combatente realiza uma ação, ele pode declarar que ela pode ser executada somente sob certa condição e cumprida antes do fim de seu turno. Isto torna efetivamente a ação em uma ação temporária. Por exemplo, o combatente pode decidir conjurar determinada magia somente quando um inimigo adentra seu alcance.

Arquétipos sem restrição: Esta regra permite mais personalização no sistema de profissões: quando os jogadores selecionam um Arquétipo para seu personagem, eles podem escolher um Arquétipo de qualquer profissão e não somente aquelas restritas à sua.

Pontos de experiência: Você pode usar um sistema de ponto de experiência para acompanhar a experiência ao invés do esquema básico de marcos. Neste sistema, cada membro do grupo ganha um ponto de experiência por nível de um inimigo derrotado em combate, por exemplo, cada membro é recompensado com 10 pontos quando um inimigo de nível 10 é derrotado. Além disso, você pode recompensar o grupo com esses pontos por outras conquistas, tais quais ao completar missões. A tabela abaixo mostra o quanto de pontos de experiência um personagem precisa para alcançar determinado nível, os quais você pode modificar como desejar.

Nível	Pontos de Experiência cumulativos
1	0
2	20
3	50
4	100
5	175
6	300
7	450
8	600
9	800
10	1000

Aprimoramento de equipamentos: Esta regra permite aos personagens aprimorar seus equipamentos e armaduras para categorias maiores. Melhorar uma peça de equipamento da categoria Iniciante para a Avançada custa 1.000G e de Avançada para Especialista, 2.000G, em materiais. Você pode impor restrições extras em aprimoramentos, tais quais a necessidade de materiais específicos ou perícia. Alternativamente, o grupo pode procurar um ferreiro com a perícia necessária para realizar essa melhoria.

Finalizações cinematográficas: Esta regra permite adicionar ênfase em momentos heroicos durante o combate. Sempre que um jogador personagem causar KO a um inimigo com um acerto crítico, Quebra de limite ou Invocação, ele pode realizar um golpe final especial. Neste caso, o jogador descreve em detalhes como o seu personagem finaliza o inimigo e se ele quiser também pode fazer uma pose ou usar uma frase de efeito. Todos os inimigos no campo de batalha devem realizar um teste de DF 8, aqueles que falharem ficam assustados e não podem mirar o personagem do jogador em seu próximo turno.

"Assim que a senhorita Yuna ajeitar seu cabelo, saímos."

- Auron

Descansos curtos: Quando os jogadores tiverem que enfrentar muitos encontros de combate desafiadores por dia, eles podem ter dificuldade de se manterem de pé. Você pode usar a seguinte regra para dar ao grupo uma ferramenta extra, que alivia o estresse de dias longos. Os personagens fazem uma pausa de 30 minutos para recuperar metade de seus PV e PM máximos. Um grupo pode realizar 3 descansos curtos por dia e qualquer outro além do terceiro, não tem efeito.

Progressão ilimitada: Os personagens normalmente não podem aumentar seus níveis além do 10, mas você pode remover essa limitação e os permitir avançar ainda mais. Portanto, somente os antagonistas mais poderosos serão capazes de oferecer um desafio a um grupo com tantos níveis. A cada nível subsequente eles recebem dois benefícios de especializações: um que aumenta os atributos do personagem e outro à sua escolha já disponíveis e não escolhidos anteriormente.

Mudança de profissão: Esta regra permite ao personagem mudar sua profissão, mas somente durante a aventura e após alcançar um nível a mais. Ao invés de aumentar o nível de sua profissão, seu personagem começa no nível 1 de uma nova profissão. Ao mudar a profissão do personagem, ele ou ela mantém todas as habilidades aprendidas, melhoramento de atributos e especialidade em equipamentos até então. A única exceção a isso é o atributo AGI, o qual seu personagem somente ganha o maior bônus entre as duas profissões. Contudo, seu personagem só pode ter um total de níveis de 10 combinados entre ambas as profissões. Portanto, a flexibilidade da mudança delas vem ao custo de não ser capaz de se tornar um especialista em nenhuma. Quando usar em conjunto com a regra de progressão ilimitada, este limite é aumentado e os personagens podem dominar várias profissões.

Exemplo: Mudança de profissão

Após lutar pelo Santuário do vento e alcançar seu topo, Bartz e seu grupo percebem que o Cristal do vento já foi destruído. Indiferentemente, o MJ os recompensa com um nível a mais e todos, exceto Bartz, avançam do nível 2 para o 3. Ele pega um dos fragmentos do cristal e de repente sente um fluxo de energia, que o imbui com os poderes do cristal. Ao invés de avançar na mesma profissão, ele altera para Mago negro, começando no nível 1. No entanto, ele mantém seus atributos e a habilidade de equipar espadas e armaduras de sua antiga profissão de guerreiro. Além disso, seus atributos são aumentados como mostrados na descrição de nível 1 do Mago negro. A única exceção é o atributo de AGI, que ele mantém a do Guerreiro, porque é o maior. Bartz também aprende as magias "Fogo", "Gelo" e "Raio" em adição às técnicas "Avançar" e "Surrar" que ele já conhece.

Equipamentos lendários: Além das armas e armaduras normais, há a categoria especial de equipamentos que podem existir no seu mundo, chamada de Lendária. Elas são extremamente poderosas e de grande relevância para o mundo do jogo e, portanto, um esforço tremendo é necessário para as encontrar. Estes equipamentos são sempre únicos e podem somente ser empunhados por personagens de nível 10. Armas lendárias causam 4d de dano, as armaduras, DEF +3 e RES +3, embora ainda sejam passíveis das regras específicas ao seu tipo. Abaixo está uma lista de todas as peças de equipamento lendárias.

Arma	Tipo	Efeito
Arma Omega	Qualquer	PV máximo tem +10. Esta arma pode ser de qualquer tipo (ex. Espada)
Arma Ultima	Qualquer	PM máximo tem +10. Esta arma pode ser de qualquer tipo.
Artemis	Arco	Os ataques dessa arma não podem ser evadidos.
Mata mago	Adaga	Inflige o mesmo dano causado ao PV, ao PM do alvo.
Pena de morte	Arma de fogo	Sempre que causar KO a um inimigo, faça outro ataque imediatamente.
Gungnir	Lança	Sempre que saltar sobre um alvo, cause 3 de dano de Raio extra.
Nirvana	Cajado	Sempre que conjurar Magia que cause dano ou cure PV, adicione 3 à quantidade.
Maça de Zeus	Cetro	Sempre que for bem sucedido em conjurar Magia, recupere 2 de PV.
Excalibur	Espada	Se acertar, cause 2 de dano Sagrado extra.
Masamune	Espada	O dano causado por essa arma ignora Resistência.

Acessório	Effect
Mão-de-Deus	Se não tiver arma equipada, ganhe FOR +3 e DEF +3.

Armadura	Tipo	Efeito
Armadura Genji	Armadura pesada	FOR +2
Maximillian	Armadura pesada	PV Máximo +10
Vestes Negras	Armadura leve	AGI +1
Colete Bravo	Armadura leve	Todos os benefícios recebidos por AuATR são dobrados.
Robes Altivos	Robe	Resistência: todos os danos elementais
Robe do Sábio	Robe	PM máximo +10

"Sortudo. Pegou o assento da frente!"

- Rikku



Esta regra opcional apresenta o sistema de **Combate em fila** como uma alternativa ao padrão. A principal vantagem do Combate em fila é que ele não precisa acompanhar as posições dos combatentes no mapa e se resolve mais rápido. Contudo, o jogo é projetado ao redor do sistema de combate padrão e você pode encontrar alguns problemas com esta regra opcional. Este sistema é implementado como um conjunto de mudanças como listadas abaixo. Todos os aspectos não mencionados permanecem inalterados.

Esse sistema de fila divide o campo de batalha em filas e cada grupo tem a Linha de frente e a Linha de trás. Os combatentes podem se posicionar tanto na da frente quanto na de trás antes de iniciar o combate, mas o MJ pode impor um posicionamento sob circunstâncias especiais, como por exemplo durante rodadas surpresas. O movimento não existe, então cada combatente somente age no seu turno. Todos os efeitos, incluindo ataques, magias, técnicas e itens, que têm o alcance de 2u ou menos são definidos como efeitos **corporais** e aqueles com alcance de 3u ou mais, como **à distância**.

The **Linha de frente** é onde a confusão da batalha acontece. Os combatentes nesta lina podem mirar a linha equivalente oposta com todos os efeitos, mas a Linha de trás dos oponentes somente com ataques à distância. Há uma exceção a isso: se a Linha de frente do inimigo estiver vazia, então você pode mirar os alvos na Linha de trás com efeitos corporais. Em contraste, a **Linha de trás** é melhor apropriada para combatentes de ataque à distância com defesa mais baixa. Aqueles nesta linha podem mirar a Linha de frente somente com efeitos à distância, mas não pode alcançar a Linha de trás dos oponente. Mirar seus aliados, por exemplo com habilidades de suporte ou itens que funcionam parecido: você mira seus aliados na sua própria linha com todos os efeitos, mas quem estiver noutra linha somente com efeitos à distância.

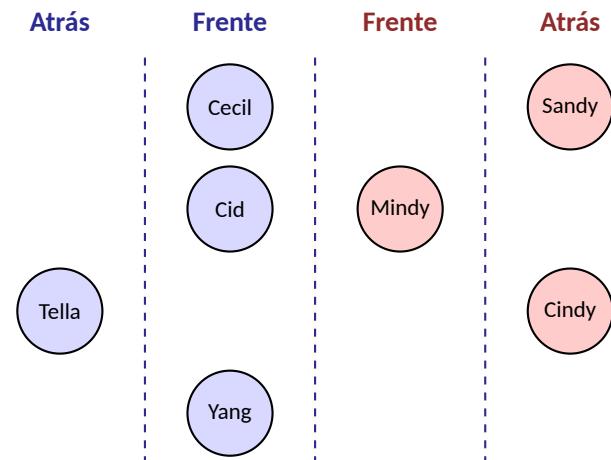
Quando usar efeitos que mirem uma área, você pode escolher um alvo adicional na mesma linha para cada 1u de distância alvo. Por exemplo, se um efeito tem distância alvo de 2u, você pode mirar até 3 combatentes na mesma linha. Se o efeito tem distância alvo de 3u ou mais, você

pode escolher alvos de ambas as linhas. Para usar efeitos com o formato de alvo Frontal, você tem que estar na Linha de frente e só pode mirar inimigos que também estejam na Linha de frente deles. Quando usar efeitos com formato de alvo Linha, você sempre pode escolher dois alvos independente de qual linha você ou eles estejam.

A ação Disparada é substituída pela ação de **Trocar de linha** que você pode usar para trocar entre as Linhas de frente e de trás. Enquanto na Linha de frente, você também pode usar a ação **Escapar** da seguinte forma: faça um teste de evasão e se passar, você foge da batalha. Além do mais, o estado Imóvel é substituído por Dormindo em toda situação e estado Lento tem um novo efeito: você só pode agir turno sim, turno não. Você também poderá encontrar outros efeitos que dependam de movimento ou posicionamento. Nestes casos, o MJ pode reinterpretar o efeito de maneira à funcionar com esse sistema.

Exemplo: Combate em fila

Cecil e seus amigos lutam com as Irmãs Magus com a seguinte disposição mostrada abaixo. Esse é a vez da Mindy e ela usa sua habilidade Passado, que causa danos a inimigos num formato Frontal de 1u. ela mira Cecil e Yang e após isso termina seu turno ao escolher Sandy como a próxima na ordem. Então, é a vez de Tella e ele usa sua magia à distância Fogo e mira Mindy com ela, causando dano suficiente para causar KO. Tella termina seu turno e escolhe Cecil como próximo na ordem. Agora é a vez da Sandy e ela usa sua habilidade Razzia, que causa danos aos inimigos em Linha, mirando Cid e Tella, causando KO a ambos. Então é a vez de Cecil e por a Linha de frente do inimigo estar vazia, ele pode mirar a Linha de trás com ataques corporais. Ele então escolhe atacar Sandy e causa dano suficiente para causar KO nela. Cindy, como a última Irmã Magus de pé, tenta Escapar, mas falha no teste de evasão. Por fim, Yang age e usa sua habilidade corporal de Chutar em Cindy e causa dano suficiente para causar KO a ela. As Irmãs Magus são derrotadas!



"Acredito que nos ache meio... estranhos, não é? Tudo bem. Nós, os Guado, estamos acostumados a isso. Se quiser saber, vocês humanos nos são completamente nojentos. Ainda assim, que isso importa? Esse tipo de besteira está abaixo de nós, não? Uma vez, uma criança humana apenas olhou para mim e então começou a chorar. Isso me magou." - Guado fêmea



Geralmente, nos diferenciamos entre dois tipos de criaturas vivas: personagens, que por padrão, assumimos serem humanos e os monstros, estes que supomos serem similares aos animais. Assim como no mundo real, alguém pode identificar diferentes tribos e raças dentro daqueles grupos e quanto aos monstros, apresentamos uma ampla variedade de espécies diferentes no bestário. A seguir, exploraremos as raças de personagem ficcionais, mas que lembram humanos tanto na aparência quanto na inteligência. Estas, intituladas **Raças humanóides** podem ser interessantes para ambos os jogadores e mestres de jogo, porque eles aumentam a diversidade do mundo, enquanto ainda cumprem os mesmos papéis que os humanos.

"Nós anões temos um ditado: Seja forte. Mas se as coisas parecerem perigosas, fuja e seja forte outro dia.

- Anão

Como MJ, você pode criar várias raças humanóides para compor a população de seu mundo. Normalmente, aquelas raças se encaixam em algo entre humanos e monstros. Por um lado, elas são inteligentes, podem interagir e se comunicar com humanos e criar suas próprias civilizações e tecnologias. Por outro lado, elas podem variar enormemente em aparência, língua, aspectos e jeito de viver comparado aos humanos. Além do mais, as raças com anatomias diferentes podem preferir condições de vida que são desagradáveis aos humanos, como submersos, subterrâneos ou no topo de árvores. Naturalmente, a existência de tais raças diferentes terão consequências no estado do mundo: assim como tribos humanas, outras raças podem criar conflitos e alianças entre si mesmos e um com o outro. Portanto, cada raça escreverá seu história única e moldar o mundo à sua próprio interesse.

"Tenho que descobrir quem sou. Estou assustado, e se eu não for humano?" - Vivi

Como habitantes do mundo de jogo, os personagens dos jogadores também podem ser parte de uma raça humanoide que exista nele. Portanto, é importante que o MJ introduza brevemente as raças existentes aos jogadores antes deles criarem seus personagens. Quando um jogador decidir que seu personagem é de uma raça não humana, isso implica em algumas consequências: primeiro, é importante que o jogador considere a raça de seu personagem e origem como parte de sua história. Portanto, a aparência de um personagem será altamente influenciada pela sua raça e eles podem mostrar traços de personalidade específicos comuns àqueles de seu povo. Durante a aventura, os membros do grupo de raças diferentes podem ser percebidos e tratados de formas distintas, a depender de com quem interagem.

A escolha da raça não deve mudar fundamentalmente as mecânicas do jogo para os personagens jogadores. No entanto, é benéfico explorar elementos de jogabilidade que ajudam aos jogadores a considerar suas raças de personagem enquanto interpretam. Cada raça comumente tem pelo menos um ofício ou disciplina na qual se destacam, normalmente permitido pela sua anatomia ou conhecimento único. Tal perícia pode ser expressada através de Talentos exclusivos da raça, os chamados **Talentos raciais**. Eles funcionam exatamente como os Talentos comuns, mas estão disponíveis apenas para os personagens de raças específicas. Quando os jogadores criarem seus personagens, eles podem escolher um deles; A seguir, alguns exemplos de raças humanóides são mostradas, as quais são inspiradas naquelas que aparecem em vários jogos de Final Fantasy. Eles devem servir como exemplos e ao MJ não é esperado inclui-los como parte do mundo que criem. O propósito principal é de fornecer inspiração para que se criem as suas próprias. Por fim, note que dois Talentos raciais são dados para cada exemplo a fim de que os jogadores escolham entre eles.

Exemplo: Talentos raciais

Kimahri Ronso é um guardião da Invocadora Yuna, a quem jurou proteger em sua peregrinação. Quando um jovem chamado Tidus também tentou se tornar seu guardião, ele decidiu testar seu poder de combate. Escondeu-se no topo de algumas ruínas a sua espera a fim de emboscá-lo. O MJ pede que ambos façam um teste para decidir se a emboscada foi ou não bem sucedida. Kimahri tem o Talento racial Caçador poderoso para os Ronso, então tem vantagem nesse teste. Ele rola [1, 5, 4] enquanto Tidus [3, 2]. Portanto, o MJ decide que Tidus foi pego de surpresa Kimahri começa a batalha com uma rodada surpresa.

"É preciso coragem para chamar um Bangaa de lagarto!"
 - Bangaa macho



Com sua pele coberta em escamas, assim como suas longas cabeça e cauda, o **Bangaa** claramente lembra um lagarto. Outra característica notável deles são suas quatro longas orelhas que recaem sobre a lateral de seu rosto. O físico impressionante deles e traços incomuns os fazem parecer intimidante perante outras raças. Mesmo assim, eles são bem inteligentes. A anatomia de suas bocas torna difícil para eles falar na linguagem humana apropriadamente. Os Bangaa não têm estruturas sociais rígidas. Geralmente, eles viajam ou residem em grandes cidades e não têm problemas em viver entre outras raças. Embora sejam tradicionalmente guerreiros, muitos vão além disto em direção ao comércio, política ou artesanato. Muitos Bangaas evitam a magia, mas podem compensar isso com sua força física e inteligência. Também têm uma preferência a usar armas e armaduras bem feitas.

Talento racial - Regenerar: As escamas do Bangaa não somente o protegem de danos recebidos, mas também o ajudam e se recuperar de ferimentos muito mais rápido. Após cada batalha vencida, imediatamente recupere uma quantidade de PV igual ao seu nível atual se não tiver sofrido KO.

Talento racial - Força bruta: Como uma das raças fisicamente mais formidáveis, você recebe vantagem em testes relacionados a empurrar, mover e quaisquer testes opostos de força.

"Embora nós Guado sejamos diferentes em aparência aos humanos, nosso respeito pelos mortos é o mesmo."
 - Guado macho



A maioria das características proeminentes dos **Guado** são seus braços longos que terminam em dedos em forma de garras e suas orelhas longas. O cabelo deles cresce de forma incomum e normalmente se compara a galhos de uma árvore. Os Guado são levemente mais esbeltos e mais flexíveis do que os humanos, que os permitem ser incrivelmente ágeis. No entanto, eles preferem vestir roupas longas ou armadura pesada. Normalmente estabelecem seus assentamentos em ambientes naturais como florestas e cavernas. São uma raça religiosa que pratica rituais elaborados para celebrar os mortos. O intitulado Maester é o religioso oficial e, de fato, o líder político da tribo. Os Guado são extremamente bem versados em magia e preferem a usar ao invés da tecnologia. Eles acreditam em si mesmo como sendo superiores às outras raças e em retorno são tidos como arrogantes.

Talento racial - Além-mundo: Os Guados têm uma conexão única com o mundo dos mortos, o qual eles chamam de Além-mundo. Você pode realizar um longo ritual de 10 minutos e se for bem sucedido no teste, você pode falar com o fantasma de um personagem morto. A DF é determinada pelo MJ, mas fica mais fácil quanto mais próximo que você estiver do local de morte da pessoa, além do quanto mais íntimo a ela você tenha sido.

Talento racial - Célere: Os Guado recebem vantagem em corridas e testes opostos relacionados a velocidade.

"Um animal empalhado!? Vou te mostrar que eu sou um moogle, kupo!" - Montblanc



Os **Moogle** são pequenos, geralmente não mais do que 1u e têm vozes bem agudas. Com suas longas orelhas e sua pelagem, que podem ser quase de qualquer cor, eles lembram coelhos. Além disso, eles têm pequenas asas em suas costas assim como uma antena na cabeça, com uma bola peluda na extremidade dela. Esse "pom pom" é muito sensível ao toque e, portanto, os Moogle são normalmente muito protetivos quanto a eles. Eles variam muito: enquanto alguns vivem em tribos escondidas em florestas, outros preferem viajar sozinhos ou viver em grandes cidades. Também são uma raça ambiciosa que ama explorar e descobrir disciplinas diferentes. Enquanto têm tradicionalmente dependência à magia para sobreviver, Moogles modernos também se tornam artífices, artistas, comerciantes e até mesmo guerreiros. A dieta deles consiste em sua maioria de nozes e plantas, pois eles raramente comem qualquer tipo de carne. Moogles são geralmente percebidos como gentis e confiáveis, mas com frequência não são levados a sério devido à sua aparência.

Talento racial - Planar: Usar suas asas, Moogles podem voar até 0.5u acima do chão e podem cobrir uma distância de até 10u antes de aterrizar. Enquanto voando, eles podem se mover apenas metade se comparado ao seu movimento normal. Além do mais, eles podem planar de alturas até 10u de altura sem receber danos.

Talento racial - Redemog: Devido às suas habilidades mágicas, você é capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer Moogles conhecido ou não Moogles dispostos com quem você compartilhe um vínculo, por exemplo com alguém de seu grupo.

"É difícil quanto todos pensam em você como um gênio"
- Ezel



Os **Nu Mou** são levemente mais curtos do que as outras raças e a cor de suas peles suaves podem variar bastante. Eles têm corpos bem redondos e rostos que, juntamente a suas caudas longas, lembram de animais caninos. Suas longas orelhas se bifurcam perto da extremidade, deixando grandes buracos que normalmente decoram com brincos. A média de expectativa de vida de um Nu Mou é显著mente mais longa do que qualquer outra raça, com alguns tendo vivido até mais de 300 anos. Acredita-se que os Nu Mou são de longe a raça mais antiga existente, que já governaram sobre as civilizações mais ricas e poderosas. Atualmente, os membros dessa raça estão espalhados ao redor do mundo com pouca coesão. Eles sempre têm sido usuários de magias altamente habilidosas, mas cada vez mais Nu Mous também têm mostrado interesse em pesquisar alquimia, astronomia e dominação de monstros. A maioria deles tendem a ser introvertidos e focados em uma área de especialização, que é o porquê das outras raças os terem como seres estranhos, mas inofensivos.

Talento racial - Sabedoria antiga: resquícios da sabedoria Nu Mou sobreviveu através dos séculos e ainda são conhecidas entre os seus membros. Portanto, você é capaz de ler e entender quase que qualquer linguagem ou dialeto antigo indiferente de quanto tempo não sejam usadas.

Talento racial - Nobre Nu Mou: como um membro de um clã Nu Mou, você é mais inteligente quanto às artes mágicas. Você sempre pode identificar qualquer magia ou efeito mágico similar a alguns dos seus e receber Vantagem quanto tentar identificar magias não familiares.

"Você enfureceu Kimahri! Os espíritos do Ronso guiarão a lança de Kimahri!" – Kimahri



Os **Ronso** parecem como uma mistura entre humanos e leões. Enquanto apresentam muitas características felinas como garras e uma cauda, seus maneirismos são mais próximos aos humanos. Contudo, se diferenciam pelos seus pelos azulados e seus chifres na testa. Eles preferem roupas leves, pois seu pelo já cobrem todo o seu corpo. As tribos Ronso preferem viver em climas frios, normalmente no topo de montanhas, que consideram ser sagradas. Eles são uma raça de guerreiros primariamente e que raramente lidam com magia ou tecnologia. Tendem a ser religiosos e têm um orgulho especial de seus chifres, o qual entendem como a fonte de sua força. Apesar disso, eles normalmente são indiferentes à forasteiros e ocasionalmente se metem com outras raças e civilizações em termos amigáveis. Portanto, os Ronso são tidos como um povo gentil, mas primitiva.

Talento racial - Pele dura: A pelagem espessa permite aos Ronso estar confortável independente do ambiente ao seu redor. Você não fica lento devido a terreno difícil como pântanos ou neve e você não necessita de abrigo mesmo sobre condições climáticas extremas.

Talento racial - Poderoso caçador: como uma espécie carnívora, os Ronso se tornaram caçadores por excelência. Tenha vantagem em rolagens que envolvam tanto perseguir quanto evitar ser notado pela sua presa.

"As Viera podem começar como parte da floresta, mas não é o único fim que podemos escolher." – Fran



As **Viera** se parecem com os humanos, exceto por algumas de suas características: orelhas longas e cobertas por pelos, mãos com garras e pés pontudos, reminiscências de membros felinos. A maioria das Viera vestem luvas e salto altos que são feitos para se ajustar à sua anatomia única. Em geral, preferem roupas leves e reveladoras que não impedem seu movimento. Suas tribos vivem em florestas que são fechadas ao resto do mundo. Não somente consideram esse bioma como seu próprio, mas também sentem uma conexão espiritual à sua flora e fauna. Assim, normalmente não se relacionam com outras raças e são hostis a forasteiros. Aquelas que decidem deixar a floresta são imediatamente consideradas exiladas e tratadas como forasteiros. Enquanto suas tribos consistam em sua maioria de caçadores e coletores, alguns também têm uma forte afinidade à magia. Vieras exiladas são com frequência não tão proficientes em suas disciplinas tradicionais, mas podem possuir uma variedade de habilidades devido a suas experiências em outras civilizações.

Talento racial - Naturalmente perceptiva: as Viera tem os sentidos muito mais aguçados do que as outras raças. Tenha vantagem em todos os testes que envolvam perceber sons, cheiros, rastros e movimentos ao seu redor.

Talento racial - Proscrito da floresta: como um dos Viera que abandonaram seu lar ancestral, você aprendeu a sobreviver ao aprimorar sua arte. Você é adepta a identificar ervas, montar acampamento e disfarçar suas localizações anteriores, tendo vantagem em tais testes.

"Quando uma pessoa tem alguém com quem se preocupa tanto, sacrificar-se é algumas vezes o mínimo que se pode fazer e, talvez, isso é o que nos faz humanos." – Vincent



Os **Humanos**, além de qualquer coisa, são tão adaptáveis e aventureiros como suas contra partes do mundo real. Vindo de aparentemente todo mundo no multi-verso, estes seres têm a tendência a serem ambiciosos, astutos, inquisitivos e têm gerado tantos heróis quanto vilões! De fato, sua ambição pelo auto aprimoramento e de apenas saber parece ilimitada. Como um testamento de sua ambição pelo poder, a humanidade é uma das espécies mais prevalentes a serem encontradas em muitos planetas e planos. Uma das forças da humanidade é a impressionante variedade de línguas e instituições sociais que possuem. Diz-se que isso explica sua convicção em liberdade individual, embora também resulte em uma relativa falta de solidariedade e coesão de grupo.

Talento racial - Força de vontade: algumas pessoas são guiadas pelo desejo pela perfeição e auto aprimoramento, deixando nada em seu caminho, salvo sua bússola moral. Você é uma dessas pessoas, com o sangue de conquistadores correndo através de suas veias. Tenha vantagem em testes relacionados a negociação e liderança.

Talento racial - Por um fio: seja uma bênção, destino ou mera reflexão de sua essência interior, muitos humanos têm uma aptidão incomum a sobreviver aos maiores dos perigos e você não é uma exceção. Sempre que passar um teste no qual teve desvantagem, tenha vantagem em qualquer outro próximo que realize.

"uuuuaah...Quer lutar? Depois desse mapa, talvez..."

– Miqo'te macho



Uma espécie de humanoides felinos, os **Miqo'te** são muito poucos em número e mais insulares do que as outras raças. Com suas orelhas pronunciadas e caudas cobertas de pelo, eles apresentam uma mistura entre humanos e gatos. Contudo, diferente de outras raças, preferem se vestir muito parecido com os humanos. A maioria deles vivem em tribos isoladas com estruturas hierárquicas rígidas, mas alguns também se integraram com sucesso em outras culturas. Tradicionalmente, o Miqo'te venera o sol e a lua como seus deuses. Uma ampla variedade de personalidades é representada dentro desta raça: alguns são astuciosos, impetuosos e facilmente entediados enquanto outros são mais reservados e taciturnos, embora tanazes. Os Miqo'te são bem adaptados a vários ambientes, seja selva, deserto ou planícies e possuem habilidades impressionantes em caça e pesca devido à sua enorme destreza.

Talento racial - Reflexos gatunos: sua maior benção são seus olhos, orelhas e sua cauda. Tenha vantagem em testes que envolvam espreitar sua presa e equilíbrio, enquanto ignora desvantagem devido à escuridão.

Talento racial - Nove vidas: algumas vezes você apenas não consegue se manter morto. Sempre que sofrer KO, recupere-se disso ao descansar por 1 hora ao invés de precisar de uma noite completa de sono.

"Não há maneira errada de se amar uma Chocobo."

- Noctis



Chocobos são criaturas aviárias grandes e incapazes de voar, com penas amarelas e um longo pescoço. Elas são muito inteligentes e até entendem as línguas humanoides em certa medida. Portanto, elas são com frequência domesticadas e usadas como montarias, parecido com os cavalos, e alugar é um negócio lucrativo para fazendeiros. Embora o preço possa flutuar, o grupo geralmente pode alugar uma delas por cerca de 10G por dia. Em casos raros, fazendeiros também vendem a preços exorbitantes, a partir de 3.000G. O grupo também pode tentar capturar aquelas que vagam pela natureza, elas são normalmente encontradas em florestas ou pastagens selvagens. Tais Chocobos comumente são hostis e só entram em combate ao se sentirem ameaçadas. Ao receber qualquer dano, uma Chocobo selvagem realiza um teste de DF 7 e se falhar, fica assustada e foge o mais rápido que puder. Um personagem pode ganhar a confiança delas ao usar sua ação para alimentar com sua comida favorita, as **Verduras Gysahl**. Neste caso, o jogador realiza um teste de DF 6 + nível da Chocobo e se for bem sucedido, ela se juntará ao grupo e seguirá seus comandos a partir de então.

Por serem criaturas aviárias, as Chocobos põem ovos. Contudo, eles crescem surpreendentemente rápido: um ovo choca em algumas semanas após ser posto e depois de um mês, a maioria das Chocobos estão tão grandes quanto seus criadores. Elas normalmente procriam em estábulos, onde são mantidas aquecidas e a salvo. Também podem ser de diferentes tipos, o que é determinado pela cor de suas penas. A mais comum é a amarela, outros tipos são bem raras em comparação. O tipo da Chocobo depende de seus progenitores e a tabela seguinte mostra o resultado de pares

diferentes. Em todo caso não listado, uma Chocobo tem o tipo de seus pais se eles forem ambos do mesmo tipo ou se ela for amarela.

Genitor 1	Genitor 2	Cria
Amarela	Azul	Verde
Amarela	Vermelha	Verde
Azul	Verde	Vermelha
Red	Verde	Azul
Azul	Azul	Branca
Vermelha	Vermelha	Preta
Preta	Branca	Dourada

Este conhecimento está disponível a muitos criadores experientes de Chocobos ou em livros sobre o assunto. O grupo pode tentar criar algumas dos tipos raros, as quais com frequência vêm com habilidades especiais. Os detalhes sobre os diferentes tipos de Chocobos são mostrados ao fim dessa subseção. Em alguns casos o tipo de uma Chocobo recém nascida pode não atender à tabela acima. Sempre que alguma nova nasce, faça um teste de DF 11 e se bem sucedido, seu tipo é determinado imediatamente da seguinte maneira: role 2d, ela será Branca se 2-3, Azul se 4-5, Amarela se 6-8, vermelha se 9-10 ou Preta se 11-12. Criar uma Chocobo não é uma tarefa simples, ela necessita de bastante cuidado e atenção. Em retorno, ela pode ajudar o grupo em várias situações através de suas capacidades únicas, que melhoram ao longo da aventura. Assim sendo, níveis a mais funcionam um pouco diferente para elas. Primeiro, uma Chocobo pode somente aprender um conjunto predeterminado de habilidades a depender de seu tipo. Segundo, aumentos de atributos a cada nível a mais também funcionam diferente: o PV e PM máximo delas aumentam em +5 para cada nível a mais. Além disso, seu dono pode gastar 3 pontos extras para melhorar ainda mais os atributos da Chocobo se desejar. A tabela abaixo mostra quantos pontos é preciso gastar para diferentes bônus de atributo. Uma diferença a se notar se comparado aos personagens jogadores é de que as Chocobos possuem um atributo adicional **Fôlego**, o qual determina sua afinidade a viagens de longa distância.

Bônus de atributo	Pontos
Max. PV +5	1
Max. PM +5	1
FOR +1	1
DEF +1	1
MAG +1	1
RES +1	1
FOL +1	2
DANO +1d	3
AGI +1	3

"Meu cabelo NÃO parece como a bunda de uma Chocobo!"
- Prompto

Os personagens podem montar em Chocobos para experienciar uma viagem rápida e confortável. Montar as que são domesticadas é simples, mas um cavaleiro experiente pode se sobressair em situações complicadas. Elas podem carregar uma quantidade considerável de peso sem serem afetadas. No entanto, as Chocobos se cansam depois de uma viagem prolongada e ininterrupta. Elas podem andar uma quantidade de horas igual ao seu atributo Fôlego antes de precisarem de uma pausa. Este tempo é a metade se a carga total por ela carregada exceder significativamente o equivalente a dois humanos. Mesmo assim as Chocobos normalmente seguem as ordens de seus donos, elas podem se recusar a avançar sempre que se sentirem bem assustadas ou surpreendidas. Também podem ser combatentes muito capazes e, portanto, adições cruciais às linhas para o grupo, lutando junto a eles, cujo caso elas são tratadas como qualquer outro combatente aliado participante. Uma Chocobo é controlada pelo jogador cujo personagem é o seu dono e obedece a seus comandos. Por outro lado, os personagens também podem decidir continuar montados durante o combate. Se isso acontecer, a Chocobo e seu dono sempre agirão juntos, sendo que somente ela lida com a movimentação. Sempre que o cavaleiro ataca um inimigo pequeno ou médio enquanto montado, o alvo tem Desvantagem no teste de evasão. Contudo, quando uma Chocobo sofre dano enquanto carregando seu cavaleiro, ela tem que realizar um teste de DF 12 - FOR. Se falhar, o cavaleiro é lançado ao chão e fica Imóvel por 1 rodada.

"Sabe, tudo que eu queria fazer é montar numa Chocobo. Mais rápido que o vento!" - Clasko



Resistente: F

Chocobo vermelha Nível 1

PV:	21	PM:	13
FOR:	2	DEF:	1
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	FOL:	2

Bico: 1d Dano

▢ Choco-chute (Nível 1)

PM: 4 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: Arma
O alvo sofre 2d de dano e é empurrado 1u.

▢ Choco-disparada (Nível 3)

PM: 7 Alvo: 5u (linha) Tempo: 0r Alcance: Você
Dispare em linha até 5u causando 5d de dano a todos na área e os lance para o lado a 1u.

▢ Choco-chamas (Nível 6)

PM: 14 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Você
Todos na área alvo, exceto você, sofrem 5d de dano de fogo.

! **Choco-revide:** Sempre que for atingido por um ataque, ataque o agressor imediatamente.

▢ Choco-salto: Realize um poderoso salto em altura que cobre uma distância de 10u verticalmente.

Chocobo amarela

Nível 1



PV: 19 PM: 17

FOR: 1 DEF: 0

MAG: 1 RES: 0

AGI: 2 FOL: 2

Bico: 1d Dano

▢ Cura (Nível 1)

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

▢ Esuna (Nível 3)

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
Remova todos os Estados de Efeito, exceto KO.

▢ Enfurecer (Nível 6)

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 5u
O alvo realiza um teste de DF 8 e se falhar, tem que se mover em direção a você no seu próximo turno e, se possível, atacá-lo.

▢ Chocobo gorda (Nível 9)

PM: 16 Alvo: 1u Tempo: 1r Alcance: 5u
Todos na área de efeito sofrem 6d de dano e ficam Imóveis por 1 rodada.

▢ Choco-planar: Você pode planar devagar até o chão de alturas até 30u sem sofrer danos.

Chocobo Azul

Nível 1



PV: 15 PM: 25

FOR: 0 DEF: 0

MAG: 2 RES: 1

AGI: 2 FOL: 2

Bico: 1d Dano

▢ Água (Nível 1)

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

▢ Acumular (Nível 3)

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

▢ Águaga (Nível 6)

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

▢ Onda supersônica (Nível 9)

PM: 18 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Você
Inimigos na área alvo sofrem 4d de dano e fazem um teste de DF 8, se falhar, ficam Mudos por 3 rodadas.

▢ Choco-nado: Nade devagar através de qualquer rio ou mar sem corrente forte.

Chocobo Verde**Nível 1**

PV: 16 PM: 21
FOR: 0 DEF: 1
MAG: 1 RES: 1
AGI: 2 FOL: 2

**Bico:** 1d Dano**Imune:** **Proteger (Nível 1)**

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

Regeneração (Nível 3)

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

Refletir (Nível 6)

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u
O alvo ganha um escudo que reflete a próxima magia que o alveje de volta ao conjurador.

Vida-Cheia (Nível 9)

PM: 24 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 3u
Remova o estado de KO do alvo e restaure o PV dele completamente.

Q Choco-socorros: Enquanto não em combate, gaste 10 minutos para curar um aliado de um Estado de Efeito, exceto KO.

Chocobo Branca**Nível 1**

PV: 18 PM: 24
FOR: 1 DEF: 0
MAG: 1 RES: 1
AGI: 2 FOL: 3

**Resistente:** S**Acelerar (Nível 1)**

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

Vento brando (Nível 3)

PM: 14 Alvo: 4u (linha) Tempo: 0r Alcance: Você Aliados na área alvo recuperam PV igual a metade de seu PV atual e são curados de todos os Estados Negativos, exceto KO.

Recarregar (Nível 6)

PM: 8 Alvo: 3u Tempo: 1r Alcance: Você Aliados dentro da área alvo, exceto você, recuperam 3d de PM.

Sagrado (Nível 9)

PM: 20 Alvo: Único Tempo: 2r Alcance: 7u
Cause 6d+20 de dano Sagrado ao alvo.

Q Choco-sentido: Sinta a presença de monstros hostis a uma distância de até 200u.

Chocobo Preta**Nível 1**

PV: 19 PM: 23
FOR: 1 DEF: 1
MAG: 1 RES: 0
AGI: 2 FOL: 3

**Bico:** 1d Dano**Gravidade (Nível 1)**

PM: 6 Alvo: Único Tempo: 0r Alcance: 3u
O alvo sofre 2d de dano e só pode se mover metade de seu movimento no próximo turno.

Petrificar (Nível 3)

PM: 7 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
O alvo faz um teste de DF 8 ou fica Imóvel por 3 rodadas.

Imperil (Nível 6)

PM: 10 Alvo: Único Tempo: 1r Alcance: 5u
O alvo sofre ReDEF e ReRES por 3 rodadas.

Última (Nível 9)

PM: 25 Alvo: 2u Tempo: 2r Alcance: 7u
Cause 6d+35 de dano de Escuridão a todos os inimigos na área alvo.

Q Choco-voo: Voe até 50u acima do chão.

Chocobo Dourada**Nível 1**

PV: 25 PM: 35
FOR: 1 DEF: 1
MAG: 1 RES: 1
AGI: 3 FOL: 3

**Resistente-a-tudo****Brilhar (Nível 1)**

PM: 5 Alvo: 3u Tempo: 0r Alcance: Vocês Inimigos na área alvo realizam um teste de DF 7 ou ficam Cegos por 2 rodadas.

Good Breath (Nível 3)

PM: 8 Alvo: 3u (frontal) Tempo: 0r Alcance: Vocês Remova todos os Estados de Efeito, exceto KO, de todos os aliados na área.

Diaga (Nível 5)

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

Curaja (Nível 7)

PM: 20 Alvo: 3u Tempo: 2r Alcance: 5u
Aliados na área alvo recuperam 6d+15 de PV.

Choco-meteoro (Nível 8)

PM: 27 Alvo: 3u Tempo: 2r Alcance: 10u
Todos na área alvo sofrem 6d+40 de dano.

Fênix final (Nível 10)

PM: 30 Alvo: 3u Tempo: 2r Alcance: Vocês Remova KO de todos os aliados na área alvo e restaure o PV deles completamente.

Q Choco-sentido: Sinta a presença de monstros hostis a até 200u de distância.

Q Choco-voo: Voe até 50u acima do chão.

"Sabia que estávamos destinados a jogar. Vamos começar!"

- Quistis



Tríade tripla é um jogo de cartas inventado pelo psíquico Orilan, inspirado pelas cartas de tarô. Primeiro, era jogada por soldados para passar o tempo, mas eventualmente se popularizou entre pessoas de várias idades e profissões. Antes de iniciar o jogo, cada participante escolhe uma mão de 5 cartas de sua coleção. O MJ decide quem vai primeiro e ambos os jogadores agem em turnos alternados até que a partida termine. Durante cada turno, um jogador tem que pôr uma carta num espaço vazio em um tabuleiro de 3x3. Toda carta tem um número em cada um de seus quatro lados e quando colocada adjacente a uma carta do oponente, os números dos lados que se tocam são comparados. O maior vence e capture a outra carta. Os jogadores podem somente capturar cartas durante o seu turno, aquela que acabou de ser colocada não pode ser capturada. Você pode pôr pequenas fichas para acompanhar quem é o atual dono daquela carta. O objetivo é capturar a maioria, aquelas que ainda estão nas suas mãos também contam. Quando a pontuação final empata, o jogo é reiniciado, até que algum jogador vença. Mesmo que as regras acima se apliquem, algumas outras extras podem ser usadas por alguns jogadores a depender do local. Abaixo estão algumas das regras especiais mais comuns.

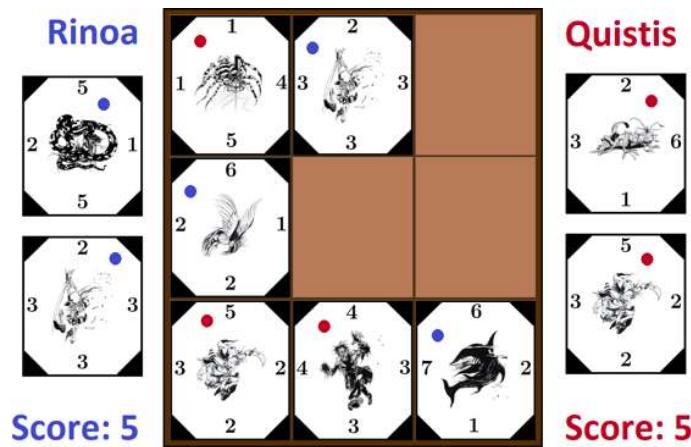
Regra	Descrição
Aberta	Ambos os jogadores jogam com a mão à mostra.
Igual	Ao colocar uma carta próxima a outra com o mesmo número em contato, você ainda a captura.
Combo	Ao capturar uma carta, você captura todas as outras adjacentes a ela também, que tenham um número menor do que a dela nos lados que se tocam. A regra é então aplicada a todas as cartas capturadas.
Aleatório	Os jogadores não podem escolher sua mão. Ao invés disso, puxe 5 cartas aleatoriamente.
Morte súbita	No momento de puxar, o jogo é reiniciado e ambos os jogadores usam suas cartas capturadas da partida anterior.

"Posso ver que você coletou e jogou cartas por todo o mundo. Você me lembra dela... seu talento em específico. Ah, já falei demais."

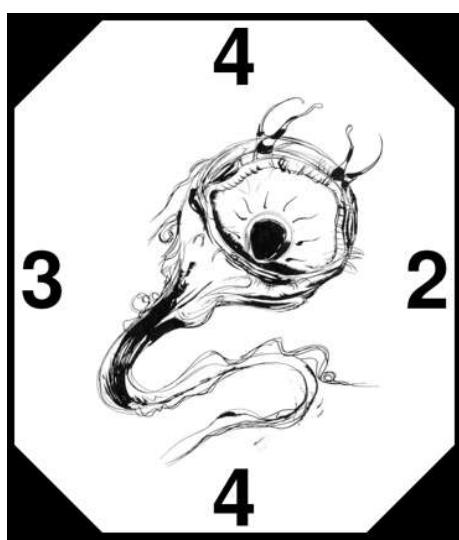
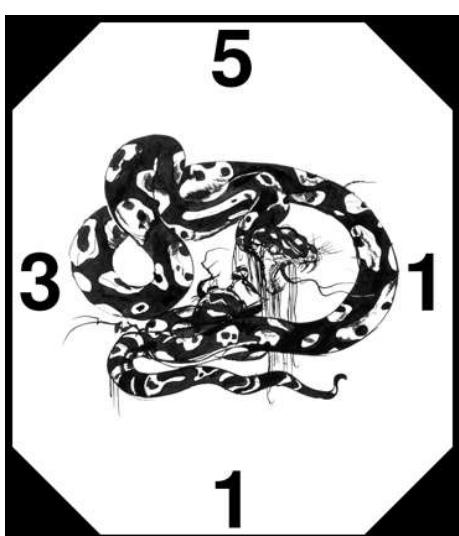
- Príncipe de espadas

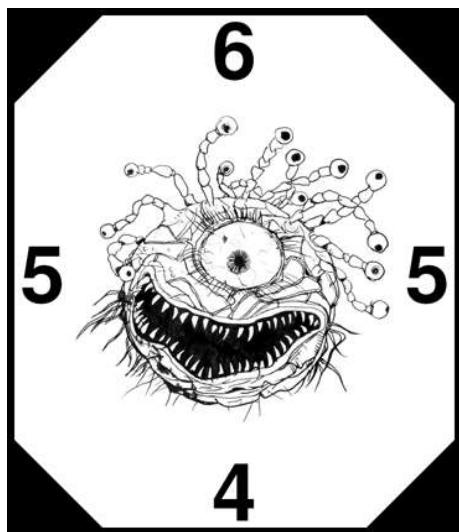
Enquanto os torneios da Tríade Tripla geralmente recompensam com Gil, itens ou equipamentos, jogos casuais focam na aquisição de novas cartas. Com a regra mais comum usada, o vencedor pega uma carta de sua escolha da mão do perdedor. Contudo, há também regras diferentes para recompensas de cartas, algumas das quais estão listadas abaixo. Além disso, as cartas também podem ser compradas, vendidas ou trocadas assim como qualquer mercadoria. Os preços podem variar significativamente a depender da popularidade do jogo e da raridade da carta.

Regra	Descrição
Diferença	O vencedor pega cartas igual à diferença de suas pontuações finais.
Direta	Ambos os jogadores pegam todas as cartas que estão em sua posse ao final da partida.
Tudo	Os vencedores pegam todas as 5 cartas da mão do perdedor.

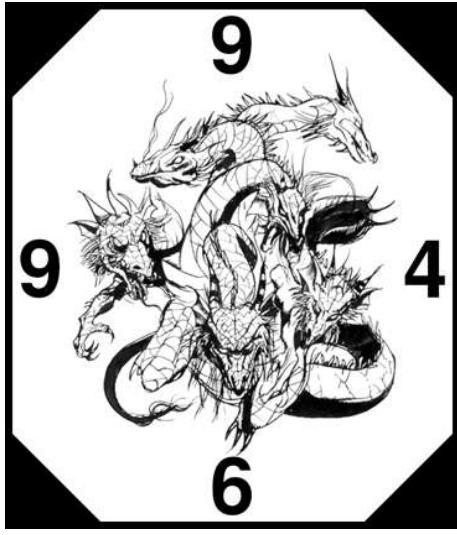
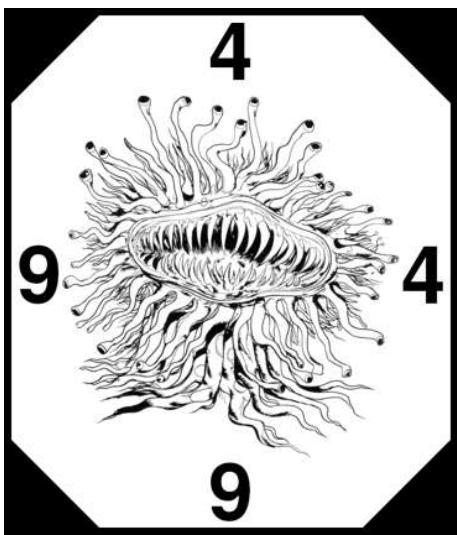


No exemplo acima, ambos os jogadores já colocaram 3 cartas e suas pontuações estão empatadas. Os marcadores coloridos nas cartas indicam qual jogador possui cada uma. É a vez de Quistis, então ela também que jogar uma das duas cartas em sua mão em um dos espaços vazios. Uma jogada forte seria colocar a carta Goblin (aquele de baixo) no espaço central, pois isso permitiria a ela capturar tanto as cartas do centro acima quanto aquelas do centro à esquerda. Outra jogada esperta seria também colocar qualquer uma delas em um dos outros lugares vazios por segurança, mas isso não a permitiria capturar qualquer uma das cartas de Rinoa. Abaixo está uma lista de cartas de Tríade tripla sorteadas por raridade de cima para baixo.





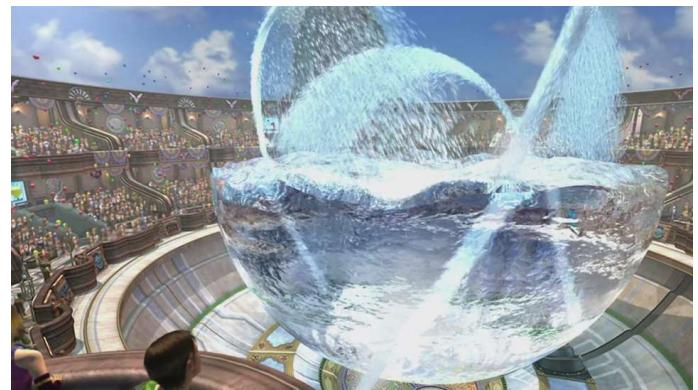




"Os jogadores lutam com toda sua força: os fãs torçem pelo seu time favorito. Eles equecem da dor, do sofrimento... somente o jogo importa! Esse é o porquê Blitz está vivo por tanto tempo. Pelo menos é o que acho."

- Wakka

Blitzball é um esporte de grupo que pode ser comparado ao polo aquático, exceto que se é jogado sob a água, dentro de uma grande esfera. A água em si é imbuída com propriedades mágicas que permitem aos jogadores ficar submersos por períodos longos. Nesse jogo dois times opostos jogam um contra o outro e aquele que pontuar mais, vence. Um time consiste em um goleiro e de 2 a 5 jogadores. O jogo parece um combate, exceto que se é focado em controlar a bola. A ordem de turno é determinado da mesma maneira que no combate, o jogador que age primeiro pega a bola após o pontapé inicial. Cada partida consiste em dois tempos, em que cada um tem 10 rodadas. Após terminar o primeiro tempo, os times têm um intervalo em que cada jogador recupera seus pontos de fôlego. Blitzball é jogado dentro de uma esfera de 15u de diâmetro cheia de água, mas você pode usar um esquema simplificado como mostrado abaixo para ilustrar o jogo.



Durante cada turno, um jogador pode mergulhar uma distância total até sua VE+1 em unidades e realizar uma das seguintes ações. A única exceção é o goleiro, que fica em frente ao gol o tempo todo e somente reage aos chutes dos inimigos. O conjunto de ações que você pode realizar muda a depender de se você tem ou não a bola.

Passe: Você passa a bola a outro jogador. A bola pode viajar uma distância máxima igual a seu ATQ+1d em unidades. Enquanto realizando o passe, cada oponente dentro de 1u de você pode tentar bloquear a bola. Ao fazer isso, cada bloqueador reduz a distância do passe pela sua DEF+1d. Se essa distância for reduzida a 0, ele pega a bola. Se a bola passa de todos os bloqueadores, mas não alcança seu alvo, o jogador mais próximo a pega.

Chute: Você chuta a bola ao gol. A bola pode viajar uma distância máxima igual a seu ATQ+1d em unidades. Primeiro, cada chute pode ser bloqueado por oponentes próximos da mesma maneira que o passe. Assim, se a bola alcança o gol, o goleiro pode tentar pegá-la. Se a DEF+1d do goleiro é maior do que a distância restante da bola, ele a pega, do contrário você pontua. Se o goleiro pega a bola, ele pode imediatamente fazer um passe que não pode ser bloqueado. Se um ponto foi marcado, então um novo pontapé inicial será realizado ao inicio da próxima partida. Cada chute custa a você uma quantidade de PF igual ao seu ATQ.

Encontrão: Você rouba a bola de um jogador que esteja a 1u. Se sua DEF+1 é maior do que a DEF+1d do alvo, então você rouba a bola com sucesso. Também, adicione 1d à sua rolagem, para cada encontrão que o alvo receber desde seu último turno. Ao realizar o encontrão, você também pode disparar a uma distância de sua VE+1 em unidades. Cada encontrão custa uma quantidade de PF igual à sua DEF.

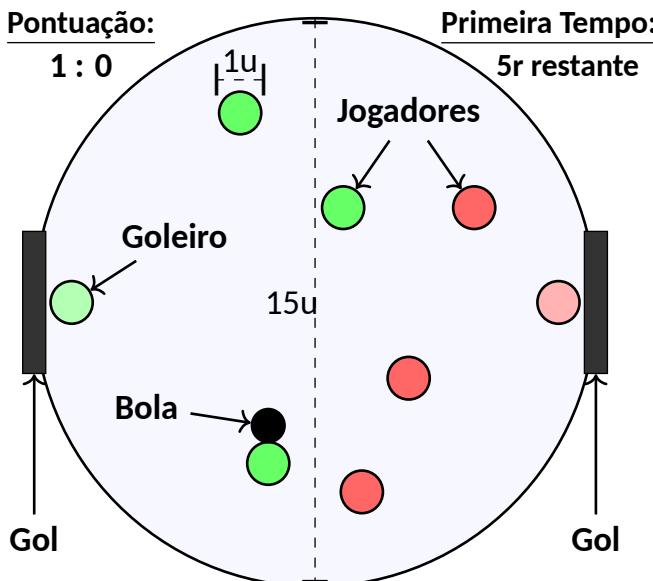
Técnica: Técnicas são habilidades especiais que podem te ajudar a vencer um jogo. Cada técnica contém seu efeito e custo em PF na sua descrição. Uma lista de técnicas é mostrada na próxima página.

Durante o jogo, os jogadores podem sofrer os seguintes efeitos por uma duração limitada.

Veneno: No início de cada turno, seu PF atual é reduzida em 10% de seu máximo.

Enfraquecido: Seu ATQ, DEF e PF são reduzidos pela metade.

Soneca: Seus turnos são pulados e você não pode pegar ou bloquear a bola. Quando um jogador passa para você enquanto estiver dormindo, você acorda e a bola é recebida pelo jogador mais próximo.



As proficiências do jogador em diferentes aspectos do jogo são definidas pelos 4 atributos a seguir:

Pontos de fôlego (PF): Representa sua durabilidade durante o jogo. A maioria das ações custam uma quantidade de PF para se executar. Quando seus PF alcançam 0, você pode continuar jogando, mas não pode realizar ações que custam PF.

Ataque (ATQ): Melhora suas chances de passar e chutar a bola.

Defesa (DEF): Melhora suas chances de roubar e interceptar a bola.

Velocidade (VE): Determina o quanto rápido você pode nadar.

"Este é o chute Jecht, não é?"

- Yuna



Todos os atributos de um jogador de Blitzball são derivados e melhorados pelos seus atributos de combate como a seguir:

Pontos de fôlego = Pontos de vida + Pontos de mana

Ataque = Força + Magia

Defesa = Defesa (física) + Resistência

Velocidade = Agilidade

Então se um personagem jogador aumenta de nível fora de uma partida e ganha FOR+1, seu ATQ também é aumentado em +1. Para evitar confusão, os atributos de Blitzball devem ser acompanhados separadamente daqueles de combate. No início cada jogador já sabe uma técnica a sua escolha. Cada jogador aprende até 3 técnicas no máximo, ao observar outros jogadores que as executam. Se durante uma partida, alguém a 3u de você executa uma técnica, você pode tentar passar num teste de DF 9 para aprendê-la. Se já conhecer 3, você pode esquecer uma delas para substituir pela nova. Jogar Blitzball é uma fonte de experiência para os personagens jogadores, o que os ajudam a alcançar marcos na aventura mais rapidamente. Além do mais, vencedores do Blitzball são normalmente premiados com várias recompensas e prêmios, incluindo equipamentos, itens e Gil.

Técnica PF Efeito

Chute Jecht	20	Você dá um chute que não pode ser bloqueado, exceto pelo goleiro.
Luvas de agarrar	8	Até o inicio de seu próximo turno, adicione 1d a sua DEF enquanto tenta pegar um passe ou chute.
Parrudo	8	Até o fim de seu próximo turno, sua DEF aumenta em um valor igual a seu ATQ.
Espírito dos auroques	12	Todos os aliados dentro de 5u aumentam seu ATQ e DEF em 3 até o inicio de seu próximo turno.
Passe drenante	8	Você passa a bola, em que se adiciona 3u à distância dela. Cada jogador que falhar ao interceptar a bola, perde 5 PF e seu PF aumenta na mesma quantidade.

Técnica

PF

Efeito

Chute esfera	15	Chute e adiciona 2d em unidades a distância da bola.
Chute voleio	6	Ao receber um passe ou pegar a bola antes do inicio de seu próximo turno, você pode chutar imediatamente.
Chute venenoso	10	Chute e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica envenenado por 3 rodadas.
Chute Enfraquecedor	10	Chute e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Enfraquecido por 3 rodadas.
Chute soneca	10	Chute e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Dormindo por 3 rodadas.
Passe Enfraquecedor	8	Passe e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Enfraquecido por 3 rodadas.
Passe venenoso	8	Passe e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Envenenado por 3 rodadas.
Passe soneca	8	Passe e adiciona 3u à distância da bola. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Dormindo por 3 rodadas.
Encontrão venenoso	10	Dê um encontrão e adiciona +3 à sua DEF atual. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Envenenado por 3 rodadas.
Encontrão soneca	10	Dê um encontrão e adiciona +3 à sua DEF atual. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Dormindo por 3 rodadas.
Encontrão Enfraquecedor	10	Dê um encontrão e adiciona +3 à sua DEF atual. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou fica Enfraquecido por 3 rodadas.
Encontrão drenante	10	Dê um encontrão e adiciona +3 à sua DEF atual. Cada jogador que tentar bloqueá-la faz um teste de DF 8 ou seu PF é reduzido em -5 e o seu PF aumenta na mesma quantidade.
Encontrão escorrega	7	Até o inicio do seu próximo turno, cada oponente que tentar dar um encontrão em você tem que fazer um teste de DF 8 primeiro ou errará o encontrão.
Defesa de Elite	8	Até o inicio de seu próximo turno, quando um oponente se mover dentro de 1u de você, você pode dar um encontrão nele imediatamente.