

# Classes

Existem 7 classes, e para a primeira mesa o ideal é que cada jogador escolha uma classe diferente. Lembrando, o ideal não é obrigatório, você não precisa jogar em uma classe que não acha interessante apenas porquê as outras já foram escolhidas, isso pode ser negociado entre os jogadores e debatido com o mestre para que todos fiquem satisfeitos com suas escolhas.

Aqui veremos os valores dos atributos como Pontos de Domínio, que definem os limites de suas habilidades como personagem. Por exemplo: você escolheu ser um Caçador de Sombras com o atributo de sabedoria 3, e sua habilidade “Presa Favorita” custa 1 ponto de domínio. Por conta do seu atributo, você só pode utilizar essa habilidade 3 vezes antes de precisar de um descanso para se recuperar.

Vale lembrar que o uso das habilidades não diminuem o valor dos atributos, apenas limitam a quantidade de vezes que as habilidades podem ser usadas a partir do seu valor.

## 1. Lista de Classes

### a. Bardo Lunar

- i. **Domínio:** Carisma
- ii. **Descrição:** Inspirado nos bardos tradicionais, este personagem utiliza canções e histórias para influenciar o ambiente e as emoções das pessoas ao seu redor. Em um mundo onde a religião lunar é dominante, o Bardo Lunar pode ser um propagador da fé ou um questionador sutil da ordem estabelecida.
- iii. **Habilidades:**
  - 1. **Canção das Marés**
    - a. **Custo:** 1 Ação, 2 PM para iniciar. Requer **Concentração** para manter.
    - b. **Alcance:** Pessoal (uma aura de 9 metros de raio ao seu redor).
    - c. **Duração:** Até 5 turnos (enquanto se concentrar).

- d. **Efeito:** Você escolhe um dos dois efeitos ao iniciar a canção:
  - i. **Maré Alta (Inspiradora):** Aliados que comecem seus turnos dentro da aura ganham **+1 em suas rolagens de ataque** até o início do próximo turno deles.
  - ii. **Maré Baixa (Desmoralizante):** Inimigos que comecem seus turnos dentro da aura devem fazer um **Teste de Resistência de Sabedoria (DT = 10 + seu Mod. CAR)**. Se falharem, recebem **-1 em suas rolagens de ataque** até o início do próximo turno deles.

## 2. Lamento da Luz Perdida:

- a. **Custo:** 1 Ação, 1 PM.
- b. **Alcance:** 9 metros.
- c. **Duração:** 1 rodada.
- d. **Efeito:** Você escolhe um número de alvos visíveis igual ao seu **Modificador de Carisma (CAR)**. Eles devem fazer um **Teste de Resistência de Sabedoria (DT = 10 + seu Mod. CAR)**. Se falharem, ficam cegos por memórias de contos antigos. *“De quem são essas memórias? Quem as escreveu?”*

## 3. Narrativa Envolvente:

- a. **Custo:** Passivo
- b. **Efeito:** Você tem **Vantagem** em todos os testes de CAR quando tenta convencer alguém contando uma história.

## b. Clérigo da Luz Proibida

- i. **Domínio:** Sabedoria

- ii. **Descrição:** Seguidor da religião proibida que venera Solair, este clérigo busca trazer de volta a luz ao mundo. Opera no oculto, realizando rituais secretos e auxiliando aqueles que compartilham de sua fé.

- iii. **Habilidades:**

- 1. **Chama Purificadora:**

- a. **Custo:** 1 Ação, 2 PM.
    - b. **Alcance:** Toque.
    - c. **Duração:** Instantâneo.
    - d. **Efeito:** Você estende sua mão com uma chama sagrada. Escolha um:
      - i. **Curar:** Você toca um aliado, que recupera 1d8 + SAB em Pontos de Vida.
      - ii. **Queimar:** Você faz um ataque de toque mágico (1d20 + SAB) contra um inimigo. Se acertar, ele sofre 1d8 + SAB de dano de fogo.

- 2. **Luz Reveladora:**

- a. **Custo:** 1 Ação, 1 PM.
    - b. **Alcance:** Toque (um objeto).
    - c. **Duração:** Fim da cena.
    - d. **Efeito:** Você toca um objeto e ele passa a emitir luz brilhante em um raio de 6 metros, e penumbra por mais 6 metros. *“A luz proibida torna vulneráveis a peste intocável”.*

- 3. **Fé Inabalável:**

- a. **Custo:** Passivo.
    - b. **Efeito:** Você tem **Vantagem** em todos os Testes de Resistência contra efeitos de Medo e Corrupção Mental.

- c. **Caçador de Sombras**

- i. **Domínio:** Sabedoria
    - ii. **Descrição:** Guerreiro treinado especificamente para enfrentar as bestas que assolam o mundo durante a

noite eterna. Utiliza táticas furtivas e conhecimento sobre monstros para proteger os inocentes.

iii. **Habilidades:**

**1. Presa Favorita:**

- a. **Custo:** 1 Ação, 1 Ponto de Domínio de Sabedoria.
- b. **Alcance:** Cenário
- c. **Duração:** 5 rodadas.
- d. **Efeito:** Você marca uma criatura que pode ver como sua presa . Pela duração, você ganha +2 em suas rolagens de dano contra essa criatura.

**2. Rastreamento:**

- a. **Custo:** Passivo.
- b. **Efeito:** Você tem vantagem (2d20 + SAB) em testes de Sabedoria para rastrear alvos.

**3. Armadilhas:**

- a. **Custo:** 1 Ponto de Domínio de Destreza.
- b. **Efeito:** Você monta uma pequena armadilha. A DT para um inimigo perceber a armadilha é 10 + SAB. A primeira criatura que entrar no espaço deve fazer um **Teste de Resistência de Destreza (DT = 10 + DES)**.
  - i. **Falha:** A criatura sofre 2d6 de dano perfurante e sua velocidade é reduzida a 0 até que use uma Ação para se libertar (Teste de Força, DT 10).
  - ii. **Sucesso:** A criatura sofre metade do dano e não fica presa.

d. **Artesão**

- i. **Domínio:** Inteligência

- ii. **Descrição:** Um estudioso da própria essência da matéria. Um bom artesão utiliza (órgão de feras, folha de planta ou fragmento de pedras), decompõe e recombina tudo em algo novo. Eles são os mestres da mudança, transformando os horrores do mundo em ferramentas de sobrevivência para seus aliados. *“A antipatia pela estagnação costuma render aos artesãos um alvo em suas costas”*

- iii. **Habilidades:**

- 1. **Oficina Improvisada:** Durante um descanso, você pode manipular os ingredientes que coletou para criar itens úteis (Número de fórmulas igual a sabedoria, fórmulas podem ser trocadas)
  - 2. **Análise de Essência:**
    - a. **Custo:** Passivo.
    - b. **Efeito:** Você tem vantagem (**2d20 + INT**) em testes de Inteligência para identificar a natureza, as propriedades ou as fraquezas de criaturas, plantas e substâncias. Ao coletar materiais de uma fonte, um sucesso no teste pode te conceder um material superior, necessário para fórmulas mais poderosas.
  - 3. **Transmutação Mentor:**
    - a. **Custo:** 1 PM, ação completa
    - b. **Efeito:** Você realiza uma pequena e rápida alteração na matéria não-viva. Você pode purificar pequenos volumes de água, enferrujar uma pequena fivela de metal, tornar um pedaço de pão mofado, cegar uma lâmina, ou criar um odor forte.

**e. Astrólogo Iniciante**

- i. **Domínio: Sabedoria**
- ii. **Descrição:** Indivíduos fascinados pelos corpos celestes, os Astrólogos Amadores utilizam fragmentos de meteoritos para canalizar magias únicas. Sua

observação constante da lua lhes concede direcionamentos valiosos.

iii. **Habilidades:**

1. **Leitura Lunar:**

- a. **Custo:** 1 ponto de domínio
- b. **Efeito:** Você medita sobre a lua e o brilho das estrelas para buscar orientação. Faça um teste de Sabedoria (DT 15).
  - i. **Sucesso:** Você recebe uma visão ou um pressentimento enigmático do Mestre sobre o seu objetivo atual
  - ii. **Falha:** A vastidão do cosmos é demais para sua mente. Você sofre 1d4 de Dano de Corrupção Mental.

2. **Falange Cristalina:**

- a. **Custo:** 1 Ação, 3 PM
- b. **Duração:** 5 rodadas, ou até serem descarregadas.
- c. **Efeito:** Você invoca um número de lâminas de cristal flutuantes igual ao seu Modificador de Sabedoria (SAB). Elas orbitam sua cabeça. Quando uma criatura termina seu movimento a 3 metros de você, uma das lâminas dispara automaticamente contra ela, causando 1d6 de dano mágico. Apenas uma lâmina pode disparar por turno.

3. **Lasca Brilhante:**

- a. **Custo:** 1 Ação, 1 PM.
- b. **Alcance:** 9 metros.
- c. **Efeito:** Você dispara um projétil de pura magia cristalizada em um alvo. Faça um ataque de magia (1d20 + SAB). Se acertar, o alvo sofre 1d10 de dano mágico. Esta é sua magia de ataque principal, confiável e eficiente.

f. **Combatente Ágil**

- i. **Domínio: Destreza**
- ii. **Descrição:** Especialistas em velocidade e precisão, os Combatentes Ágeis confiam em sua destreza para desferir ataques rápidos e evitar danos. São mestres em explorar as fraquezas dos inimigos.
- iii. **Habilidades:**
  - 1. **Ataque Rápido:**
    - a. **Custo:** 1 ponto de domínio.
    - b. **Efeito:** Sempre que você usar sua Ação para atacar, você pode usar seu ponto de domínio para fazer um ataque adicional surpresa com uma arma leve que esteja empunhando. Você não adiciona seu modificador de atributo ao dano deste ataque extra.
  - 2. **Ripostar:**
    - a. **Custo:** 1 Reação, 1 Ponto de Domínio de Destreza.
    - b. **Efeito:** Quando um inimigo te ataca com um golpe corpo a corpo e **erra**, você pode usar sua Reação para gastar um Ponto de Domínio e fazer imediatamente um ataque corpo a corpo contra ele.
  - 3. **Dança das Lâminas:**
    - a. **Custo:** Turno completo
    - b. **Alcance:** 3 metros
    - c. **Efeito:** Você gasta seu turno completo para se mover de forma imprevisível. Você se move até o alvo para fazer um único ataque com arma corpo a corpo, retornando para o local original, sem sofrer ataques de oportunidade ou contrataques, não é possível ter a vantagem do crítico

g. **Protetor**

- i. **Domínio:** Maior entre FOR ou CONS
- ii. **Descrição:** Defensores incansáveis, os Protetores são guardiões que se colocam entre os aliados e o perigo.

Sua resistência excepcional e habilidades de proteção os tornam pilares em qualquer grupo.

iii. **Habilidades:**

**1. Resistência Aprimorada:**

- a. **Custo:** 1 Reação, 1 Ponto de Domínio de Constituição.
- b. **Efeito:** Quando você ou um aliado a até 1,5 metro de você está prestes a sofrer dano de um ataque, você pode usar sua Reação para erguer sua defesa e absorver parte do impacto. O dano recebido é **reduzido** em 1d10 + CONS.

**2. Postura Inabalável:**

- a. **Custo:** Turno.
- b. **Efeito:** Você usa sua arma ou escudo para controlar a posição do inimigo. Faça uma rolagem de ataque (1d20 + FOR). Se acertar, o alvo sofre 1d4 + FOR de dano e deve fazer um **Teste de Resistência de Força (DT = 10 + FOR)**. Se falhar, será empurrado em 1,5 metros

**3. A Todo custo:**

- a. **Custo:** 1 Reação. (Só pode ser usada uma vez por Descanso Longo).
- b. **Pré-requisito:** Um aliado a até 3 metros de você deve cair a 0 Pontos de Vida.
- c. **Efeito:** O instinto guardião toma conta de você. Imediatamente:
  - i. Você ganha **Pontos de Vida Temporários** igual ao **dobro do seu nível**.
  - ii. Você pode se mover até seu deslocamento máximo em direção ao aliado caído, sem provocar ataques de oportunidade.
  - iii. Até o final do seu próximo turno, qualquer ataque direcionado ao seu



aliado caído **automaticamente**  
**atinge você em vez dele.**