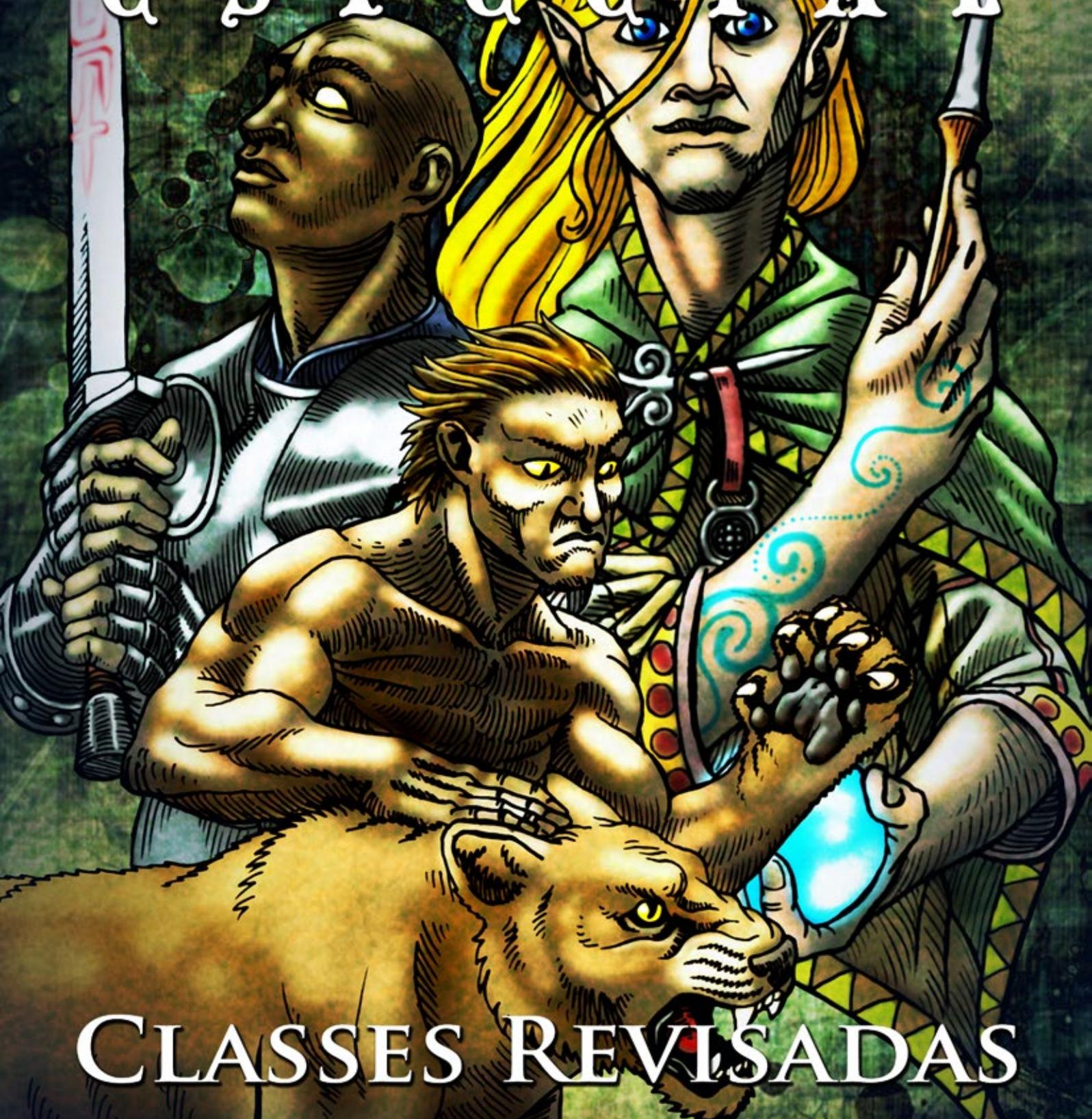


A REVISTA OFICIAL DO RPG MIGHTY BLADE

FASE 2 - Nº 11 - ANO 3 ABRIL DE 2016

Dragon Cave

E S P E C I A L



CLASSES REVISADAS

TODAS AS CLASSES DO MIGHTY BLADE E MUITAS CLASSES NOVAS

Índice

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Introdução | 3 |
| Proficiências | 5 |
| Classes | 12 |
| Bardo | 14 |
| Druida | 23 |
| Espadachim | 32 |
| Feiticeiro | 39 |
| Guerreiro | 48 |
| Ladino | 55 |
| Mago | 62 |
| Mentalista | 71 |
| Necromante | 79 |
| Paladino | 88 |
| Patrulheiro | 96 |
| Rúnico | 104 |
| Sacerdote | 112 |
| Xamã | 120 |
| Dogmas | 128 |
| Espíritos Animais | 130 |
| Antecedentes | 132 |
| Defesa e Determinação | 138 |
| Equipamentos | 139 |
| Rituais e Tomos | 150 |
| Evolução do Personagem | 151 |

Introdução

Depois da revisão geral das raças de Drakon, é hora de revisar também as classes. Assim como a revisão das raças, esse material traz, além de regras revistas e atualizadas e algumas novas mecânicas, um maior entrosamento das classes com o cenário e uma sinergia maior em termos de regras.

Esse projeto, começado na DC10, tem como objetivo apresentar para os jogadores de Mighty Blade um pouco do que estamos preparando para a futura terceira edição impressa do sistema. Nessa revista vamos apresentar não só as classes revisadas e classes novas, mas também uma série de mecânicas de jogo para tornar suas aventuras mais personalizadas, interessantes e fáceis de montar.

Nosso trabalho não estará completo sem a participação de nossos féis jogadores. Queremos saber o que vocês acharam, se tiveram problemas, e quais foram. Essa é a última etapa no processo de desenvolvimento do novo Mighty Blade 3ª Edição, e você pode fazer parte dele! Monte um grupo, teste as novas regras e nos diga o que você achou.

O que é Importante

As regras de Tempo, Movimento, Carga e Condições (descritas na DC10) são levadas em consideração na descrição das Habilidades das classes revisadas, assim como as novas regras de Proficiências listadas a seguir. Essas novas mecânicas compõem as regras atualizadas que constarão na 3ª edição do Mighty Blade, e para aproveitar melhor as raças da DC10 e as classes revisadas dessa edição, é importante que você as conheça.

Nesta edição você também encontrará uma nova lista básica de equipamento, incluindo armas e armaduras, atualizada para as novas regras de carga. Também encontrará uma nova regra de Defesa, onde introduzimos a Determinação, defesa para ataques mentais. Além disso você será re-apresentado à regra de antecedentes, uma regra que foi resgatada do passado longínquo das antigas Dragon Cave, revisada para se encaixar no novo conjunto de regras.

Equipe

Game Design

Tiago Junges, Domênico Gay,

Luciano Abel

Design de Capa

Aline Rebelo

Editoração

Luciano Abel

Revisão

Ewe "Juban Albino" Pacheco

Cássia 'Tantrina' Mendes

Ilustrações e Cores

Domênico Gay

Agradecimentos

A todos os fãs que sempre nos ajudam

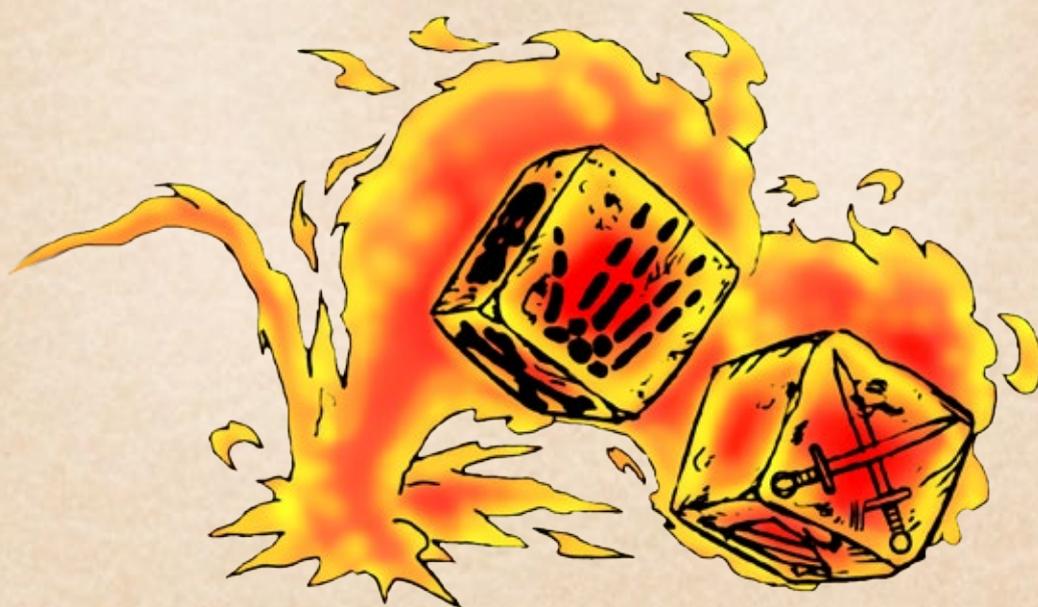
Habilidades das Classes

Claro, o carro chefe dessa edição são as classes revisadas, e como não poderia deixar de ser, a grande mudança ocorreu nas Habilidades. Além de várias modificações nas Habilidades e da criação de algumas totalmente novas, algumas delas não existem mais, por terem sido incorporadas no sistema – como Força de Combate e Agilidade em Combate (veja o novo sistema de Proficiências a seguir e a nova tabela de armas no final dessa edição) – ou por não fazerem sentido – como o caso dos ataques elementais de classes marciais como o Guerreiro e Espadachim (que foram todos adicionados à nova classe Rúnico).

Para além da redistribuição e criação de Habilidades, houve uma padronização geral de efeitos e testes. Habilidades de tipos específicos agora funcionam todas de uma mesma maneira – magias que produzem efeitos mentais agora têm dificuldades padronizadas, Músicas são sempre realizadas com Confrontos (explicamos adiante o que o conceito de Confronto significa, não se preocupem; é só continuar lendo!) quando algum teste é necessário, ataques que derrubam têm testes

padronizados para serem resistidos e magias de dano causam sempre dano fixo, sem testes para reduzir o dano pela metade – mas as Classes conjuradoras têm acesso a uma Habilidade nova, chamada Aparar Magia, que permite que eles sofram apenas metade do dano por magias.

Além disso, algumas Habilidades agora têm um descritor de efeito – que sempre aparece no final da Habilidade. Esse descritor serve para organizar as coisas e padronizar um pouco mais algumas situações, deixando claro quando a Habilidade gera um efeito de Medo, um ataque Mental, de Sangramento ou Dreno de energia. Isso facilita tanto para Mestres quanto Jogadores por conta de algumas Habilidades que podem afetar especificamente um tipo particular de efeito – personagens Destemidos não são afetados por efeitos de Medo, criaturas com Mente Vazia não são afetados por efeitos Mentais, Elfos não são afetados por Dreno de Energia e efeitos de Sangramento podem ser evitados ou removidos com efeitos de cura, por exemplo – e porque algumas Habilidades e mecânicas também afetam esses efeitos de maneiras variadas.



Proficiências

Ns Proficiências ditam aquilo que o personagem aprendeu e treinou ao longo da vida, e definem as capacidades do personagem, seu conhecimento acumulado, suas aptidões e áreas de interesse. Quatro das Proficiências são consideradas comuns (Movimentação, Resistência, Percepção e Adestramento), e todos os personagens são automaticamente considerados proficientes nelas (rolando 2d6 em seus testes). Elas representam as capacidades mais comuns de interação com o ambiente, e a eficiência de um determinado personagem nelas é definida pelos seus talentos naturais, na forma de Atributos e Habilidades Raciais, e em seu empenho em melhorar suas capacidades nelas, através de Habilidades Extras e de Classe.

Além das quatro Proficiências comuns, todo personagem de primeiro nível começa com 2 Proficiências fornecidas pela sua Classe, e pode obter mais uma Proficiência dependendo do Antecedente que porventura selecionar. Essas Proficiências exclusivas precisam ser treinadas com afinco para serem dominadas, e os personagens que não tenham adquiridos essas Proficiências realizam testes relativos a elas como se fossem Inaptos (rolando apenas 1d6 em seus testes).

Esse novo sistema, vale lembrar, serve para padronizar a rolagem de dados. Todos os testes de Mighty Blade agora são feitos utilizando-se uma Proficiência adequada. Quando em dúvida de qual Proficiência usar, dê uma olhada nas descrições e tente extrapolar qual Proficiência seria mais adequada em caso dela não cobrir nenhuma tarefa próxima do que o jogador quer fazer (o que eu acho difícil de acontecer). E lembre-se que muitas ações podem ser realizadas com mais de uma Proficiência diferente.

Exemplos: Um personagem tentando realizar um teste de Cuidados Médicos pode fazê-lo com um teste de Conhecimento ou Sobrevivência, enquanto arremessar uma arma pode ser feito com um teste de Armas Brancas ou Armas de Distância. Um personagem pode arrombar uma porta com um teste de Furtividade, destravando a fechadura, com Armas Brancas, forçando a porta com uma alavanca ou com Briga, simplesmente dando um bom pontapé!

Descrição das Proficiências

Proficiência

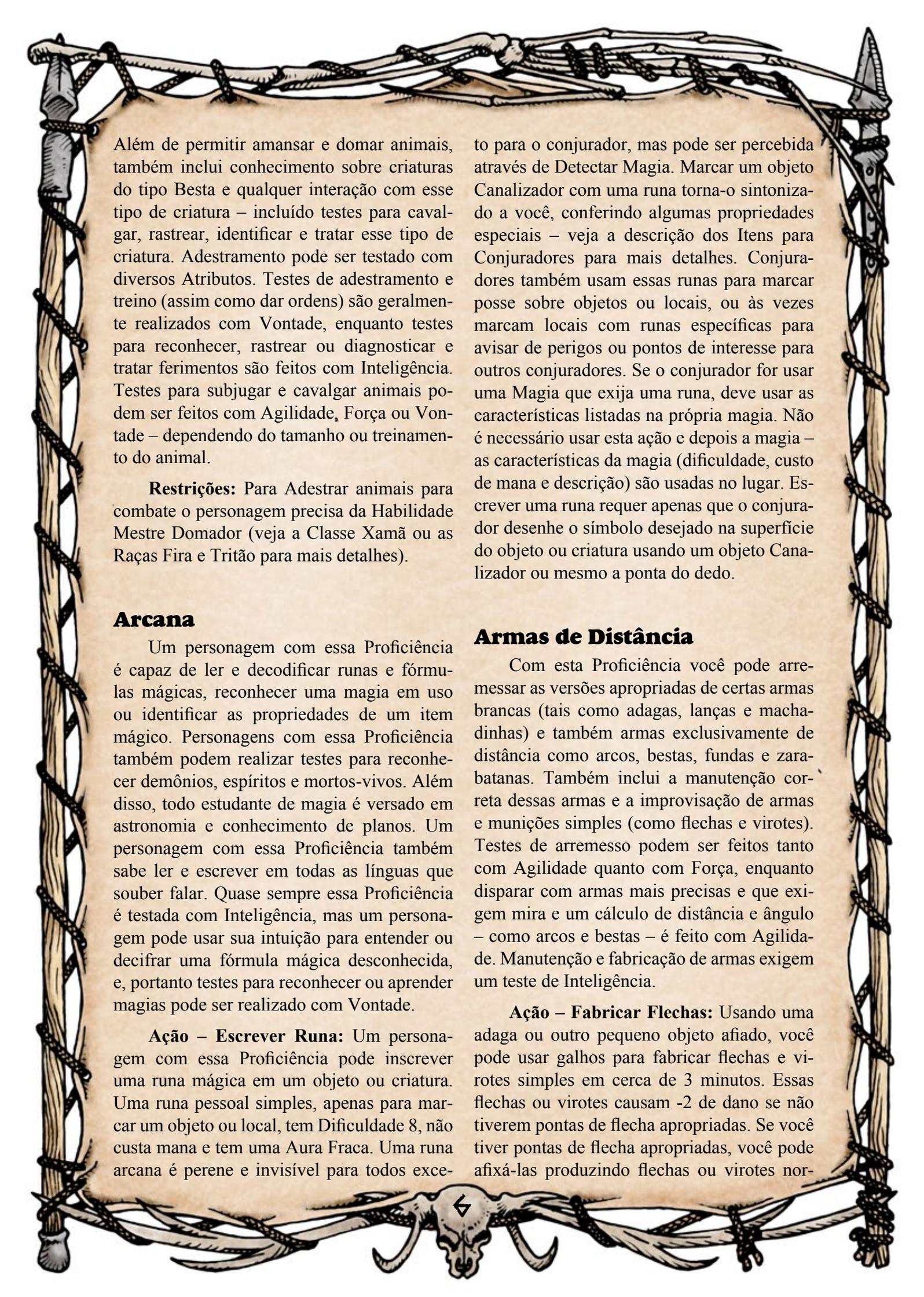
O nome da Proficiência, seguido por uma breve descrição das capacidades cobertas por ela. Proficiências cujos nomes sejam seguidos de um asterisco (*) são consideradas Proficiências comuns,

Ação: Uma ação especial que um personagem pode realizar usando essa Proficiência. Algumas Proficiências têm a mesma Ação, enquanto outras podem não ter ações especiais.

Restrições: Capacidades que a proficiência não cobre, indicando qual Habilidade deve ser adquirida para permitir que aquele tipo de ação seja realizada. Algumas Proficiências não tem restrições especiais.

Adestramento *

Essa é a proficiência que rege a doma, treino e o uso de animais para diversos fins.



Além de permitir amansar e domar animais, também inclui conhecimento sobre criaturas do tipo Besta e qualquer interação com esse tipo de criatura – incluído testes para cavalgar, rastrear, identificar e tratar esse tipo de criatura. Adestramento pode ser testado com diversos Atributos. Testes de adestramento e treino (assim como dar ordens) são geralmente realizados com Vontade, enquanto testes para reconhecer, rastrear ou diagnosticar e tratar ferimentos são feitos com Inteligência. Testes para subjugar e cavalgar animais podem ser feitos com Agilidade, Força ou Vontade – dependendo do tamanho ou treinamento do animal.

Restrições: Para Adestrar animais para combate o personagem precisa da Habilidade Mestre Domador (veja a Classe Xamã ou as Raças Fira e Tritão para mais detalhes).

Arcana

Um personagem com essa Proficiência é capaz de ler e decodificar runas e fórmulas mágicas, reconhecer uma magia em uso ou identificar as propriedades de um item mágico. Personagens com essa Proficiência também podem realizar testes para reconhecer demônios, espíritos e mortos-vivos. Além disso, todo estudante de magia é versado em astronomia e conhecimento de planos. Um personagem com essa Proficiência também sabe ler e escrever em todas as línguas que souber falar. Quase sempre essa Proficiência é testada com Inteligência, mas um personagem pode usar sua intuição para entender ou decifrar uma fórmula mágica desconhecida, e, portanto testes para reconhecer ou aprender magias pode ser realizado com Vontade.

Ação – Escrever Runa: Um personagem com essa Proficiência pode inscrever uma runa mágica em um objeto ou criatura. Uma runa pessoal simples, apenas para marcar um objeto ou local, tem Dificuldade 8, não custa mana e tem uma Aura Fraca. Uma runa arcana é perene e invisível para todos exce-

to para o conjurador, mas pode ser percebida através de Detectar Magia. Marcar um objeto Canalizador com uma runa torna-o sintonizado a você, conferindo algumas propriedades especiais – veja a descrição dos Itens para Conjuradores para mais detalhes. Conjuradores também usam essas runas para marcar posse sobre objetos ou locais, ou às vezes marcam locais com runas específicas para avisar de perigos ou pontos de interesse para outros conjuradores. Se o conjurador for usar uma Magia que exija uma runa, deve usar as características listadas na própria magia. Não é necessário usar esta ação e depois a magia – as características da magia (dificuldade, custo de mana e descrição) são usadas no lugar. Escrever uma runa requer apenas que o conjurador desenhe o símbolo desejado na superfície do objeto ou criatura usando um objeto Canalizador ou mesmo a ponta do dedo.

Armas de Distância

Com esta Proficiência você pode arremessar as versões apropriadas de certas armas brancas (tais como adagas, lanças e machadinhas) e também armas exclusivamente de distância como arcos, bestas, fundas e zarabatanas. Também inclui a manutenção correta dessas armas e a improvisação de armas e munições simples (como flechas e virotes). Testes de arremesso podem ser feitos tanto com Agilidade quanto com Força, enquanto disparar com armas mais precisas e que exigem mira e um cálculo de distância e ângulo – como arcos e bestas – é feito com Agilidade. Manutenção e fabricação de armas exigem um teste de Inteligência.

Ação – Fabricar Flechas: Usando uma adaga ou outro pequeno objeto afiado, você pode usar galhos para fabricar flechas e virotes simples em cerca de 3 minutos. Essas flechas ou virotes causam -2 de dano se não tiverem pontas de flecha apropriadas. Se você tiver pontas de flecha apropriadas, você pode afixá-las produzindo flechas ou virotes nor-

mais, mas o processo leva 5 minutos por flecha, ao invés de 3.

Restrições: Para fabricar arcos, bestas, pontas de flechas, virotes ou chumbos de funda ou prodd você precisa do Antecedente Entalhador.

Armas Brancas

Com essa proficiência você pode usar qualquer tipo de arma branca em combate: espadas, machados, martelos, adagas, lanças, chicotes, porretes e qualquer outra coisa que possa ser usado como alavanca para causar danos. Também inclui arremesso desse tipo de arma (mas não de armas exclusivamente de arremesso) e a manutenção correta dessas armas – mas não sua fabricação. Inclui também a improvisação de armas simples (como tapapes e bordões). Tanto ataques físicos como arremessos podem ser testados com Agilidade ou Força, enquanto afiar, limpar e produzir armas exige testes de Inteligência.

Ação – Improvisar Arma: Usando uma adaga ou outro pequeno objeto afiado, você pode usar galhos para improvisar uma arma de madeira. Você pode produzir azagaias, clavas, bastões e lanças de qualidade inferior (dano -1 e quebram no caso de uma falha crítica num ataque) em cerca de 5 minutos. Essa ação geralmente é usada apenas em emergências, obviamente.

Restrições: Para produzir clavas e bastões normais, você precisa do Antecedente Entalhador. Para produzir armas de metal (espadas, lanças, machados, etc) você precisa do Antecedente Ferreiro.

Briga

Essa é a Proficiência necessária para combate desarmado, com socos, chutes, joelhadas, encontrões, cabeçadas, etc. Inclui sistemas marciais complexos, ensinados por um mestre, bem como briga de rua e uso de armas

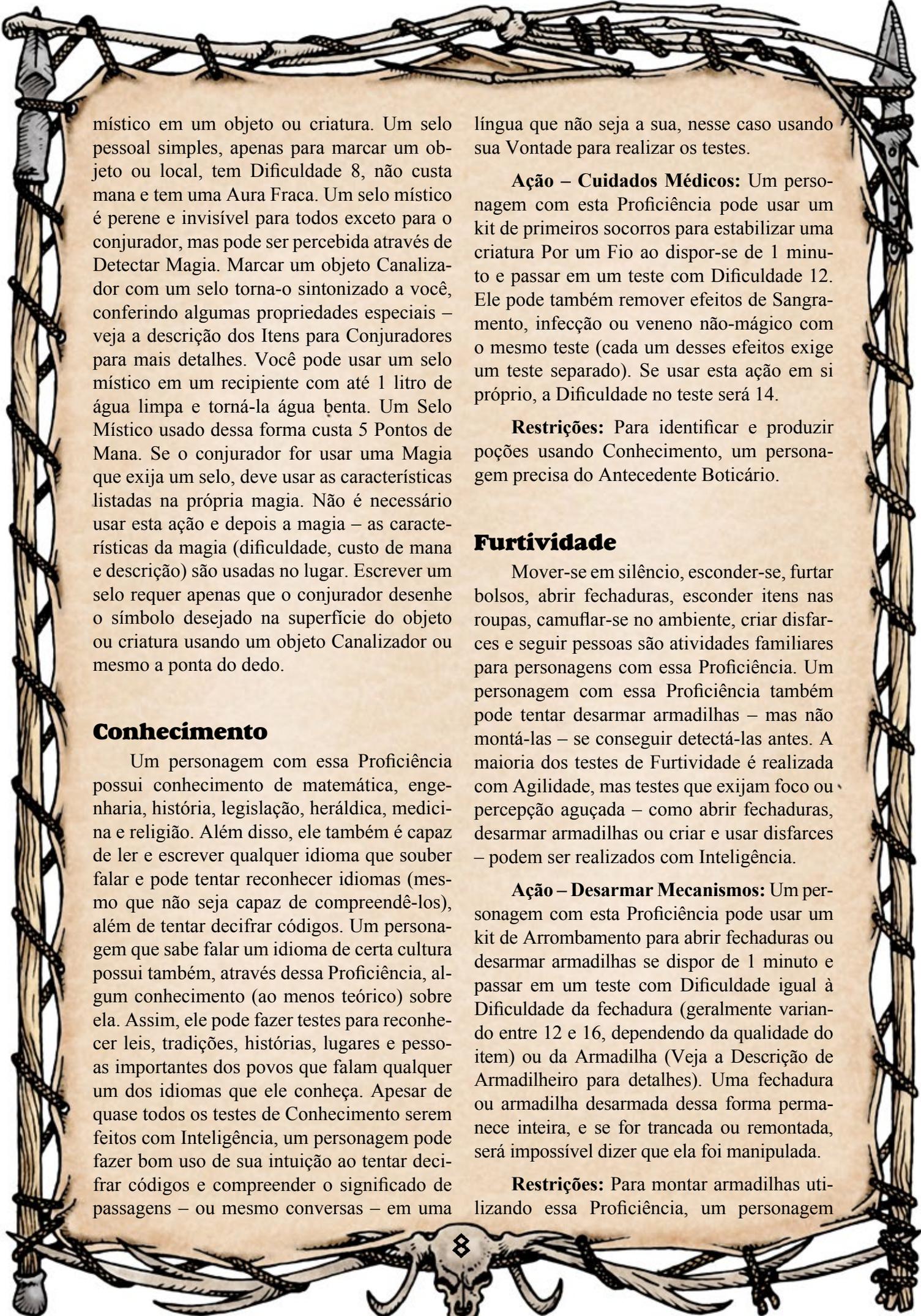
naturais – mordidas, garras, golpes de cauda, etc. Pode ser testado tanto com Agilidade quanto com Força.

Ação – Constringir: Você tenta agarrar, segurar e – se desejar – esmagar o alvo com seu abraço. Faça um ataque corporal normal, sem considerar a Defesa fornecida pela armadura do alvo – mas considerando bônus de bloqueio e esquiva. Se acertar esse ataque, você não causa dano, mas você agarra o alvo e ele é considerado Constringido. Em seu turno, a vítima Constringida não pode se mover, mas pode atacar a criatura que a estiver constringindo com qualquer arma corporal que não seja de duas mãos. Uma criatura Constringida também pode, ao invés de atacar, fazer um teste de Resistência ou Furtividade (se tiver a Habilidade Flexível) contra a sua Resistência para se libertar. No seu turno, você pode se mover – mas deve considerar o peso da criatura que está Constringindo como Carga – carregando a sua vítima, ou pode realizar um ataque de apertar contra ela. Esse ataque acerta automaticamente e é considerado um ataque desarmado, causando dano igual à Força/Contusão, mas o bônus de armadura da vítima é diminuído do dano desse ataque. Soltar uma vítima é uma ação padrão.

Clericato

Você conhece rituais e dogmas religiosos, sabendo como proceder em casamentos, funerais e liturgias de um modo geral. Além disso, se tiver um Missal, você sabe decifrar e interpretar os milagres descritos nele na forma de Magias, podendo lançá-las, reconhecê-las e analisá-las. Os testes de Clericato podem ser todos realizados com Vontade, mas, apesar de ser um processo muito mais subliminar do que técnico, testes para entender ou decifrar o conteúdo de passagens de um Missal – ou de uma escritura religiosa obscura, por exemplo – podem ser feitos com Inteligência.

Ação – Selo Místico: Um personagem com essa Proficiência pode inscrever um selo



místico em um objeto ou criatura. Um selo pessoal simples, apenas para marcar um objeto ou local, tem Dificuldade 8, não custa mana e tem uma Aura Fraca. Um selo místico é perene e invisível para todos exceto para o conjurador, mas pode ser percebida através de Detectar Magia. Marcar um objeto Canalizador com um selo torna-o sintonizado a você, conferindo algumas propriedades especiais – veja a descrição dos Itens para Conjuradores para mais detalhes. Você pode usar um selo místico em um recipiente com até 1 litro de água limpa e torná-la água benta. Um Selo Místico usado dessa forma custa 5 Pontos de Mana. Se o conjurador for usar uma Magia que exija um selo, deve usar as características listadas na própria magia. Não é necessário usar esta ação e depois a magia – as características da magia (dificuldade, custo de mana e descrição) são usadas no lugar. Escrever um selo requer apenas que o conjurador desenhe o símbolo desejado na superfície do objeto ou criatura usando um objeto Canalizador ou mesmo a ponta do dedo.

Conhecimento

Um personagem com essa Proficiência possui conhecimento de matemática, engenharia, história, legislação, heráldica, medicina e religião. Além disso, ele também é capaz de ler e escrever qualquer idioma que souber falar e pode tentar reconhecer idiomas (mesmo que não seja capaz de compreendê-los), além de tentar decifrar códigos. Um personagem que sabe falar um idioma de certa cultura possui também, através dessa Proficiência, algum conhecimento (ao menos teórico) sobre ela. Assim, ele pode fazer testes para reconhecer leis, tradições, histórias, lugares e pessoas importantes dos povos que falam qualquer um dos idiomas que ele conheça. Apesar de quase todos os testes de Conhecimento serem feitos com Inteligência, um personagem pode fazer bom uso de sua intuição ao tentar decifrar códigos e compreender o significado de passagens – ou mesmo conversas – em uma

língua que não seja a sua, nesse caso usando sua Vontade para realizar os testes.

Ação – Cuidados Médicos: Um personagem com esta Proficiência pode usar um kit de primeiros socorros para estabilizar uma criatura Por um Fio ao dispor-se de 1 minuto e passar em um teste com Dificuldade 12. Ele pode também remover efeitos de Sangramento, infecção ou veneno não-mágico com o mesmo teste (cada um desses efeitos exige um teste separado). Se usar esta ação em si próprio, a Dificuldade no teste será 14.

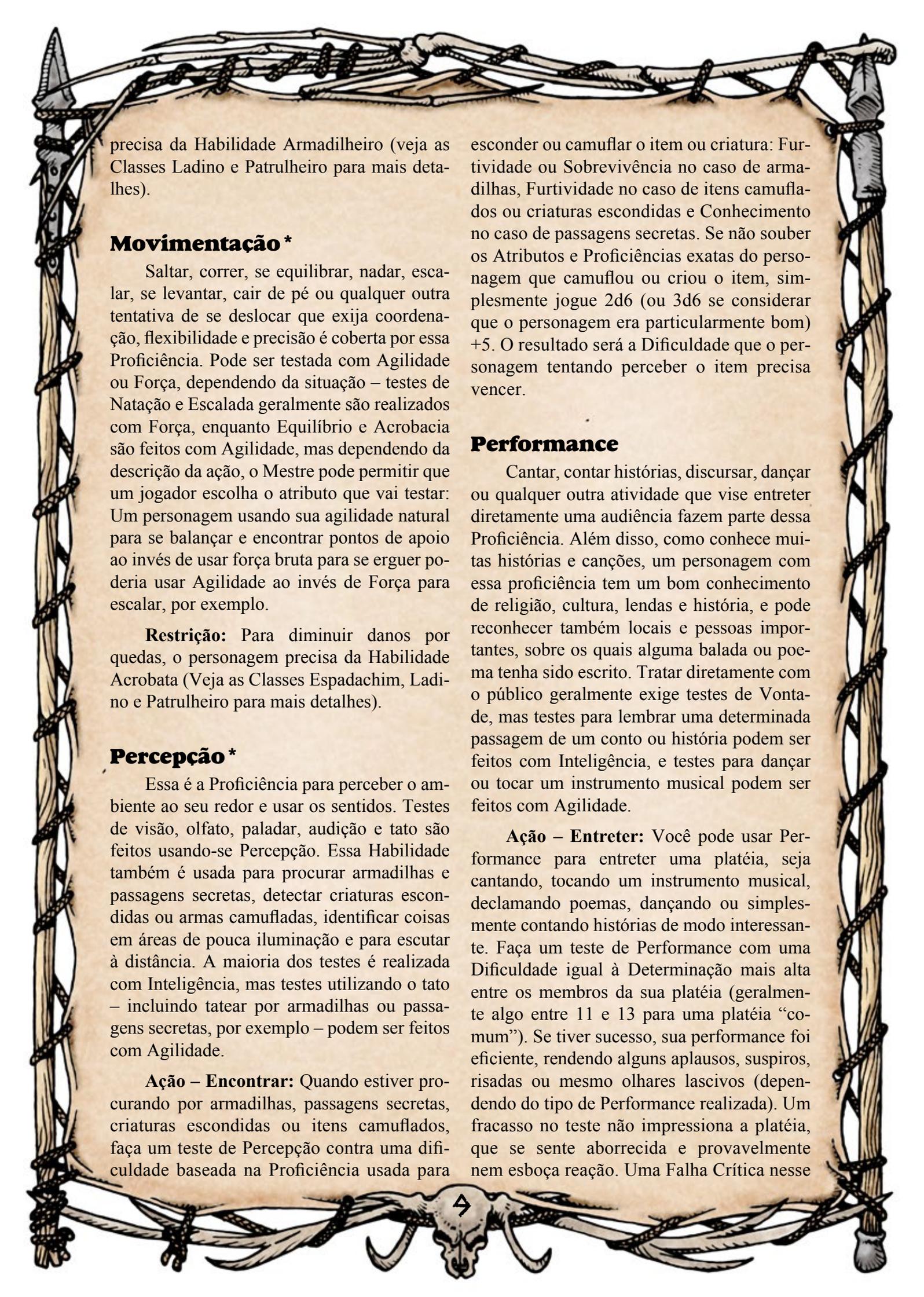
Restrições: Para identificar e produzir poções usando Conhecimento, um personagem precisa do Antecedente Boticário.

Furtividade

Mover-se em silêncio, esconder-se, furtar bolsos, abrir fechaduras, esconder itens nas roupas, camuflar-se no ambiente, criar disfarces e seguir pessoas são atividades familiares para personagens com essa Proficiência. Um personagem com essa Proficiência também pode tentar desarmar armadilhas – mas não montá-las – se conseguir detectá-las antes. A maioria dos testes de Furtividade é realizada com Agilidade, mas testes que exijam foco ou percepção aguçada – como abrir fechaduras, desarmar armadilhas ou criar e usar disfarces – podem ser realizados com Inteligência.

Ação – Desarmar Mecanismos: Um personagem com esta Proficiência pode usar um kit de Arrombamento para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas se dispor de 1 minuto e passar em um teste com Dificuldade igual à Dificuldade da fechadura (geralmente variando entre 12 e 16, dependendo da qualidade do item) ou da Armadilha (Veja a Descrição de Armadilheiro para detalhes). Uma fechadura ou armadilha desarmada dessa forma permanece inteira, e se for trancada ou remontada, será impossível dizer que ela foi manipulada.

Restrições: Para montar armadilhas utilizando essa Proficiência, um personagem



precisa da Habilidade Armadilheiro (veja as Classes Ladino e Patrulheiro para mais detalhes).

Movimentação *

Saltar, correr, se equilibrar, nadar, escalar, se levantar, cair de pé ou qualquer outra tentativa de se deslocar que exija coordenação, flexibilidade e precisão é coberta por essa Proficiência. Pode ser testada com Agilidade ou Força, dependendo da situação – testes de Natação e Escalada geralmente são realizados com Força, enquanto Equilíbrio e Acrobacia são feitos com Agilidade, mas dependendo da descrição da ação, o Mestre pode permitir que um jogador escolha o atributo que vai testar: Um personagem usando sua agilidade natural para se balançar e encontrar pontos de apoio ao invés de usar força bruta para se erguer poderia usar Agilidade ao invés de Força para escalar, por exemplo.

Restrição: Para diminuir danos por quedas, o personagem precisa da Habilidade Acrobata (Veja as Classes Espadachim, Ladino e Patrulheiro para mais detalhes).

Percepção *

Essa é a Proficiência para perceber o ambiente ao seu redor e usar os sentidos. Testes de visão, olfato, paladar, audição e tato são feitos usando-se Percepção. Essa Habilidade também é usada para procurar armadilhas e passagens secretas, detectar criaturas escondidas ou armas camufladas, identificar coisas em áreas de pouca iluminação e para escutar à distância. A maioria dos testes é realizada com Inteligência, mas testes utilizando o tato – incluindo tatear por armadilhas ou passagens secretas, por exemplo – podem ser feitos com Agilidade.

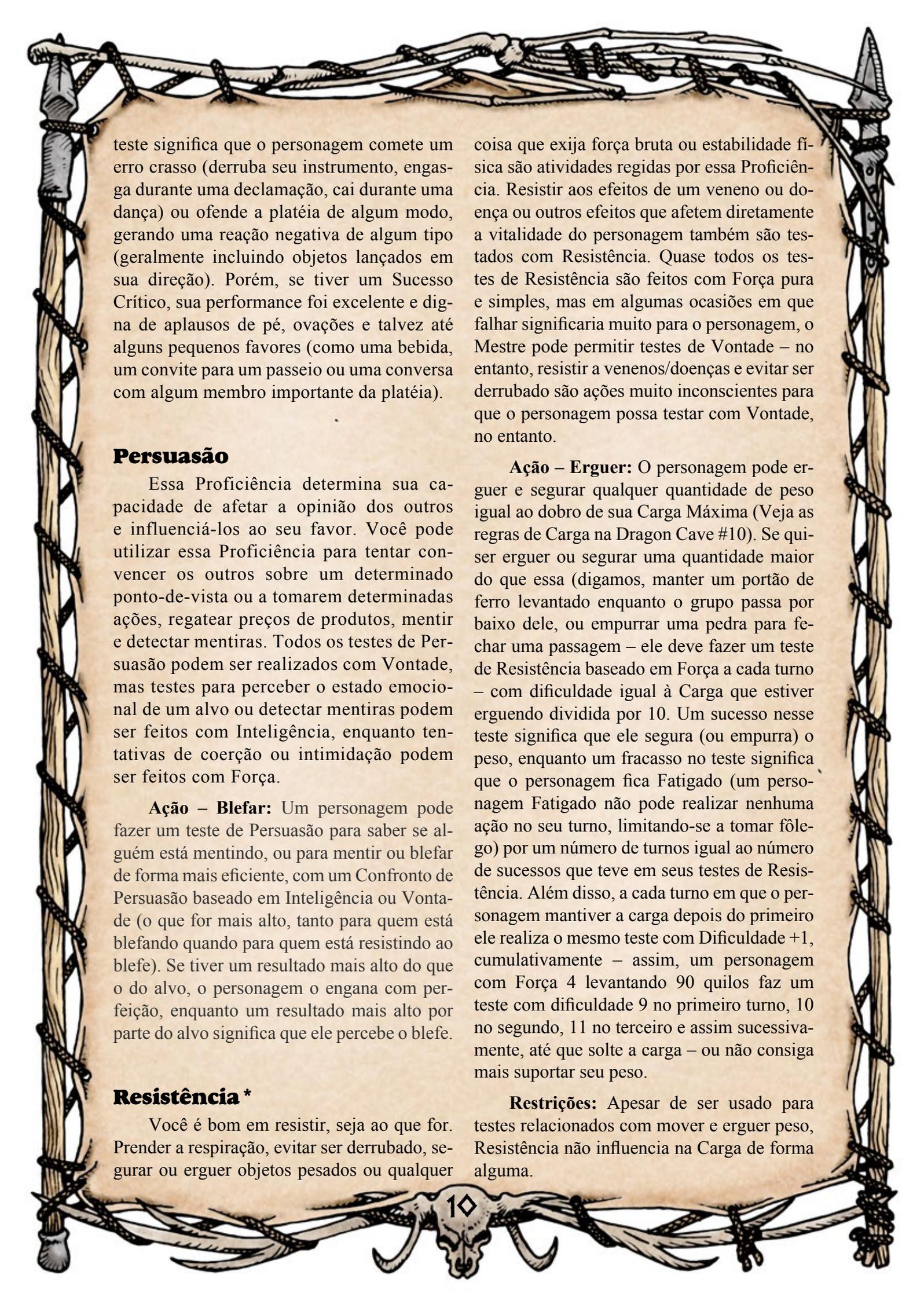
Ação – Encontrar: Quando estiver procurando por armadilhas, passagens secretas, criaturas escondidas ou itens camuflados, faça um teste de Percepção contra uma dificuldade baseada na Proficiência usada para

esconder ou camuflar o item ou criatura: Furtividade ou Sobrevivência no caso de armadilhas, Furtividade no caso de itens camuflados ou criaturas escondidas e Conhecimento no caso de passagens secretas. Se não souber os Atributos e Proficiências exatas do personagem que camuflou ou criou o item, simplesmente jogue 2d6 (ou 3d6 se considerar que o personagem era particularmente bom) +5. O resultado será a Dificuldade que o personagem tentando perceber o item precisa vencer.

Performance

Cantar, contar histórias, discursar, dançar ou qualquer outra atividade que vise entreter diretamente uma audiência fazem parte dessa Proficiência. Além disso, como conhece muitas histórias e canções, um personagem com essa proficiência tem um bom conhecimento de religião, cultura, lendas e história, e pode reconhecer também locais e pessoas importantes, sobre os quais alguma balada ou poema tenha sido escrito. Tratar diretamente com o público geralmente exige testes de Vontade, mas testes para lembrar uma determinada passagem de um conto ou história podem ser feitos com Inteligência, e testes para dançar ou tocar um instrumento musical podem ser feitos com Agilidade.

Ação – Entertener: Você pode usar Performance para entreter uma platéia, seja cantando, tocando um instrumento musical, declamando poemas, dançando ou simplesmente contando histórias de modo interessante. Faça um teste de Performance com uma Dificuldade igual à Determinação mais alta entre os membros da sua platéia (geralmente algo entre 11 e 13 para uma platéia “comum”). Se tiver sucesso, sua performance foi eficiente, rendendo alguns aplausos, suspiros, risadas ou mesmo olhares lascivos (dependendo do tipo de Performance realizada). Um fracasso no teste não impressiona a platéia, que se sente aborrecida e provavelmente nem esboça reação. Uma Falha Crítica nesse



teste significa que o personagem comete um erro crasso (derruba seu instrumento, engasga durante uma declamação, cai durante uma dança) ou ofende a platéia de algum modo, gerando uma reação negativa de algum tipo (geralmente incluindo objetos lançados em sua direção). Porém, se tiver um Sucesso Crítico, sua performance foi excelente e digna de aplausos de pé, ovações e talvez até alguns pequenos favores (como uma bebida, um convite para um passeio ou uma conversa com algum membro importante da platéia).

Persuasão

Essa Proficiência determina sua capacidade de afetar a opinião dos outros e influenciá-los ao seu favor. Você pode utilizar essa Proficiência para tentar convencer os outros sobre um determinado ponto-de-vista ou a tomarem determinadas ações, regatear preços de produtos, mentir e detectar mentiras. Todos os testes de Persuasão podem ser realizados com Vontade, mas testes para perceber o estado emocional de um alvo ou detectar mentiras podem ser feitos com Inteligência, enquanto tentativas de coerção ou intimidação podem ser feitos com Força.

Ação – Blefar: Um personagem pode fazer um teste de Persuasão para saber se alguém está mentindo, ou para mentir ou blefar de forma mais eficiente, com um Confronto de Persuasão baseado em Inteligência ou Vontade (o que for mais alto, tanto para quem está blefando quando para quem está resistindo ao blefe). Se tiver um resultado mais alto do que o do alvo, o personagem o engana com perfeição, enquanto um resultado mais alto por parte do alvo significa que ele percebe o blefe.

Resistência *

Você é bom em resistir, seja ao que for. Prender a respiração, evitar ser derrubado, segurar ou erguer objetos pesados ou qualquer

coisa que exija força bruta ou estabilidade física são atividades regidas por essa Proficiência. Resistir aos efeitos de um veneno ou doença ou outros efeitos que afetem diretamente a vitalidade do personagem também são testados com Resistência. Quase todos os testes de Resistência são feitos com Força pura e simples, mas em algumas ocasiões em que falhar significaria muito para o personagem, o Mestre pode permitir testes de Vontade – no entanto, resistir a venenos/doenças e evitar ser derrubado são ações muito inconscientes para que o personagem possa testar com Vontade, no entanto.

Ação – Erguer: O personagem pode erguer e segurar qualquer quantidade de peso igual ao dobro de sua Carga Máxima (Veja as regras de Carga na Dragon Cave #10). Se quiser erguer ou segurar uma quantidade maior do que essa (digamos, manter um portão de ferro levantado enquanto o grupo passa por baixo dele, ou empurrar uma pedra para fechar uma passagem – ele deve fazer um teste de Resistência baseado em Força a cada turno – com dificuldade igual à Carga que estiver erguendo dividida por 10. Um sucesso nesse teste significa que ele segura (ou empurra) o peso, enquanto um fracasso no teste significa que o personagem fica Fatigado (um personagem Fatigado não pode realizar nenhuma ação no seu turno, limitando-se a tomar fôlego) por um número de turnos igual ao número de sucessos que teve em seus testes de Resistência. Além disso, a cada turno em que o personagem mantiver a carga depois do primeiro ele realiza o mesmo teste com Dificuldade +1, cumulativamente – assim, um personagem com Força 4 levantando 90 quilos faz um teste com dificuldade 9 no primeiro turno, 10 no segundo, 11 no terceiro e assim sucessivamente, até que solte a carga – ou não consiga mais suportar seu peso.

Restrições: Apesar de ser usado para testes relacionados com mover e erguer peso, Resistência não influencia na Carga de forma alguma.

Sobrevivência

Encontrar ou produzir abrigo contra as intempéries do clima, reconhecer perigos naturais, detectar armadilhas, encontrar fontes de água, diferenciar plantas venenosas das comestíveis, conhecimento básico sobre animais e povos selvagens, rastrear, pescar, cavalgar, realizar primeiros socorros, guiar-se através dos astros e prever as condições do clima são atividades corriqueiras para personagens com essa Proficiência. A maioria dos testes de Sobrevivência é realizada com Inteligência, mas testes que precisem de coordenação ou firmeza nas mãos – incluindo cavalgar, tatear por armadilhas ou desarmá-las e realizar primeiros socorros, por exemplo – podem ser feitos com Agilidade.

Ação – Cuidados Médicos: Um personagem com esta Proficiência pode usar um kit de primeiros socorros para estabilizar uma criatura. Por um Fio se dispor de 1 minuto e passar em um teste com Dificuldade 12. Ele pode também remover todos os efeitos de Sangramento, infecção ou veneno não-mágico com o mesmo teste (cada um desses efeitos exige um teste separado). Se usar esta ação em si próprio, a Dificuldade no teste será 14.

Especial: Para montar armadilhas, você precisa da Habilidade Armadilheiro.

Uma nota sobre Confrontos e Múltiplos Oponentes

Ao longo dessa edição, em vários momentos o leitor vai encontrar a expressão “rolar um confronto” geralmente antes de duas Proficiências ou, por vezes, Atributos. Um Confronto ocorre quando um personagem está tentando afetar outro diretamente na tentativa de produzir um efeito. A maioria dos confrontos envolve a Proficiência Resistência por parte do alvo, mas isso não é uma regra absoluta. Para resolver um confronto, simplesmente role um teste das Proficiências indicadas somando um Atributo apropriado à situação.

Confrontos em Habilidades descritas como sendo Efeitos Mentais são sempre somados à Inteligência ou Vontade, por todos os personagens envolvidos.

Quando um confronto envolve mais de dois personagens – por exemplo, um Bardo tentando afetar dois assaltantes com uma Canção – o personagem que desencadeia o efeito (o Bardo, no caso do exemplo) rola seu teste, que pode ser considerado, de certo modo, a Dificuldade para resistir ao efeito, e os outros personagens envolvidos (no caso do exemplo, os dois assaltantes) então rolam para superar aquele resultado. Não role um confronto isolado contra cada envolvido (um confronto do Bardo contra um dos assaltantes e depois outro confronto entre o Bardo e o outro atacante), já que isso tomaria muito tempo de jogo. Quando um personagem tenta afetar vários alvos com uma Habilidade ou efeito e rola uma falha crítica, considere que ele falhou miseravelmente em sua tentativa, e não afetou nenhum dos alvos – não se preocupe em verificar se algum dos outros personagens também rola uma falha crítica e acaba sendo afetado. Quanto menos rolagens forem feitas, mais ágil será o jogo.



Classes

Da mesma forma que na DC10 nós atualizamos as Raças, nesta edição apresentaremos as Classes. De um modo geral as elas foram modificadas (algumas severamente), para que sua mecânica ficasse mais simples e mais adequada com o sistema atual.

Três Classes tiveram seus nomes modificados: os Ladrões agora passarão a serem chamados de Ladinos, já que sua função não se resume a roubar e assaltar, cobrindo uma série de diferentes tarefas – que, em geral, requerem subterfúgio e um pouco de “manha”. Os Rangers tiveram seu nome traduzido para Patrulheiro, já que não havia sentido em manter o nome da classe em inglês considerando que há opções adequadas em bom português para descrever o a essência dessa classe. E os Ilusionistas se tornaram Mentalistas, pois o leque de opções da Classe foi consideravelmente aumentado para além de apenas o uso de ilusões.

Além disso, o Paladino sofreu uma profunda mudança de conceito. Ao invés de um defensor dos deuses – papel que o Sacerdote já assume – nós decidimos aproximar a classe ao conceito de cavaleiro andante. Essa foi uma mudança desencadeada tanto por questões mecânicas quanto conceituais. Não encontramos um modo de desvencilhar as Habilidades do Paladino de Aura Divina – sem ela, um Paladino era basicamente um Guerreiro com algumas opções de montaria – o que nos incomodava, já que ele era a única classe cujas Habilidades exclusivas estavam todas ligadas a uma “Habilidade definidora”. A outra razão que nos levou a realizar essa mudança foi mais conceitual: Justiça. Nós tivemos muitas discussões a respeito da definição de justiça – tanto em discussões internas quanto com

nossos grupos de jogo – e nunca chegamos a um conceito comum, o que tornava impossível criar um Paladino que seguisse as leis de alguns reinos mais tirânicos – considerando esses sistemas de governo como justos – para alguns enquanto outros acreditavam que um paladino podia perfeitamente ter um conceito de justiça menos “Padrão ONU” sem problemas. Assim, decidimos descartar os conceitos antigos em prol de um sistema de Códigos de Honra que torna os Paladinos muito mais variados, dependendo de quantos (e quais) Códigos ele segue, e permite que eles possam ser criados e desenvolvidos sem conflitos dentro de qualquer sistema de governo. Isso faz com que discussões sobre conceitos de Justiça possam existir dentro de uma aventura de Mighty Blade – o que, aliás, pode gerar situações muito interessantes, como muitos podem já ter presenciado em suas mesas – sem que isso seja uma questão que influencie nas regras.

A mudança mais radical com relação às classes, no entanto, foi a eliminação dos Bárbaros. As Habilidades exclusivas da classe foram espalhadas entre as Habilidades Extras de algumas raças – Aesires, Astérios e Centauros, principalmente, apesar de Mordida Poderosa ter sido incorporada em várias raças com características físicas apropriadas. Porque entre as raças, e não em outras classes? Bem, esse foi justamente o motivo que nos levou a eliminar o Bárbaro: ele tinha mais características de uma raça ou cultura do que de uma classe ou profissão. De fato, “bárbaro” é usado para descrever membros de culturas estrangeiras, geralmente de modo pejorativo. Não faz sentido resumir em uma única classe um conceito tão amplo quanto o barbarismo; sacerdotes de tribos primitivas podem ser considerados bárbaros, tanto quanto

selvagens furtivos que preferem atacar em emboscadas ou Goblins de florestas remotas que atacam do topo das árvores usando zarabatanas com dardos envenenados – e nenhum desses exemplos se encaixa na mecânica da Classe. De fato, se pensarmos um pouco, é fácil perceber que “bárbaro” como classe não funciona; povos bárbaros possuem culturas tão variadas e flexíveis quanto povos considerados civilizados, e alguns exemplos de povos bárbaros históricos deixam a coisa toda ainda mais absurda: Hunos, por exemplo, certamente se encaixariam muito mais como um povo de Patrulheiros, enquanto os Persas – considerados bárbaros pelos criadores da palavra, os Gregos – certamente estão bem longe do estereótipo do bárbaro como classe.

Assim, Bárbaro passou de Classe à Antecedente, permitindo que jogadores que queiram interpretar um personagem baseado nos vikings ou no mais famoso dos bárbaros, Conan, simplesmente faça um Guerreiro com o Antecedente Bárbaro, enquanto jogadores que queiram um personagem mais parecido com um Huno podem fazer Patrulheiros Bárbaros (Centauros, eu ouvi alguém dizer Centauros?) e talvez um jogador mais ousado, interessado em criar um personagem baseado em Panoramix,

o clássico druida das sagas de Asterix, possa fazer um Druida Bárbaro.

Mas, se o Bárbaro deixou de existir, em seu lugar há três novas Classes! O Mago, um conjurador com uma seleção de Habilidades mais ampla do que o Feiticeiro (que por sua vez ficou mais concentrado em usar efeitos elementais voltados para combate), o Rúnico, um conjurador marcial, que usa magias para auxiliá-lo em combate, e o Xamã, que herdou as Habilidades de metamorfose do Druida (que não tem mais acesso a elas, aliás) e em conjurar aliados espirituais, podendo se especializar em ser um combatente metamorfo ou um mestre dos espíritos.

A descrição das classes ficou mais clara também. Além do bônus nos atributos que cada classe dá, temos as duas proficiências automáticas que a classe confere, existe uma sugestão para proficiências que podem ser adquiridas na evolução do personagem. A lista de habilidades básicas apresenta todas as Habilidades que podem ser adquiridas pelo personagem independente de seu nível, as Avançadas só podem ser adquiridas a partir do 5º nível e a Habilidade Final, na caixa em destaque, só no 10º nível.



Bardo

Singular masculino: Bardo; Singular feminino: Barda; Plural masculino: Bardos; Plural feminino: Bardas

Bônus de Atributo:

Agilidade+1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Performance e Persuasão.

Outras Proficiências:

Arcana e Conhecimento.

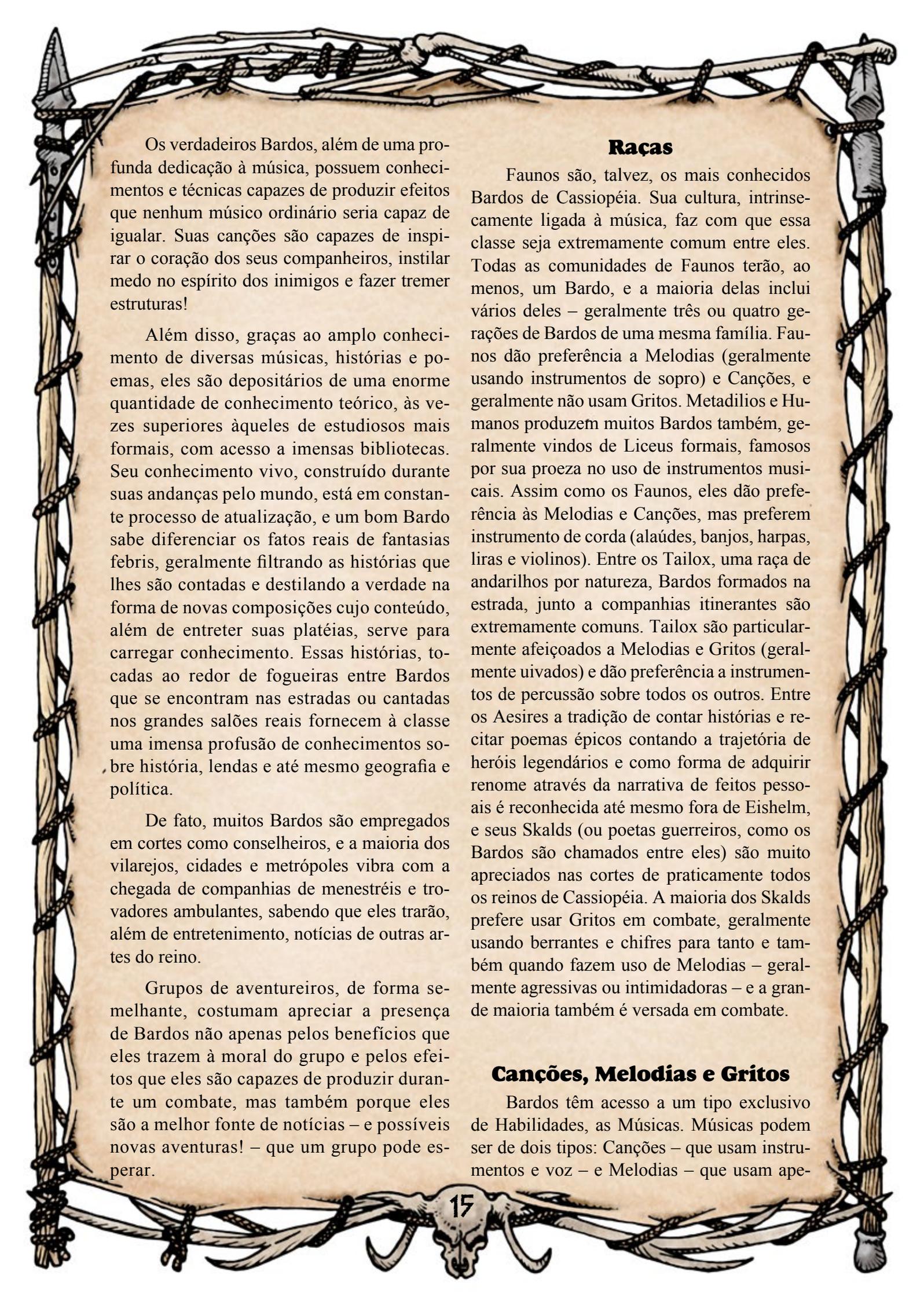
Descrição

Apesar dos Bardos serem geralmente conhecidos como contadores de histórias, músicos itinerantes, atores mambembes, poetas líricos e bardos da corte, eles são, de fato, grandes colecionadores de conhecimento e mestres em uma forma de arte complexa, capaz não só de encantar platéias como também de amedrontar. Diferente do trovador comum, que não passa, realmente, de músicos e contadores de histórias, os Bardos são mestres na arte de usar suas músicas de forma a produzir efeitos tão extraordinários quanto os das magias dos conjuradores.

Apesar do estudo de músicas não ser tão formal quanto o estudo de conjuração – na maioria dos casos, sendo ensinado na estrada, geralmente em companhias de cantores itinerantes, poetas ambulantes ou mesmo de pai para filho – há vários Liceus de Bardos em Cassiopéia, que forma um grande número de Bardos que, em geral, trabalham para a corte desses reinos. Os mais famosos são o Liceu de Ulrich, em Tebryn e o Salão dos Bardos, em Bryne. Mas a maioria dos Bardos tem origem mais humilde.



É importante observar que nem todas as companhias de cantores itinerantes são formadas por Bardos – muitas, de fato, sequer têm um Bardo em seu meio. A maioria dos cantores, poetas e músicos de Cassiopéia não passa de simples contadores de histórias, atores e artistas itinerantes, realmente.



Os verdadeiros Bardos, além de uma profunda dedicação à música, possuem conhecimentos e técnicas capazes de produzir efeitos que nenhum músico ordinário seria capaz de igualar. Suas canções são capazes de inspirar o coração dos seus companheiros, instilar medo no espírito dos inimigos e fazer tremer estruturas!

Além disso, graças ao amplo conhecimento de diversas músicas, histórias e poemas, eles são depositários de uma enorme quantidade de conhecimento teórico, às vezes superiores àqueles de estudiosos mais formais, com acesso a imensas bibliotecas. Seu conhecimento vivo, construído durante suas andanças pelo mundo, está em constante processo de atualização, e um bom Bardo sabe diferenciar os fatos reais de fantasias febris, geralmente filtrando as histórias que lhes são contadas e destilando a verdade na forma de novas composições cujo conteúdo, além de entreter suas platéias, serve para carregar conhecimento. Essas histórias, tocadas ao redor de fogueiras entre Bardos que se encontram nas estradas ou cantadas nos grandes salões reais fornecem à classe uma imensa profusão de conhecimentos sobre história, lendas e até mesmo geografia e política.

De fato, muitos Bardos são empregados em cortes como conselheiros, e a maioria dos vilarejos, cidades e metrópoles vibra com a chegada de companhias de menestréis e trovadores ambulantes, sabendo que eles trarão, além de entretenimento, notícias de outras artes do reino.

Grupos de aventureiros, de forma semelhante, costumam apreciar a presença de Bardos não apenas pelos benefícios que eles trazem à moral do grupo e pelos efeitos que eles são capazes de produzir durante um combate, mas também porque eles são a melhor fonte de notícias – e possíveis novas aventuras! – que um grupo pode esperar.

Raças

Faunos são, talvez, os mais conhecidos Bardos de Cassiopéia. Sua cultura, intrinsecamente ligada à música, faz com que essa classe seja extremamente comum entre eles. Todas as comunidades de Faunos terão, ao menos, um Bardo, e a maioria delas inclui vários deles – geralmente três ou quatro gerações de Bardos de uma mesma família. Faunos dão preferência a Melodias (geralmente usando instrumentos de sopro) e Canções, e geralmente não usam Gritos. Metadilios e Humanos produzem muitos Bardos também, geralmente vindos de Liceus formais, famosos por sua proeza no uso de instrumentos musicais. Assim como os Faunos, eles dão preferência às Melodias e Canções, mas preferem instrumento de corda (alaúdes, banjos, harpas, liras e violinos). Entre os Tailox, uma raça de andarilhos por natureza, Bardos formados na estrada, junto a companhias itinerantes são extremamente comuns. Tailox são particularmente afeiçoados a Melodias e Gritos (geralmente uivados) e dão preferência a instrumentos de percussão sobre todos os outros. Entre os Aesires a tradição de contar histórias e recitar poemas épicos contando a trajetória de heróis legendários e como forma de adquirir renome através da narrativa de feitos pessoais é reconhecida até mesmo fora de Eishelm, e seus Skalds (ou poetas guerreiros, como os Bardos são chamados entre eles) são muito apreciados nas cortes de praticamente todos os reinos de Cassiopéia. A maioria dos Skalds prefere usar Gritos em combate, geralmente usando berrantes e chifres para tanto e também quando fazem uso de Melodias – geralmente agressivas ou intimidadoras – e a grande maioria também é versada em combate.

Canções, Melodias e Gritos

Bardos têm acesso a um tipo exclusivo de Habilidades, as Músicas. Músicas podem ser de dois tipos: Canções – que usam instrumentos e voz – e Melodias – que usam ape-

nas instrumentos. Músicas, independente de serem Melodias ou Canções, funcionam da mesma forma: O personagem gasta os Pontos de Mana necessários para realizar a Música e seus efeitos entram em vigor. Algumas Músicas não fazem efeito imediato, precisando que os alvos escutem durante dois ou três turnos antes dos efeitos começarem a funcionar. No entanto, um Bardo só precisa gastar os Pontos de Mana de uma Música quando começa a tocá-la. Enquanto continuarem tocando a mesma Música, sem interrupções, não precisam voltar a pagar seu Custo de Mana – mas os testes, quando houverem, devem ser realizados todos os turnos.

É importante observar que, como dito acima, Canções requerem que o personagem toque um instrumento musical e cante, o que significa que, enquanto estiver usando uma Canção, o personagem não pode falar nem usar as mãos para realizar outras tarefas. Melodias, por outro lado, requerem apenas o uso de um instrumento, e o personagem pode falar livremente enquanto faz uso delas – e até mesmo usar Gritos!

Músicas exigem que o Bardo esteja em uma posição confortável e estável, e, portanto, além das características listadas acima, um Bardo não pode correr enquanto estiverem usando Músicas, ou elas serão interrompidas. Da mesma forma, o uso de Músicas é interrompido se eles forem derrubados, se ficarem atordoados, enregelados, distraídos ou forem paralisados.

Gritos não são exclusividades dos Bardos, mas eles têm acesso a uma gama maior deles, e também a Habilidades que melhoram os efeitos de Gritos. Gritos têm efeito imediato, e seus efeitos funcionam por um tempo pré-determinado – assim, se um Bardo usar um Grito em vários turnos consecutivos, ele precisa pagar seu Custo em Mana a cada turno que usar, diferente das Músicas. Gritos exigem apenas o uso da voz – ou de um instrumento de sopro, se o personagem preferir – e o personagem pode usar suas mãos normal-

mente para empunhar armas e realizar outras ações nos turnos que os utilizam – mas não podem falar.

Habilidades Básicas

ARDILOSO

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é um perito nas artes do disfarce e do blefe. Você recebe +2 em testes de Furtividade e Persuasão.

ATAQUE REDIRECIONADO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

CANÇÃO DA PROVOCAÇÃO

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca uma música que contém teor ofensivo para seus adversários, deixando eles irritados e desconcentrados em combate. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todos os Humanoides e Esfinges daquela profissão, raça, cultura ou classe social que puderem escutar sua música rolam um confronto de Resistência ou Persuasão (o que for melhor) contra a sua Performance. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu ficam tão ofendidos e irritados com a música que se desconcentrarão no combate, ficando com -2 na Defesa enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito mental.

CANÇÃO DESESPERADORA

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Canção da Provocação

Mana: 30

Descrição: Você canta uma música que fala sobre a morte, destruição e derrotas dos seus adversários, instilando medo em seus corações. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todos os Humanóides e Esfinges daquela profissão, raça, cultura ou classe social que puderem escutar sua música por pelo menos 2 turnos rolam um confronto de Resistência ou Persuasão (o que for melhor) contra sua Performance. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu ficam tão abalados com a canção que precisam usar sua ação de movimento para tentar se afastar de você enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito mental.

CANÇÃO EXULTANTE

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 25

Descrição: Você canta uma música lembrando os êxitos e vitórias do grupo, seus feitos mais memoráveis e exaltando seus laços de amizade, aumentando a moral do grupo. Todos os seus aliados (incluindo você) que puderem ouvir essa canção recuperam 5 Pontos de Vida por turno, enquanto você continuar a tocar essa Música.

Especial: Se o grupo não possui laços de amizade nem feitos em conjunto, ou se o Bardo não conhecer o grupo a tempo suficiente para conhecer essas características do grupo – caso haja – o Mestre pode proibir o uso dessa Habilidade.

CONTATOS NA CORTE

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os nobres que apreciam a sua arte e isto lhe concede algumas vantagens em interações sociais entre a elite da cidade. Algum duque ou conde pode até ser um fã confesso de seu talento e isto pode

fazer com que você consiga alguns favores e privilégios entre os membros influentes da corte (uma audiência com o burgomestre ou outro nobre da cidade, acesso às dependências de um castelo, ou informações referentes a figuras importantes da região). Obviamente o mestre poderá restringir que tipo de ajuda eles fornecerão se isto for problemático para a aventura.

Você também detém certa fama numa região (definida em conjunto com o Mestre, dependendo do histórico ou feitos do personagem), o que pode trazer benefícios – ou desvantagens, caso o grupo queira passar despercebido.

ELOQUENTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

ESCUDO IMPROVISADO

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma capa ou pedaço grande de pano você recebe Defesa +2.

Este é um bônus de Esquiva.

EVASÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

FURTIVO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade.

GREGÁRIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor, um inimigo jurado ou uma sentinela responsável por não deixar você fugir, por exemplo – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou



pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de Persuasão.

GRITO DE GUERRA 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Este é um efeito mental.

GRITO ENSURDECEDOR

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você solta um grito tão alto e poderoso que faz com que todos ao redor fiquem atordoados. Esse grito pode ser facilmente ouvido a um quilômetro de distância, e pode atrair atenção indesejada – principalmente em áreas subterâneas. Todas as criaturas que puderem lhe ouvir em uma área de 10 metros ao seu redor ficam Atordoadas (o personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por um número de turnos igual à sua Vontade.

GRITO ESTILHAÇADOR

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecedor

Mana: 20

Descrição: Seu agudo é tão poderoso que você pode direcionar um grito capaz de romper vidros, cristais e tímpanos! Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 10/Corte. Esse dano afeta mesmo aqueles que não puderem ouvir você

(como criaturas surdas, construtos ou plantas) e também se aplica a materiais inanimados igualmente. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que seja atingido por esse grito sofrem o dobro do dano.

LÍNGUA AFIADA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua feroza e um talento especial para insultar e desconcentrar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Se ele for capaz de entendê-lo, você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes que fazem com que ele lhe ataque sem se importar com seus aliados. Faça um confronto de Persuasão contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o oponente no teste, ele atacará você em detrimento de qualquer outro alvo, e será considerado Despreparado para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

MELODIA DANÇANTE

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca ritmos populares empolgantes que faz com que todos que escutarem esta música sintam uma vontade incontrolável de dançar. Todos os Humanoides e Esfinges que estiverem escutando sua música rolam um confronto de Resistência contra sua Performance. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu começarão a dançar incontrolavelmente. Um personagem dançando realiza todos os seus testes baseados em Agilidade como se fosse Inábil e tem Defesa -1.

Este é um efeito mental.

Especial: Personagens usando Dança das Espadas são imunes a esse efeito.

MELODIA DO ENJOO

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Sua melodia é perfeitamente desconexa e perturbadora. Todos que puderem lhe escutar rolam um confronto de Resistência contra sua Performance a cada turno em que você continuar tocando. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo do que você ficam enjoados, sofrendo um redutor de -1 em sua Defesa e Deslocamento até o final do turno. Qualquer um que obtenha três resultados mais baixos que os seus em confrontos para resistir a esse efeito durante um mesmo combate ficarão tão enjoados que vomitarão durante um turno, não podendo fazer qualquer ação como se estivessem paralisados. Por outro lado, todos que obtiverem três resultados iguais ou maiores do que os seus durante um mesmo combate ficam imunes ao efeito dessa Canção por um dia inteiro.

MELODIA DO REPOUSO

Habilidade (Música) – Ação

Descrição: Você toca uma série de canções simples e relaxantes, que permitem que todos os que a ouvirem repousem com serenidade e recobrem suas forças. Qualquer um que escute sua canção por pelo menos uma hora – mesmo que esteja dormindo – recupera o dobro de Pontos de Mana e de Pontos de Vida devido a descanso.

Tocar a Melodia do Repouso é considerado descanso, e os efeitos dessa música também afetam você.

MELODIA SONÍFERA

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Melodia do Repouso

Mana: 30

Descrição: Você toca uma melodia lenta e ritmada, que acalma a ponto de fazer quem a escuta cair no sono. Após três turnos ouvindo essa Melodia, todos que puderem escutá-la (menos você) rolam um confronto de Resistência contra a sua Performance. Aqueles que

tiverem um resultado menor que o seu caem em um sono profundo que dura uma hora.

Este é um efeito mental.

POESIA DOS BARDOS

Habilidade – Suporte

Requisito: Pelo menos 3 Habilidades do tipo Música

Descrição: Através das inúmeras canções e poemas épicos, você conhece muitas histórias e lendas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Conhecimento – não importando o quão inacessível ele seja. Se o conhecimento em questão for considerado perdido ou extremamente obscuro, o teste deve ser realizado como se você fosse Inap-



to, e o bônus será de apenas +1 ao invés de +1d6, nesse caso.

TRUQUE SUJO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Persuasão contra a Percepção do alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, arremessa algum objeto para distraí-lo, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso, distraído ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno.

Habilidades Avançadas

CANÇÃO DA SEREIA

Habilidade (Canção) – Ação

Requisito: Nível 5, Eloquentes

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música melancólica capaz de deixar um alvo enfeitiçado. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Resistência contra sua Performance. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu não poderão realizar qualquer ação exceto tentar se aproximar de você enquanto você estiver cantando – ou ficar imóvel lhe observando se estiverem a 1 metro ou menos de você. O teste para resistir ao efeito deve ser realizado a cada turno enquanto você continuar cantando, mas as vítimas sofrem um redutor de -1 em suas rolagens para cada turno em que falharem no teste. Esse efeito é cancelado se a vítima sofrer algum dano.

Enquanto estiver sob o efeito dessa Música, uma criatura é considerada desprevenida contra qualquer outra criatura ou efeito exceto com relação a você.

Este é um efeito mental.

CANÇÃO DESCONCENTRANTE

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Melodia do Enjoo

Mana: 30

Descrição: Você canta uma canção com tom jocoso e com uma melodia irritante que prende a atenção dos ouvintes e não permite que eles se concentrem. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Resistência ou Persuasão (o que for melhor) contra sua Performance. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu são considerados distraídos (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, não pode realizar Canções ou Magias e nem usar Habilidades do tipo Reação) até o final do seu próximo turno. Esse teste deve ser repetido em todos os turnos em que você continuar tocando esta música.

Este é um efeito mental.

FOCO EM PERFORMANCE

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Poesia dos Bardos

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Performance, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FOCO EM PERSUASÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Eloquente

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Persuasão, você pode rolar novamen-

te 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

GRITO DE GUERRA 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito feroz que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

GRITO DE INTIMIDAÇÃO

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Cada inimigo que estiver em um raio de 10 metros deve conseguir um resultado mais alto que o seu em um confronto de Resistência ou ficará paralisado por 2 turnos. Personagens paralisados não podem realizar nenhuma ação nem se mover durante seu turno.

Esse é um efeito de Medo.

MELODIA DA FÚRIA

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Melodia Dançante

Mana: 10

Descrição: Você toca um ritmo primitivo, que faz com que todos os Humanoides que o escutam sintam seus instintos mais violentos aflorarem. Todos os Humanoides capazes de escutar essa canção desferem seus ataques com mais selvageria, causando +5 de dano, mas sofrendo um redutor de -2 em sua Defesa enquanto você continuar a tocar essa música.

Este é um efeito mental.

MELODIA DOS ANIMAIS

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Canção da Sereia

Mana: 10

Descrição: Escolha um tipo de Besta (mamífero, réptil ou ave). Todas as criaturas do tipo escolhido que puderem escutar sua música ficarão fascinadas com ela e o seguirão enquanto a música continuar. Estes animais não irão realizar qualquer ação além de seguir você para onde for enquanto você continuar a tocar.

Qualquer Besta que sofra dano enquanto estiver sob efeito dessa canção sai do estado de transe por um turno, mas se você continuar a tocar a Melodia dos Animais, elas terão que fazer novos testes resistidos nos turnos subsequentes.

Este é um efeito mental.

VIRTUOSO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Poesia dos Bardos, Pelo menos duas Habilidades do tipo Música

Descrição: Você treinou exaustivamente até se tornar um mestre no uso de instrumentos musicais. Você rola +1d6 em todos os testes de Performance.



VOCALISTA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Grito Ensurdecador, Poesia dos Bardos, Habilidade de Grito

Descrição: Você treinou sua voz para se tornar mais potente e límpida e sua dicção mais clara e segura, o que ajuda bastante não só em performances artísticas, mas também em interações sociais. Você recebe +2 em todos os testes de Performance e Persuasão. Além disso, seus Gritos e Rugidos têm a área de efeito dobrada.

Habilidade Final

CANÇÃO DO RÉQUIEM

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 10, Virtuoso, Canção Desesperadora

Mana: 80

Descrição: Você toca uma música que fala sobre a morte, derrota e fracasso dos ancestrais de alguém – além do sofrimento e amarguras que ele ainda provará no futuro. Enquanto o alvo escutar esta canção, ele deve fazer um teste resistido de Resistência ou Persuasão (o que for melhor) contra a sua Performance. Se tiver um resultado menor do que o seu, ele é tomado por um profundo pesar e sofrimento decorrente aos desgostos que já viveu, além das perspectivas de um futuro negro, perdendo 50 Pontos de Vida. Se isso levar o alvo a ficar sem Pontos de Vida, ele perde a vontade de viver e cai em um estado comatoso. Se, em uma hora ele não for acordado de alguma forma, morrerá.

Além disso, vencendo ou perdendo o confronto de Resistência ou Persuasão, o alvo tem sua moral tão profundamente atingida que perde 20 Pontos de Mana. Se chegar a ficar sem Pontos de Mana devido aos efeitos dessa canção, ele imediatamente entra em um estado de profundo pesar e tristeza, e se entregará sem resistir. Estes efeitos ocorrem a cada turno enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito mental.

Druida

Singular masculino: Druida; Singular feminino: Druidisa; Plural masculino: Druidas; Plural feminino: Druidisas

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Clericato e Sobrevivência

Outras Proficiências:

Conhecimento e Persuasão.



Descrição

Druidas são, em essência, pessoas cujo espírito está profundamente ligado à natureza. Herbalistas dedicados, andarilhos dos ermos, estudiosos da flora, observadores da fauna, sacerdotes de Ellenis e guardiões de regiões imaculadas são todos estereótipos comuns aos Druidas. Apesar de muitos se isolarem da civilização, vivendo como ermitões solitários, membros de comunidades remotas ou ainda em círculos formados apenas por Druidas e Druidisas, muitos deles transitam por grandes cidades e, às vezes, até mesmo habitam em grandes metrópoles. Alguns Druidas urbanos se especializam na natureza intrínseca das cidades enquanto outros se tornam moderadores entre as comunidades onde habitam e as regiões naturais à volta dessas comunidades.

Mesmo quando vivem em regiões urbanas, uma das mais fortes características dos druidas, além de seu absoluto respeito pela natureza e seus recursos, é o total descaso com a conversão ou mesmo a disseminação de um “dogma naturalista”. Entre eles, a ligação com a natureza é algo considerado completamen-

te natural e sua comunhão com o selvagem é uma característica intrínseca de cada Druida, não um princípio que pode ser ensinado na forma de dogmas e sermões. Claro, nenhum Druida deixaria de ensinar o que sabe a um neófito em potencial, e a maioria deles não possui qualquer restrição em compartilhar seus conhecimentos com qualquer pessoa, mas nenhum Druida jamais força suas crenças sobre os outros. De fato, alguns Druidas são bastante resistentes em até mesmo falar sobre o assunto – vendo sua ligação com a natureza como um aspecto natural de seu ser, sem uma razão definida ou um propósito condutor.

Os rituais específicos dos Druidas mudam radicalmente de indivíduo para indivíduo, indo de uma simples reverência profunda pela natureza até a manutenção de intrincados rituais ao longo do ano, cada um deles poden-

do durar vários dias. Em geral, comunidades druídicas ou grupos próximos compartilham alguns rituais em comum, mas isso não é de forma alguma uma regra. De fato, mesmo dentro de comunidades com rituais específicos e bem definidos, alguns membros podem possuir práticas individuais aberrantes dos demais. Essas diferenças de visão, crença e prática não são apenas toleradas entre eles, mas também encorajadas. A individualidade e a busca por um entendimento particular da natureza e seus fenômenos são extremamente bem vistas por todo e qualquer Druida – desde que esta busca não leve a uma exploração desnecessária dos recursos naturais ou vise simplesmente lucro. No entanto, a maioria dos Druidas concorda que qualquer tipo de ganho mundano resultante dos conhecimentos de um indivíduo sobre a natureza, seja um Druida ou não, é um processo genuíno de sua busca por sabedoria – desde que, claro, não envolva exploração desnecessária dos recursos naturais.

Raças

Druidas são comuns em todas as raças mais ligadas à natureza, como Centauros, Elfos e Faunos. De fato, entre essas raças, eles são muito mais comuns do que Sacerdotes. Na Floresta dos Antigos, em Tebryn, praticamente todas as comunidades possuem ao menos um Druida, por menores que sejam. Anbrook, apesar de ser considerada uma grande metrópole, considerando o número de habitantes, possui uma grande quantidade de Druidas, a maioria Elfos, que trabalham lado a lado com os Sacerdotes de Lathellanis. Há um grande número de Druidas Tailox na região, geralmente solitários ou vivendo em pequenas comunidades Tailox na fronteira leste da Floresta dos Antigos, nos vales do Dragão e das Orquídeas e também em Bryne. Em Parband, apesar de existirem Druidas Tailox, a grande maioria dos membros da Classe é formada por Mahoks, encontrados principalmente nos Picos Orientais. Nas comunidades ribeirinhas e na beira do Mar do Comércio, Druidas Grotons muitas vezes são encontrados entre

comunidades de outras raças, ensinando o respeito ao mar ou simplesmente ajudando na pesca e na navegação. Já em Eishelm, no norte gelado, e nas esturricadas Terras Secas, Druidas formam o único corpo sacerdotal existente, já que entre os Aesires e Orcs, que vivem nessas duas regiões respectivamente, Sacerdotes são praticamente desconhecidos.

O Sacerdócio Druídico

Diferente dos Sacerdotes, os Druidas não reúnem congregações nem espalham a palavra de suas divindades – mesmo porque, muitos deles nem sequer cultuam uma divindade especificamente. Ao invés disso, eles oferecem seu conhecimento sobre a natureza da flora e fauna e dos fenômenos naturais aqueles ao seu redor, por vezes de forma concreta, auxiliando e aconselhando fazendeiros com suas plantações e animais, às vezes de forma simbólica, realizando rituais de boa colheita ou plantio, casamentos, funerais ou fazendo previsões baseado na observação da natureza.

Apesar dessa diferença considerável entre o uso de seus conhecimentos



de cléricato com relação àqueles demonstrados pelos Sacerdotes, eles entendem a natureza dos rituais e das fórmulas e formas dos mesmos utilizados em outras formas de sacerdócio, e são capazes de compreender e reconhecer perfeitamente os processos e objetivos dos rituais realizados por qualquer outra religião.

Habilidades Básicas

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

BENÇÃO DE ELLENIS

Habilidades (Característica) - Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus testes de Adestramento, e é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe por meio de gestos e olhares. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades do animal em questão.

Você pode alterar o temperamento de um animal em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma dos atributos do animal). Esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar 'conversar' se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

BESTIALIZAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico em qualquer aliado do tipo Besta, Humanóide ou Troglodita, ele se transformará em uma versão bestial da sua raça, ganhando temporariamente +2 de força e agilidade. Além disso, o aliado desenvolve garras e dentes afiados (dano igual à Força +2/Corte) pelo tempo da magia, mesmo que sua versão bestial não possua essas características.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Especial: Você pode conjurar essa magia sobre seu Companheiro Animal pela metade do custo de Mana e sem precisar de testes – mas ainda precisa tocar no alvo e gastar uma ação padrão.

BONS FRUTOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 5

Dificuldade: 8

Descrição: Tocando em uma planta você faz com que ela desenvolva flores, frutas ou raízes. Uma planta só vai gerar flores ou frutos se ela normalmente fosse capaz disso. Se a planta for comestível ou se ela gerar frutos, é possível alimentar um número de pessoas igual à sua Vontade usando essa magia. Um personagem que consuma uma dessas plantas recupera o dobro de Pontos de vida e Mana por descanso durante as próximas 6 horas. É possível também reviver uma planta dessa forma, fazendo-a desenvolver raízes para se prender ao solo ou simplesmente fazendo com que ela volte a brotar. Se essa magia for usada em uma criatura do tipo Planta, ela vai restaurar 30 pontos de Mana e de Vida.

Druidas que possuem essa magia costumam carregar cajados de plantas frutíferas consigo para utilizarem a magia mesmo onde não haja plantas comestíveis à disposição.

CAMINHADA MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando um Selo Místico em uma criatura viva, você pode encantá-la para caminhar sobre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos). O alvo também se torna capaz de caminhar normalmente por superfícies inclinadas, ou mesmo nas paredes ou no teto.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

COMPANHEIRO ANIMAL 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe pode ser escolhido como seu Companheiro animal.

Você pode fazer um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

COMPANHEIRO ANIMAL 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro animal 1

Descrição: Seu companheiro animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

CONVOCAR ANIMAIS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Escolha um tipo de Besta (Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe). Você consegue atrair todas as Bestas do tipo escolhido que estejam a até 1 km de você. Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades se isso não for contra sua natureza – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais sobreviventes ou agressivos não terão problemas com isso.

Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal (“ursos”, “Marsupiais”, “Batráquios”) ou até mesmo um animal específico (“aquele esquilo com quem eu conversei ontem”, “meu companheiro animal”, “o cão do guarda-caça”) quando conjurar essa magia.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por até 1 minuto. Tocando um objeto mágico enquanto essa magia estiver em funcionamento, você é capaz de descobrir seu funcionamento.

ENTRELAÇAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas começam a nascer no chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar e reduzindo seu Deslocamento a 0 e sua Agilidade em 2 enquanto estiver preso dessa forma. Para se soltar ele deve passar 1d6 turnos cortando

as plantas (com uma arma do tipo cortante), ou passar em um teste de Resistência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador). Em terrenos estéreis – dentro de cidades, cavernas ou desertos – as plantas murcham e se desfazem após 1 minuto, mas em áreas naturais – florestas, pântanos ou planícies – as raízes podem durar até uma hora.

ESPÍRITO ANIMAL

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente.

Veja a descrição dos Espíritos Animais no final da descrição das Classes.

EVOCAR TEMPORAL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Princípio Natural

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode iniciar uma chuva torrencial centralizada em você, que cobre uma área de 1 km de diâmetro. Essa área



se move conforme você se desloca, permanecendo centrada no seu personagem. Todos na área realizam seus testes como se fossem Inaptos.

A chuva leva 3 turnos inteiros para se formar e dura um número de minutos igual à Vontade do conjurador.

O personagem pode optar por fazer uma chuva amena para irrigar uma área, nesse caso o temporal não causa efeitos negativos naqueles dentro da área, e a magia dura um número de horas igual à Vontade do conjurador.

EVOCAR VENDAVAL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Evocar Temporal

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode iniciar um vendaval poderoso centralizado em você, que cobre uma área de 1 km de diâmetro. Essa área se move conforme você se desloca, permanecendo centrada no seu personagem. Todos na área realizam testes de Percepção e Armas de Distância como se fossem Inaptos. Essa ventania também pode ser usada para inflar as velas de um navio em uma determinada direção, ou para levantar uma tempestade de areia em uma região desértica – nesse caso testes de Percepção e Armas de Distância são impossíveis e todos dentro da área sofrem dano por Corte igual a 5 menos sua Armadura a cada turno. O Vendaval leva 3 turnos inteiros para se formar e dura um número de minutos igual à Vontade do conjurador.

FERRUGEM

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Tocando um objeto de metal, você causa ferrugem e corrosão extremas, inutilizando-o instantaneamente. Itens com partes móveis (fechaduras, cadeados, armaduras, etc.) são afetados como se fossem um único item, desde que não ultrapassem o li-

mite de peso da magia. Essa magia afeta até 5 quilos de metal por ponto de Vontade do conjurador. Itens mágicos não são afetados por essa magia.

FRUTO REVIGORANTE

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Bons Frutos

Mana: 10

Dificuldade: 10

Descrição: Tocando em uma planta frutífera – mesmo morta – você faz com que ela desenvolva um único fruto grande e suculento capaz de restaurar 30 Pontos de Vida de quem o ingerir. Se não for ingerida, a fruta perde sua capacidade de cura após 1 minuto. Comer uma fruta durante o combate requer uma ação de rodada completa.

Druidas que possuem essa magia costumam carregar cajados de plantas frutíferas consigo para utilizarem a magia mesmo onde não haja plantas desse tipo à disposição.

HERBALISMO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Sobrevivência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer).

MOVER TERRA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Princípio Natural

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Essa magia pode ser usada para mover subitamente o terreno sob os pés de um adversário fazendo-o cair, ou para abrir uma

passagem através de paredes de pedra ou terra. Usando essa magia subsequentemente em uma estrutura de pedra ou terra pode fazê-la enfraquecer e ruir – em geral um uso para cada cinco metros de base da construção serão necessários, mas o Mestre pode definir que a estrutura é mais frágil ou mais resistente e ajustar o número de usos em uma determinada estrutura.

PRINCÍPIO NATURAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você cria uma pequena quantidade de terra, água ou ar. Uma esfera de pedra pode ser arremessada, causando dano igual a 8/Contusão, uma porção de água pode ser usada para matar a sede de uma pessoa ou para apagar uma pequena chama e uma porção de ar criado desse modo permite que uma criatura respire normalmente por até 10 minutos mesmo debaixo d'água. Qualquer quantidade de terra, água ou ar criada são permanentes.

RAJADA DE ÁGUA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Princípio Natural

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Essa magia cria uma massa de água que jorra em um poderoso jato. Você pode direcionar um jato de água fervente ou um jorro de água concentrado contra um alvo dentro de sua linha de visão. Um jato de água fervente causa dano igual a 10/Fogo no alvo, enquanto um jato de água concentrado causa dano igual a 6/Contusão e obriga o alvo a fazer um teste de Resistência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) para não ser derrubado.

Você também pode fazer com que essa magia tenha uma grande dispersão, irrigando uma área de 20 metros ao seu redor, ou ainda diminuir a potência do jato para simplesmente criar uma quantidade suficiente de água para saciar até 20 criaturas de tamanho médio.

RAJADA DE ESPINHOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você faz com que um item de madeira que você esteja segurando desenvolva espinhos longos e afiados que se projetam na direção de um oponente, causando dano igual a 10/Perfuração.

Druidas que possuem essa magia costumam carregar cajados ou outras armas de madeira consigo para utilizarem a magia mesmo onde não haja plantas à disposição.

SABEDORIA SELVAGEM

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes de Sobrevivência.

Habilidades Avançadas

CONJURAR ABRIGO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Mover Terra

Mana: Variável

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você cria uma estrutura de pedra simples e resistente para servir como abrigo, colocando um Selo Místico nela para fortalecer a estrutura magicamente. A quantidade de mana depende do tamanho da estrutura: 10 de mana cria um pequeno domo para quatro pessoas; 20 cria uma cabana para até dez pessoas; por 40 e possível criar uma torre para até 20 pessoas; e por 60 de mana o Druida cria um pequeno forte para 30 pessoas.

O Selo Místico mantém a estrutura por 24h, e depois se dissipa, fazendo com que a estrutura comece a desmoronar lentamente. A

estrutura pode ser mantida depois que o Selo Místico se dissipar se a estrutura receber um tratamento de alvenaria, se for reforçado com barro e pedras, etc. Se um engenheiro competente cuidar do processo a estrutura poderia durar indefinidamente.

DESPERTAR A FLORA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Entrelaçar

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você desenha um Selo Místico em uma planta, imbuindo ela com percepção e fala de uma criatura inteligente, tornando-a uma Esfinge. Um rosto se cria no caule ou tronco da planta e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e elas tendem a não ser muito amistosas. Esse efeito custa 10 Pontos de mana.

Com um segundo Selo, você pode dar completo movimento para uma planta. Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, mas podem aceitar ajudá-lo dependendo da situação. O custo em Mana do segundo selo depende do tamanho da planta: 10 Pontos de Mana para afetar uma planta pequena, 20 Pontos de Mana para afetar uma planta média, 40 Pontos de Mana para afetar uma planta grande e 80 Pontos de Mana para afetar uma planta gigante.

Trate uma planta sob efeito dessa magia como um golem de madeira do tamanho apropriado, exceto o Tipo, que será Esfinge e o Temperamento que será Pacífico.

Ambos os selos duram por 1 minuto por ponto de Vontade do conjurador.

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade

não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, consertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

EVOCAR NEVASCA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Evocar Temporal

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode iniciar uma nevasca ou chuva de granizo centralizada em você, que cobre uma área de 1 km de diâmetro. Essa área se move conforme você se desloca, permanecendo centrada no seu personagem. Todos na área sofrem dano igual a 6/Frio (nevasca) ou 6/Contusão (granizo) a cada turno que estiverem desabrigados. Além disso, todos os testes dentro da área são realizados como se o personagem fosse Inapto.

A tempestade leva 5 turnos inteiros para se formar, e dura um número de Turnos igual ao dobro da Vontade do Druida.

FANTASMA DO FERRO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ferrugem

Mana: 35

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você aplica um Selo Místico em si mesmo que o torna intangível para qualquer tipo de metal. Além de armas de metal passarem através de você sem causar qualquer dano, seus ataques desarmados ignoram a defesa fornecida por qualquer armadura ou escudo de metal.

Esse Selo dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

FOCO EM SOBREVIVÊNCIA

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Sobrevivência, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

GAVINHAS E ESPINHOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Entrelaçar, Rajada de Espinhos

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Plantas espinhosas começam a nascer no chão e agarram o inimigo impossibilitando este de se mover. O alvo dessa magia não pode se deslocar, é considerado Despreparado e sofre uma quantidade de dano igual a 10/Perfuração. Para se soltar ele deve passar em um teste de Resistência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador). Toda vez que fracassa nesse teste, o personagem sofre dano igual a 10/Perfuração. Outro personagem pode libertar alguém preso nas gavinhas (as gavinhas têm 30 PVs e são Resistentes à Contusão e Perfuração). Em terrenos estéreis – dentro de cidades, desertos ou num navio – as plantas murcham e se desfazem após 1 minuto, mas em áreas férteis – florestas, planícies ou jardins – as gavinhas duram até 1 hora.

OLHO DO FURACÃO

Habilidade (magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Evocar Vendaval

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você cria um poderoso turbilhão de vento em uma área com um diâmetro em metros igual à sua Vontade. Essa área se move conforme você se desloca, permanecendo centrada no seu personagem. Todos dentro

da área do furacão devem fazer um teste de Resistência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) para evitar serem arremessados longe pela força dos ventos. Um alvo arremessado sofre dano de Contusão que varia com a altura e distância que foi arremessado e o terreno onde caiu – geralmente algo entre 10 e 20. O furacão impede a linha de visão tanto de dentro quanto de fora da parede de vento, e é impossível realizar ataques ou magias através dela. Vencendo 2 testes consecutivos contra a força dos ventos um personagem consegue chegar ao olho do furacão – e portanto, adjacente ao conjurador – mas o conjurador pode se deslocar para tentar manter o personagem no turbilhão de vento ou para tentar engolfar personagens que estejam no olho do furacão na parede de vento outra vez.

Essa magia dura uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador.

TRAVESSIA PELA TERRA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Mover Terra, Caminhada Mágica

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico em si mesmo que permite que você submerja na terra, areia, lama, rocha ou pedra e se desloque através desses materiais. Enquanto estiver submerso na terra, você não é capaz de ver ou ouvir nem realizar magias. No entanto, você pode sentir o solo num raio igual a sua Inteligência em metros – percebendo mudanças no material, criaturas sob ou sobre o solo na área ou câmaras e áreas abertas. Você pode se deslocar no solo em qualquer direção à sua velocidade normal de caminhada pela duração da magia, sendo gentilmente expelido pelo extremo mais próximo da massa quando o Selo Místico se dissipar.

Esse Selo dura uma quantidade de minutos igual à sua Vontade.

VENEFÍCIO

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Herbalismo

Descrição: Você é um especialista na fabricação, aplicação e cura de venenos. Você pode produzir qualquer veneno ou antídoto permitidos para um personagem com a Habilidade Alquimia.

Especial: Se você tiver alguma Habilidade do tipo Magia que cause dano por Perfuração ou Corte em um alvo, ela também aplica um efeito de veneno potente (O alvo perde 5 Pontos de Vida por turno) além do dano normal. Esse veneno é considerado mágico e permanece ativo por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade ou até ser curado.

Habilidade Final

HIEROFANTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Companheiro Animal 1, Herbalismo

Descrição: Você adquiriu um vínculo poderoso com a natureza e um vasto entendimento de seu funcionamento. Você recebe +2 em seus testes de Sobrevivência e Clericato e o custo de todas as magias que você lançar é diminuído em 5. Além disso, você pode atrair um segundo Companheiro Animal – que não precisa ser do mesmo tipo do outro Companheiro Animal que você tiver – fazendo o mesmo teste descrito em Companheiro Animal 1. Seu segundo Companheiro Animal recebe os benefícios de todas as Habilidades Companheiro Animal que você tiver, assim como todas as restrições.



Espadachim

Singular masculino e feminino: Espadachim; Plural masculino e feminino: Espadachins

Bônus de Atributo:

Agilidade +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Armas Brancas e Persuasão.

Outras Proficiências:

Armas de Distância e Performance.

Descrição

O espadachim é o combatente especializado no uso de armamentos leves, focados na mobilidade e na velocidade para vencer obstáculos. Preferem armas corporais que prezem a rapidez e precisão ao invés de potência, geralmente usando armas de corte e perfuração, ideais para ferir e incapacitar oponentes através de golpes bem aplicados, seja com o intuito de causar ferimentos profundos, causar ferimentos incapacitantes ou enfraquecer os oponentes aos poucos.

Apesar da maioria dos Espadachins concentrar seu treinamento na maestria e proeza física, muitos deles preferem lançar mão de artifícios variados, truques sujos, enganação e até mesmo verborragia intensa para vencer desafios – de fato, muitos deles possuem línguas mais hábeis do que suas espadas! Um bom número de Espadachins é capaz de simplesmente abrir caminho através de inimigos simplesmente com sua capacidade de persuasão.

Além disso, Espadachins sempre preferem armaduras que restrinjam minimamente



sua movimentação. Muitos até mesmo preferem não usar nenhum tipo de armadura, confiando puramente em seus reflexos para se defender.

Essas características somadas muitas vezes fazem com que os Espadachins sejam vistos como medrosos, espertalhões ou, no mínimo, fanfarrões imprudentes – rótulos que, aliás, a maioria deles tende a incentivar, já que isso faz com que a maioria dos seus oponentes os subestimem em combate (geralmente apenas uma vez).

No entanto, existe um estimável número de Espadachins que considera subterfúgios como uma maneira realmente covarde de lidar com inimigos e situações de perigo. Para es-

tes, a proeza em combate e a coragem diante de qualquer desafio são as melhores armas à sua disposição. Esses Espadachins, em geral, são mais sérios e compenetrados, treinando incessantemente para aprimorar sua técnica de combate e tornar seus reflexos tão afiados quanto às lâminas que empunham, desdenhando de artificios e artimanhas para vencer obstáculos – mas jamais subestimando aqueles que lançam mão de tais estratagemas.

Raças

Espadachins não são comuns entre muitas raças. A maioria deles é Humana, e eles são mais comumente encontrados em Tebryn, particularmente na costa do Mar do Comércio, onde encontram trabalho mais facilmente como marinheiros, corsários – e às vezes piratas! Entre os Levent, ainda, Espadachins são bastante comuns, já que, além de não possuir uma tradição bélica particularmente forte, os Levent preferem armaduras leves e armas velozes que possam ser mais bem aproveitadas em combate aéreo. Em Parband, Espadachins também são comuns, particularmente entre os Firas e os Tailox – e esses últimos geralmente também podem ser largamente encontrados em Bryne e em Tebryn. Os Firas possuem uma tradição consistente na formação de Espadachins, já que em Ofdien, lar original da raça, o terreno arenoso e a escassez de metal fizeram da existência de combatentes leves e ágeis uma necessidade. De fato, essa tradição criou até mesmo categorias especializadas de Espadachins, como os Dervixes, Espadachins dedicados à defesa dos templos e das crenças de Hou e as Odaliscas, que aprendem uma forma extremamente complexa de dança que serve tanto para entreter uma platéia como para se engajar em combate. Entre os Naga, também nativos de Ofdien, as características geográficas do continente, somadas à agilidade natural da raça e suas pesadas escamas, que já oferecem proteção considerável, favorece o aparecimento de Espadachins.

Corsários, marinheiros e piratas

Certamente a maioria dos combatentes que navegam pelos mares de Drakon são Espadachins. Além da agilidade necessária para se manter equilibrado em um convés durante uma batalha naval, poucos seriam ousados – ou estúpidos – para vergar armaduras pesadas em um ambiente que pode transformar a proteção que elas oferecem em uma lenta e agonizante morte por afogamento.

Apesar deles não serem a maioria absoluta – Ladinos, Patrulheiros, Magos e Sacerdotes tanto de Ran quanto de Taranis são bastante numerosos nos conveses de navios mercantes ou de combate – os Espadachins certamente são os mais famosos marinheiros de Drakon. De fato, na maioria das áreas costeiras, Espadachim é sinônimo de Marinheiro.

Apesar de muitos deles trabalharem em navios mercantes, a maioria, como é de se esperar, prefere navios de guerra, e a maioria deles se torna parte de tripulações de corsá-



rios – ou piratas. Espadachins capitaneando navios, principalmente entre os corsários, são extremamente comuns, apesar de poucos assumirem essa posição em navios mercantes. Piratas, por outro lado, possuem cadeias de comando muito caóticas, e membros de praticamente qualquer classe podem ser encontrados comandando esses navios.

Habilidades Básicas

ACROBATA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de Movimentação e sofre apenas metade dos danos por queda.

ATAQUE ALEIJADOR

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância, visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Esse é um efeito de Sangramento.

ATAQUE GIRATÓRIO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os oponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

ATAQUE REDIRECIONADO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode

direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

COMBATE COM DUAS ARMAS 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que uma delas tenha um FN igual à metade (ou menos) do que a arma mais pesada que você estiver usando.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

COMBATE TÁTICO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal.

CORTE ARTERIAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

DANÇA DAS ESPADAS 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode entrar em um fluxo incessante de movimentos fluidos e vi-

gorosos. Enquanto estiver neste estado você recebe Agilidade +2 e recebe +1d6 em seus testes de Performance envolvendo dança. Este efeito dura até 5 minutos ou até que você pare ou seja alvo de um efeito que o impeça da continuar se movendo continuamente (Constringido, derrubado, amedrontado, etc.).

DESARMAR Oponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Redirecionado

Mana: 20

Descrição: Você pode usar a sua arma para tirar a arma do seu oponente. Faça um teste resistido de Armas Brancas contra o seu adversário, somando a FN das armas (a sua e a do seu adversário) nas suas respectivas rolagens. Se você estiver desarmado, use Briga ao invés de Armas Brancas. Se o seu adversário tiver um sucesso igual ou menor do que o seu, a arma dele cairá no chão entre você e ele.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

Escudo Improvisado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma capa ou pedaço grande de pano você recebe Defesa +2.

Este é um bônus de Esquiva.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.



FALHAS DA ARMADURA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de Armadura da Defesa do oponente.

GOLPES RÁPIDOS

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais com cada arma que estiver empunhando, desde que esteja empunhando a arma com apenas 1 mão.

INVESTIDA MORTAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontro contra um alvo. Esse ataque causa +10 de dano, e se acertar deixa o alvo Atordado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

LÍNGUA AFIADA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua feroza e um talento especial para insultar e desconcentrar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Se ele for capaz de entendê-lo, você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes que fazem com que ele ataque você sem se importar com seus aliados. Faça um confronto de Persuasão contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o oponente no teste, ele atacará você em detrimento de qualquer outro alvo, e será considerado Despreparado para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

MOVIMENTOS EVASIVOS

Habilidade – Suporte

Requisito: Acrobata

Descrição: Você ganha +1 na sua defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

PANACHE

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Eloquente

Descrição: Você possui uma bravura petulante e uma confiança inabalável nas suas próprias habilidades. Enquanto não estiver usando armadura, você recebe +1 na Defesa para cada 2 pontos de Vontade.

Esse é um bônus de Esquiva.

SEM ESCAPATÓRIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se deslocar neste turno.

TOUCHÉ

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que estiver empunhando com apenas 1 mão, rolando +1d6 no teste.

TRUQUE SUJO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Persuasão contra a Percepção do alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia

nos olhos do oponente, arremessa algum objeto para distraí-lo, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso, distraído ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno.

Habilidade Avançadas

COMBATE COM DUAS ARMAS 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Como Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

CORAÇÃO DA BATALHA

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano proveniente de um ataque ou magia, você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

DANÇA DAS ESPADAS 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Dança das Espadas 1

Descrição: Quando entra em combate, seu fluxo de movimentos pode criar um estado de hipnose auto induzida, produzindo efeitos quase sobre-humanos de agilidade, velocidade e foco. Sempre que você estiver usando Dança das Espadas, você recebe um acréscimo de +2 na sua Agilidade (acumulado com o bônus de Dança das Espadas 1) e em sua Determinação.

Este efeito dura enquanto durar o efeito de Dança das Espadas 1.

DECAPITAR

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Retalhar

Descrição: Se você rolar um Sucesso Crítico em um ataque corporal usando uma arma que cause dano por Corte, role 1d6. Se o resultado for 6, você decapitou a vítima – causando morte instantânea.

Este é um efeito de sangramento.

FOCO EM ARMAS BRANCAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Combate Tático

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Armas Brancas, você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

IMPLACÁVEL

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

RETALHAR

Habilidade (técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Corte Arterial

Descrição: Sempre que você rolar um Sucesso Crítico em um ataque corporal usando uma arma que cause dano por Corte ou Perfuração, o dano será multiplicado por 3 ao invés de 2.

Este é um efeito de sangramento.

RIPOSTAR

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Ataque Redirecionado

Descrição: Você está sempre atento à guarda do oponente, esperando uma falha para contra-atacar de modo oportuno. Sempre

que um oponente fizer um ataque contra você e errar, você pode imediatamente fazer um ataque normal contra aquele oponente.

TEMPESTADE DE LÂMINAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Golpes Rápidos

Descrição: Sempre que acertar um ataque corporal você pode fazer 1 ataque normal extra com a mesma arma.

Esse efeito só pode ser usado 1 vez por turno com cada arma que você estiver usando.

VALOR DA VITÓRIA

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou

fugir após a batalha) você recupera 5 pontos de vida e 5 pontos de mana.

Habilidade Final

SENHOR DAS LÂMINAS

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Touché, Foco em Armas Brancas

Mana: 30

Descrição: Sempre que for realizar um teste de ataque corpo-a-corpo usando uma arma que cause dano por corte ou perfuração, você pode rolar +1d6.



Feiticeiro

*Singular masculino: Feiticeiro; Singular feminino: Feiticeira;
Plural masculino: Feiticeiros; Plural feminino: Feiticeiras*

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Arcana e Conhecimento.

Outras Proficiências:

Armas de distância e Sobrevivência.

Descrição

Feiticeiros são conjuradores especializados na manipulação das formas mais básicas de energia: calor e eletricidade. São capazes de produzir quantidades imensas de calor, literalmente criando fogo a partir de suas mãos, de remover o calor do ambiente, criando colunas e paredes de gelo a partir do congelamento do próprio ar, ou gerar energia elétrica suficiente para projetar poderosas descargas de eletricidade.

Apesar de possuírem um domínio considerável sobre a teoria geral da magia arcana, os Feiticeiros focam seus esforços no domínio e manipulação dessas energias brutas, geralmente para fins combativos. Muitos Feiticeiros ocupam posições em exércitos ou guardas organizadas, às vezes na linha de frente, às vezes como conselheiros ou em posições de liderança. Em geral, aqueles que decidem seguir o aprendizado de Feiticeiro são pessoas com sede de aventura ou de poder, o que geralmente lhes rende bons frutos em organizações com cadeias de comando bem estruturadas.



No entanto, muitos Feiticeiros estudam as teorias elementais da magia em busca de significados mais filosóficos. Esses Feiticeiros geralmente evitam usar magias de forma destrutiva, procurando usá-las de modo mais brando, usualmente preferindo magias defensivas e utilitárias em lugar de magias puramente ofensivas.

Raças

Elfos, Faens e Nagas possuem uma afinidade natural para magia. Assim, entre essas três raças, Feiticeiros são extremamente comuns. Além disso, estas três raças possuem uma inclinação maior às magias de Eletricidade e Frio, por motivos diferentes: Elfos não gostam de magias de fogo, pois elas colocam em risco o bem-estar do ambiente onde essa raça costuma viver. Entre os Faen, apesar de essas preocupações existirem, as magias de Frio e Eletricidade são menos agressivas, e podem ser utilizadas para debilitar a movimentação de seus adversários, uma tática que a raça costuma gostar de empregar. No caso dos Nagas, as magias de fogo são pouco eficientes contra os firas, inimigos ancestrais da raça, e, portanto, preteridas. Os Fira, por outro lado, possuem uma grande afinidade com o fogo, e entre eles, Feiticeiros especializados nesse elemento são consideravelmente comuns – apesar de alguns deles preferirem o domínio de outras formas de magias elementais, tanto para surpreender adversários quanto para terem um maior leque de possibilidades ofensivas. Grotons, por sua vez, possuem uma afinidade com Eletricidade, e o uso desse tipo de magia em ambientes aquáticos é extremamente eficiente. Metadilios e Humanos, apesar de não possuírem uma afinidade particular com a magia, possuem uma curiosidade considerável sobre os fenômenos mágicos, e Feiticeiros são bastante comuns entre eles – de fato, em Bryne, Metadilios Feiticeiros são extremamente comuns, uma vez que a maioria das defesas do reino é feita por grupos de Feiticeiros em detrimento aos exércitos de combatentes regulares presentes em outros reinos.

Magia e ambiente

As magias elementais podem ser mais ou menos eficientes dependendo do ambiente em que forem conjuradas. Apesar disso ser mais evidente nas descrições das magias de frio e

gelo, ambientes úmidos ou frios podem diminuir a eficiência de magias de fogo, enquanto magias de Eletricidade, por outro lado, se beneficiam dos ambientes subaquáticos – onde a maioria das magias de fogo se tornam impraticáveis!

Em termos de magia, existem diversos tipos de ambientes específicos, cujas regras podem ser adotadas por Mestres que queiram um maior impacto da geografia de seus cenários nos jogos. Mestres, não se esqueçam de mencionar para seus jogadores que usaram as regras de ambiente abaixo – que são, a priori, regras opcionais:

Ambientes normais incluem a maioria do território de Cassiopéia, exceto os listados a seguir. São relativamente frescos e com vento fraco ou moderado durante a maior parte do ano. Nesses ambientes, as magias de frio e gelo duram normalmente, e nenhuma magia sofre qualquer modificador.

Ambientes gelados incluem as Montanhas de Cristal, Eishelm e as cadeias CnocArd ao redor de Londérien durante o ano todo, e Tebryn, Dagothar (exceto as cidades subterrâneas dos Anões naquela região, que são consideradas ambientes normais), Londérien e o Grande Pântano do Leste durante o inverno. Nesses ambientes, as magias de Gelo duram indefinidamente e as magias de fogo têm suas dificuldades para ser conjuradas aumentadas em 2.

Ambientes quentes incluem as Terras Secas, as Montanhas do Céu Escarlata e os Picos Orientais durante o ano todo, e Arkânia e Parband (mas não Bryne) durante o verão. Nesses ambientes as magias de Gelo duram metade do tempo normal, e magias de Fogo causam 5 pontos de dano a mais.

Ambientes subaquáticos incluem todos os rios, lagos e mares de Drakon, abaixo da superfície, é claro. Nesses ambientes, as magias de Fogo não funcionam de modo normal. Incandescer irá ferver toda a água ao redor do conjurador num raio igual a 100 metros por



ponto de Inteligência que ele tiver! As outras magias de fogo produzem uma enorme quantidade de bolhas quentes que sobem em direção à superfície, causando o dano normal, mas apenas nas criaturas pegadas por essa nuvem de bolhas. Magias de Gelo duram metade do tempo em ambientes subaquáticos, e magias de Eletricidade passam a afetar todas as criaturas dentro de uma área de 10 metros ao redor do conjurador – no caso de Eletricidade Estática, Manto Crepitante, Rajada Elétrica e Relâmpago – ou tem sua área dobrada – no caso de Eletrosfera.

dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

ARCO VOLTAICO

Habilidade (Magia) – Reação

Requisito: Rajada Elétrica, Teleporte 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você aprendeu a usar sua capacidade de teleporte na velocidade de um raio! Sempre que você for alvo de um ataque ou magia que cause dano físico (Corte, Contusão ou Perfuração) você pode tentar se teleportar para algum lugar a um número de metros igual à sua Inteligência de onde você está, evitando o ataque completamente.

ARÍETE MÁGICO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta um poderoso golpe mágico capaz de derrubar oponentes – e estruturas! Essa magia causa dano igual a 10/Contusão e obriga o alvo a vencer um teste de Resistência com dificuldade igual à Determinação do conjurador para não ser derubado.



Habilidades Básicas

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma Habilidade do tipo Magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de

BOLA DE FOGO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Inflamar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você projeta uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro contra um alvo na sua linha de visão. A esfera explode ao atingir o alvo, causando dano igual a 20/Fogo nele e 10/Fogo em tudo e todos em até 2 metros dele. Objetos inanimados inflamáveis atingidos por essa magia tendem a entrar em combustão.

CONGELAR

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da magia: 9

Descrição: Com seu toque, você pode congelar objetos ou superfícies. Essa magia pode congelar até 100 litros de líquido ou 100 quilos de material sólido inanimado.

Essa magia também pode ser usada para criar uma camada de gelo grosso e extremamente escorregadio numa área com um raio em metros igual à sua Inteligência. Qualquer criatura sobre essa superfície (incluindo você) precisa fazer um teste de Movimentação (Dificuldade 12) sempre que realizar um ataque, se mover ou tentar se levantar. Uma falha nesse teste significa que o personagem cai.

Estes efeitos duram 10 minutos – ou metade disso em locais quentes. Em áreas geladas, eles podem durar indefinidamente.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas sob o efeito de magias, objetos mágicos ou encantamentos. Enquanto essa magia estiver em efeito, você pode analisar a aura mágica de um objeto para entender suas propriedades tocando-o por 1 minuto.

ELETRICIDADE ESTÁTICA

Habilidade (Magia) Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Tocando um alvo, você o carrega com uma forte carga de eletricidade estática, ficando preso a qualquer superfície em que estiver tocando. Pode ser usado em um item portátil (como uma arma ou um cajado) para tornar impossível que ele seja derrubado ou em uma criatura para impedir que ela tire os pés do chão – reduzindo seu Deslocamento para 0. Um alvo afetado dessa forma pode fazer um teste de Resistência com dificuldade igual à Determinação do conjurador no começo do seu turno para tentar tirar os pés do chão.

Essa magia dura por 1 minuto, mas o efeito é cancelado se um alvo conseguir tirar os pés do chão.

INFLAMAR

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Uma área ou objeto que você possa ver irrompe em chamas. O custo depende do tamanho da chama: criar uma chama em uma vela tem custo 0, enquanto uma chama suficiente para acender uma tocha tem custo 5 e fazer uma fogueira de acampamento irromper em chamas imediatamente tem custo 10 – não é possível criar chamas maiores com essa magia. Você pode produzir uma explosão de chamas diretamente sobre um alvo causando dano igual a 4/Fogo +6/Fogo para cada 5 PMs gastos para realizar a magia. O fogo se extingue no final do turno, mas caso haja material combustível na área ele se incendia e a chama dura enquanto puder se sustentar naturalmente.

INFRAVISÃO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre um alvo, que passa a perceber o calor

que emana dos objetos e criaturas sobrepondo a sua visão normal. Ele pode enxergar normalmente em locais sem iluminação nenhuma, pode perceber criaturas invisíveis pelo calor (ou frio) que elas emanam e consegue identificar ilusões, já que elas não emanam calor nem frio.

Essa Runa dura 1 minuto.

INVOCAR ELEMENTAL 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar e Inflamar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você conjura um pequeno Elemental de Fogo ou do Gelo e coloca uma Runa Arcana sobre ele para mantê-lo coeso. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no *Monster Codex* para mais detalhes.

INVOCAR ELEMENTAL 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Invocar Elemental 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você conjura um Elemental Médio de Fogo ou do Gelo e coloca uma Runa Arcana sobre ele para mantê-lo coeso. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no *Monster Codex* para mais detalhes.

LEVITAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em uma criatura, você faz com que ela seja

capaz de voar livremente no ar para qualquer direção no seu deslocamento normal.

Essa Runa dura 1 hora, mas se dissipa automaticamente se alvo tocar o solo.

MANTO CREPITANTE

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Eletricidade Estática

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre suas roupas, criando uma aura elétrica extremamente brilhante à sua volta. A aura ilumina uma área de 20 metros ao seu redor, tornando-a clara como se fosse dia, de forma que, qualquer um tentando acertar você à distância fica Ofuscado (qualquer magia ou ataque a distância direcionado contra você é realizado como se o atacante fosse Inapto). Além disso, a aura elétrica causa dano igual a 10/Eletricidade em qualquer um que tocar em você ou golpeá-lo com ataques corporais.

MENTE DISCIPLINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

PAREDE DE GELO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você congela a umidade do ar na forma de uma grossa parede de gelo. Essa parede tem 3 metros de altura por 3 de largura e pode ser criada em qualquer ângulo. A parede tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável ao Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ela pode suportar até 500 quilos de peso sobre ela antes de quebrar.

Este efeito dura 10 minutos – ou metade disso em locais quentes. Em áreas geladas, ele pode durar indefinidamente.

RAJADA DE GELO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia, Congelar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta uma rajada de energia mágica que causa dano igual a 20/Frio. Se o alvo for uma criatura viva, ele fica Enregelado (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto e seu deslocamento fica reduzido à metade) por 1 turno. Se a magia tiver como alvo um objeto inanimado, ela congela até 100 litros ou 100 quilos de material.

RAJADA ELÉTRICA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Eletricidade Estática

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você dispara uma faísca elétrica contra um alvo dentro de seu campo de visão. O alvo sofre um dano igual a 20/Eletricidade e fica Atordoado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 2 rodadas. Alvos usando armaduras de metal sofrem o dobro do redutor (-2 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes)

RAJADA ELEMENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você pode disparar rajadas de energia elemental em qualquer alvo que possa ver. Essa magia causa 8 pontos de dano de um tipo elemental (Fogo, Frio ou Eletrici-

dade) escolhido no momento que o conjurador lança a magia.

RESISTÊNCIA ELEMENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em um alvo, você confere Resistência ao Fogo, Frio ou Eletricidade (o alvo sofre apenas metade do dano proveniente desse tipo de energia) a ele.

Essa Runa dura por 1 minuto.

TELECINÉSIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variável

Descrição: Você pode fazer qualquer objeto ou criatura que possa ver flutuar sem peso. A dificuldade da magia será igual ao peso do alvo dividido por 5 (arredondado para baixo). Se estiver usando essa magia sobre si próprio, diminua a sua Vontade da Dificuldade final. A dificuldade mínima dessa magia será sempre 8.

Você pode manter o alvo no ar enquanto estiver concentrado na magia, e pode fazê-lo flutuar lentamente em qualquer direção (1 metro por turno no máximo).

TELEPORTE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Levitar

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que possa ver. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

Habilidades Avançadas

APTIDÃO ELEMENTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mente Disciplinada

Descrição: Você possui um domínio considerável sobre as energias mais elementares da magia. Todas as suas magias custam 5 Pontos de Mana a menos para serem conjuradas e todas as suas magias que causam dano por Fogo, Frio ou Eletricidade causam 5 pontos de dano a mais.

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, consertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

ELETROSFERA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Relâmpago

Mana: 40

Dificuldade da magia: 12

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre si mesmo, fazendo um turbilhão de raios elétricos emanarem a partir dela. No final do seu turno, tudo que estiver a uma quantidade de metros igual à sua Inteligência ao seu redor sofre uma quantidade de dano igual a 20/Eletricidade.

Essa Runa dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

INCANDESCER

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Inferno

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em um objeto, ele aquece ao ponto de incandescer ou inflamar. Objetos de pedra e metal se tornarão quentes ao ponto de tornarem-se candentes, causando dano igual a 20/Fogo em qualquer coisa que tocarem – e produzindo uma quantidade considerável de calor. Metais aquecidos a esse ponto amolecem e podem ser facilmente dobrados ou quebrados. Objetos combustíveis irão se inflamar instantaneamente, e pegarão fogo mesmo que estejam ensopados – a água vai evaporar em segundos antes que eles entrem em combustão. Essa magia pode ser usada em armas, armaduras e vestimentas de criaturas vivas.

Note que o objeto alvo se aquece por inteiro. Assim, uma árvore inteira secaria e então irromperia em uma chama de proporções consideráveis, e uma imensa sessão de uma caverna poderia subitamente se tornar mortalmente quente.

Essa Runa dura um número de turnos igual à sua Inteligência, mas materiais inflamáveis que irrompam em chamas vão queimar enquanto houver combustível disponível, mesmo depois da runa se dissipar.

INFERNO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Bola de Fogo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você pode fazer o chão ficar em chamas e ser atingido por uma chuva de brasas e fogo em uma área de 4 metros de diâmetro que você possa ver. Todos que tiverem nessa área sofrem dano igual a 30/Fogo quando essa magia for lançada e mais 30/Fogo no

início de cada rodada que estiverem na área. Esta magia dura 1 rodada por ponto de Inteligência que você tiver, mas você pode dissipá-la a qualquer momento.

Material inflamável na área irrompe em chamas instantaneamente, e continua a queimar mesmo depois da duração da magia ter acabado enquanto houver combustível.

INVOCAR ELEMENTAL 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invocar Elemental 2

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você conjura um grande Elemental de Fogo ou do Gelo e coloca uma Runa Arcana sobre ele para mantê-lo coeso. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no *Monster Codex* para mais detalhes.

PRISÃO DE GELO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Parede de Gelo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com seu toque, você cria um imenso bloco de gelo ao redor de um alvo com peso máximo igual a 100 vezes sua Inteligência. Uma criatura viva presa dentro do bloco é considerada Paralisada, sofre dano igual a 10/Frio no começo de cada um de seus turnos e só pode ser alvo de efeitos mentais. O bloco tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável a Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ataques de Eletricidade causam dano normal ao bloco, mas também causa a mesma quantidade de dano em qualquer criatura presa dentro dele.

Esse efeito dura uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador – ou meta-

de disso em locais quentes. Em áreas geladas ele pode durar indefinidamente.

RELÂMPAGO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Eletricidade Estática

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você projeta uma poderosa rajada de energia elétrica em um alvo dentro de seu campo de visão. O alvo sofre um dano igual a 40/Eletricidade, e precisa fazer um teste de Resistência com dificuldade igual a sua Determinação ou ficará Paralisado por 1 turno. Alvos usando armaduras de metal realizam esse teste como se fossem Inaptos.

TELEPORTE 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Teleporte 1

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhece podendo levar alguém com você se puder tocar este alvo. Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.



TEMPESTADE DE GELO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Rajada de Gelo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área circular de 10 metros de diâmetro que você possa ver. Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre a área. Todos que estiverem na área escolhida sofrerão dano igual a 10/Corte + 10/Frio quando essa magia for lançada. A cada turno em começar dentro da área de efeito um personagem sofre dano igual a 10/Corte + 10/Frio e fica Enregelado (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto e seu deslocamento fica reduzido à metade) por 1 rodada.

Esta magia dura 1 rodada por ponto de Inteligência que você tiver, mas você pode dissipá-la a qualquer momento.

Habilidade Final

MAESTRIA ELEMENTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Resistência Elemental, Aptidão Elemental

Descrição: Você possui um profundo conhecimento sobre a essência elemental da magia. Sempre que você for alvo de uma magia que o deixa Resistente ao Frio, Fogo ou Eletricidade, você fica Imune aquele elemento. Se você já for Resistente a um elemento e receber Resistência a ele através de uma magia, você passa a absorver o elemento (recuperando uma quantidade de Pontos de Vida iguais a qualquer quantidade de dano que sofreria daquele elemento).

Além disso, todas as magias que você conjura e que causem dano causam 5 pontos de dano a mais (esse bônus se acumula com o bônus de Aptidão Elemental).

Guerreiro

*Singular masculino: Guerreiro; Singular feminino: Guerreira;
Plural masculino: Guerreiros; Plural feminino: Guerreiras*

Bônus de Atributo:

Força +1

Agilidade +1

Proficiências Iniciais:

Armas Brancas, Briga.

Outras Proficiências:

Armas de Distância e Sobrevivência.



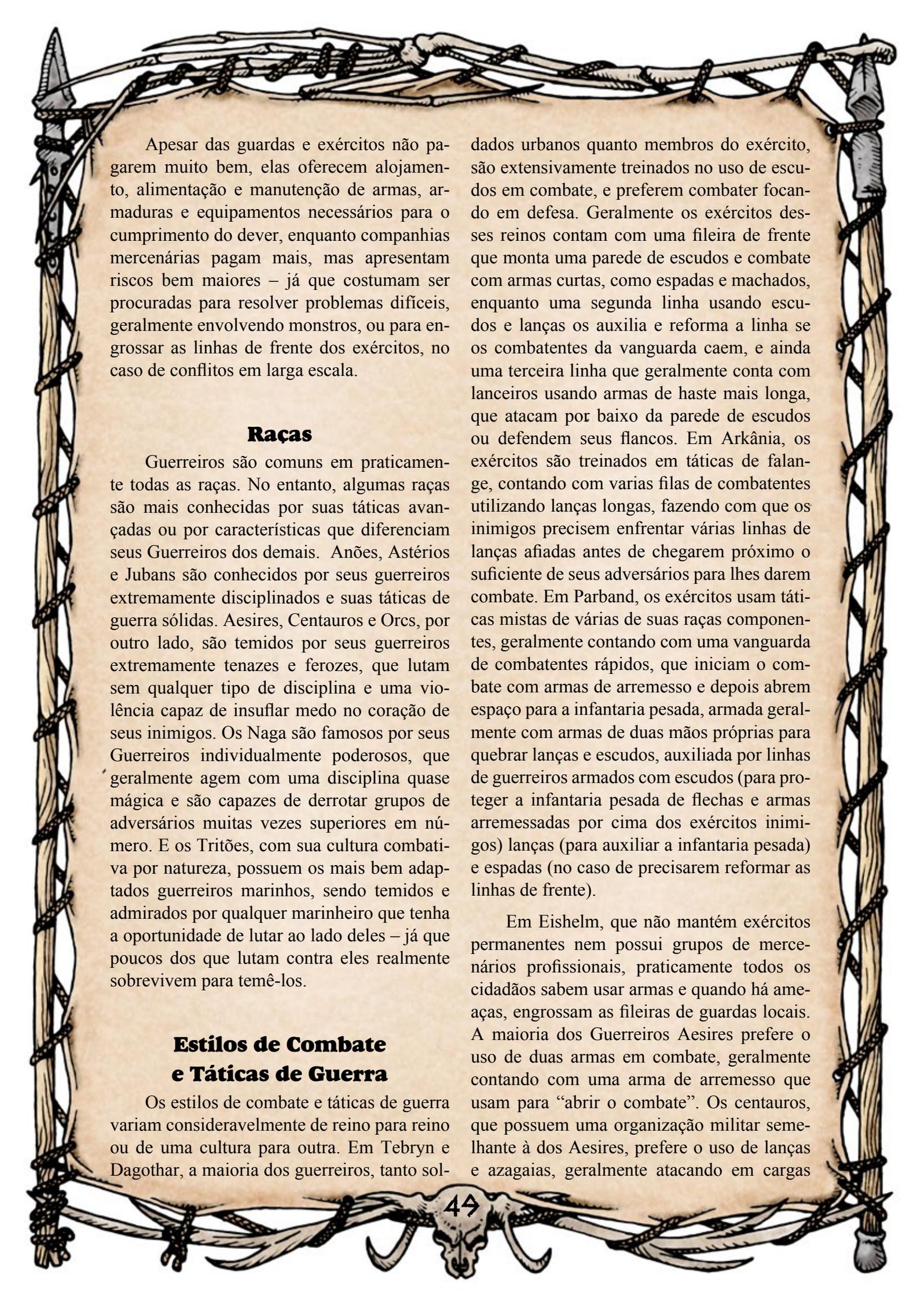
Descrição

Guerreiros são, de longe, a Classe mais comum de ser encontrada entre os combatentes de Drakon. Em um ambiente rico em metais e mão-de-obra especializada para fabricar armas e armaduras eficientes e com uma quantidade considerável de atritos entre reinos e ameaças consideráveis, os Guerreiros encontram um ambiente fértil para se desenvolverem.

De fato, a maioria das cidades mantém um pequeno contingente de guardas, treinado no uso de armaduras pesadas, escudos e armas corporais e a maioria dos reinos de Cassiopéia mantém um exército permanente de combatentes especializados para lidarem com invasões e fazer frente aos ataques de nações hostis. Além disso, muitas companhias de mercenários treinam e mantêm um bom número de guerreiros a soldo, prontos para empreenderem todo tipo de conflito armado. Finalmente, histórias de aldeões obrigados a pegarem em armas para defenderem seus lares contra bandidos ou, em alguns casos, monstros e que acabam por seguir nos cami-

nhos dos homens de armas são relativamente comuns em Drakon.

Considerando a abundância de minérios em Cassiopéia, mesmo um guerreiro com pouco treinamento pode sobreviver no caminho da guerra, comprando armas e equipamentos adequados de proteção. Graças a isso, os exércitos, guardas e companhias de mercenários costumam manter seus homens bem equipados, e a profissão de Guerreiro é vista como digna e estável, fazendo com que muitos escolham segui-la em busca de glória e fama – apesar de poucos conseguirem tais distinções.



Apesar das guardas e exércitos não pagarem muito bem, elas oferecem alojamento, alimentação e manutenção de armas, armaduras e equipamentos necessários para o cumprimento do dever, enquanto companhias mercenárias pagam mais, mas apresentam riscos bem maiores – já que costumam ser procuradas para resolver problemas difíceis, geralmente envolvendo monstros, ou para engrossar as linhas de frente dos exércitos, no caso de conflitos em larga escala.

Raças

Guerreiros são comuns em praticamente todas as raças. No entanto, algumas raças são mais conhecidas por suas táticas avançadas ou por características que diferenciam seus Guerreiros dos demais. Anões, Astérios e Jubans são conhecidos por seus guerreiros extremamente disciplinados e suas táticas de guerra sólidas. Aesires, Centauros e Orcs, por outro lado, são temidos por seus guerreiros extremamente tenazes e ferozes, que lutam sem qualquer tipo de disciplina e uma violência capaz de insuflar medo no coração de seus inimigos. Os Naga são famosos por seus Guerreiros individualmente poderosos, que geralmente agem com uma disciplina quase mágica e são capazes de derrotar grupos de adversários muitas vezes superiores em número. E os Tritões, com sua cultura combativa por natureza, possuem os mais bem adaptados guerreiros marinhos, sendo temidos e admirados por qualquer marinheiro que tenha a oportunidade de lutar ao lado deles – já que poucos dos que lutam contra eles realmente sobrevivem para temê-los.

Estilos de Combate e Táticas de Guerra

Os estilos de combate e táticas de guerra variam consideravelmente de reino para reino ou de uma cultura para outra. Em Tebryn e Dagothar, a maioria dos guerreiros, tanto sol-

dados urbanos quanto membros do exército, são extensivamente treinados no uso de escudos em combate, e preferem combater focando em defesa. Geralmente os exércitos desses reinos contam com uma fileira de frente que monta uma parede de escudos e combate com armas curtas, como espadas e machados, enquanto uma segunda linha usando escudos e lanças os auxilia e reforma a linha se os combatentes da vanguarda caem, e ainda uma terceira linha que geralmente conta com lanceiros usando armas de haste mais longa, que atacam por baixo da parede de escudos ou defendem seus flancos. Em Arkânia, os exércitos são treinados em táticas de falange, contando com várias filas de combatentes utilizando lanças longas, fazendo com que os inimigos precisem enfrentar várias linhas de lanças afiadas antes de chegarem próximo o suficiente de seus adversários para lhes darem combate. Em Parband, os exércitos usam táticas mistas de várias de suas raças componentes, geralmente contando com uma vanguarda de combatentes rápidos, que iniciam o combate com armas de arremesso e depois abrem espaço para a infantaria pesada, armada geralmente com armas de duas mãos próprias para quebrar lanças e escudos, auxiliada por linhas de guerreiros armados com escudos (para proteger a infantaria pesada de flechas e armas arremessadas por cima dos exércitos inimigos) lanças (para auxiliar a infantaria pesada) e espadas (no caso de precisarem reformar as linhas de frente).

Em Eishelm, que não mantém exércitos permanentes nem possui grupos de mercenários profissionais, praticamente todos os cidadãos sabem usar armas e quando há ameaças, engrossam as fileiras de guardas locais. A maioria dos Guerreiros Aesires prefere o uso de duas armas em combate, geralmente contando com uma arma de arremesso que usam para “abrir o combate”. Os centauros, que possuem uma organização militar semelhante à dos Aesires, prefere o uso de lanças e azagaias, geralmente atacando em cargas

compactas para quebrar as linhas inimigas antes do combate corporal franco. Os Orcs das Terras Secas costumam preferir armas de duas mãos, e não possuem qualquer tipo de unidade militar. São combatentes caóticos, embrutecidos e uma vez que se engajam em combate, lutam como for necessário – muitas vezes usando até mesmo mordidas contra seus inimigos!

Habilidades Básicas:

APARAR GOLPE

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Defesa Agressiva

Mana: Varia

Descrição: Você se especializou em perceber e evitar os ataques mais complexos dos seus adversários. Sempre que um oponente utilizar uma Habilidade de Ação do tipo Técnica, você pode evitar totalmente seus efeitos (incluindo o dano) sobre você. O custo dessa Habilidade é o mesmo da Técnica a ser evitada.

Você só pode utilizar essa Habilidade 1 vez por turno.

ATAQUE DO BÚFALO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Resistência (Dificuldade igual à sua Determinação + a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

ATAQUE GIRATÓRIO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os

opponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

ATAQUE SIMULTÂNEO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Combate em Grupo

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

BRIGÃO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus ataques desarmados causam +2 de dano.

COMBATE EM GRUPO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

COMBATE TÁTICO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal.

COMBATE COM DUAS ARMAS 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que uma delas tenha um FN igual à metade (ou menos) do que a arma mais pesada que você estiver usando.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas



um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

DEFESA AGRESSIVA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defletor

Descrição: Você entende que a melhor defesa é um ataque eficiente. Quando estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +1 em seus testes de ataque corporal e +1 na sua Defesa.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

DEFLETOR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver usando um escudo ou arma de duas mãos, você recebe +2 no seu bônus de Bloqueio contra ataques à distância. Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

ESTABILIDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente resistente e persistente. Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de Resistência.

GOLPE DEVASTADOR 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nocautear

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Resistência (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará paralisado por um turno.

GOLPE COM ESCUDO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você fizer um ataque corporal e errar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra o mesmo alvo com seu escudo. Um ataque com um escudo causa dano igual à sua FN +2/Contusão.

GRITO DE GUERRA 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os aliados que estiverem em um raio de 5 metros recebem +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

GUERREIRO DE AÇO 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

INVESTIDA MORTAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontros contra um alvo. Se acertar, esse ataque causa +10 de dano e deixa o alvo Atordado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

MESTRE DE ARMAS 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

NOCAUTEAR

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. O oponente sofre apenas metade do dano, mas fica Paralisado por 1 turno.

PAREDE DE ESCUDOS

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo grande ou um escudo de corpo, todos os

aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

SEM ESCAPATÓRIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

TRANSPOR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe encontrar os espaços deixados pelo escudo do adversário. Ignore sempre o bônus de Bloqueio da Defesa do oponente.



Habilidades Avançadas

COMBATE COM DUAS ARMAS 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combater com Duas Armas 1.

Descrição: Como em Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

FOCO EM ARMAS BRANCAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Combate Tático

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Armas Brancas, você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FORÇA DE EXPLOSÃO

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque do Búfalo

Descrição: Quando fizer ataques que têm chance de derrubar o oponente usando uma arma de duas mãos ou um escudo, você pode afetar alvos até 10 vezes mais pesados do que você (a maioria dos ataques que derribam oponentes só afetam alvos com até o dobro do seu peso).

Além disso, se você usar qualquer Habilidade que derrube o oponente, a dificuldade para resistir ao efeito é aumentada em +3.

GOLPE DEVASTADOR 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Golpe Devastador 1
Mana: 60

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o triplo de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Resistência (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará paralisado por um turno.

GRITO DE GUERRA 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1
Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os seus aliados em um raio de 10 metros recebem +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

GRITO DE INTIMIDAÇÃO

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1
Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Cada inimigo que estiver em um raio de 10 metros deve conseguir um resultado mais alto que o seu em um confronto de Resistência ou ficará Paralisado por 2 turnos. Personagens paralisados não podem realizar nenhuma ação nem se mover durante seu turno.

Esse é um efeito de Medo.

GUERREIRO DE AÇO 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se

sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Essa redução se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

IMPLACÁVEL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Habilidade Final

MESTRE DE ARMAS 3

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Mestre de Armas 2

Mana: 50

Descrição: Faça um ataque corporal contra uma criatura. Se o ataque acertar o alvo, ao invés do dano normal da arma, os Pontos de Vida atuais dele são reduzidos à metade. No caso de um sucesso crítico no ataque, o oponente é morto instantaneamente.

MESTRE DE ARMAS 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mestre de armas 1

Descrição: Você é extremamente eficaz no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

Esse bônus de dano se acumula com o bônus fornecido por Mestre de armas 1.

VALOR DA VITÓRIA

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 5 pontos de vida e 5 pontos de mana.



Ladino

*Singular masculino: Ladino; Singular feminino: Ladina;
Plural masculino: Ladinos; Plural feminino: Ladinas*

Bônus de Atributo:

Agilidade +1

Inteligência +1

Proficiências Iniciais:

Furtividade e Armas Brancas.

Outras Proficiências:

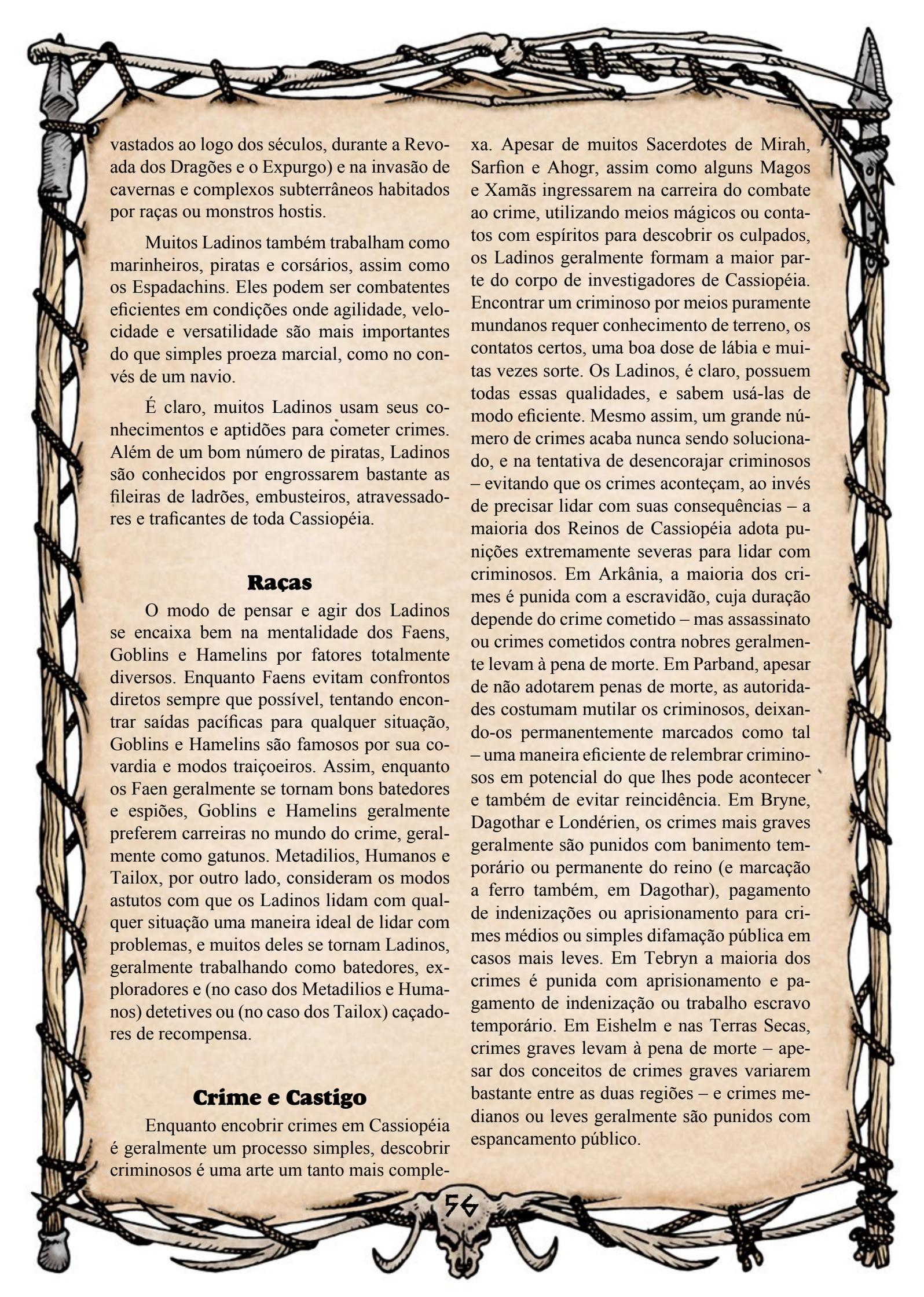
Persuasão e Conhecimento.

Descrição

Ladinos são especialistas em atingir seus objetivos por qualquer meio necessário. Seja através de subterfúgios, truques, manipulação, contatos ou mesmo meios criminosos, os Ladinos sempre conseguem o que querem – e os bons Ladinos conseguem fazer isso e viver para contar a história!

Apesar de muitos verem os Ladinos com desconfiança, muitas vezes considerando seus meios pouco honrados ou mesmo vis, a grande maioria dos Ladinos de Cassiopéia atua ao lado da lei. Eles costumam trabalhar como batedores, espiões, investigadores e exploradores. Eles auxiliam ordens militares com informações sobre movimentos de tropas inimigas e obtendo informações secretas ou plantando informações falsas, usam suas redes de contatos para descobrir criminosos ou apurar veracidade de informações e são particularmente apreciados em exploração de ruínas e tumbas (particularmente comuns em Tebryn e nas Terras Secas, onde grandes civilizações ergueram imensos complexos que foram de-





vastados ao logo dos séculos, durante a Revoadada dos Dragões e o Expurgo) e na invasão de cavernas e complexos subterrâneos habitados por raças ou monstros hostis.

Muitos Ladinos também trabalham como marinheiros, piratas e corsários, assim como os Espadachins. Eles podem ser combatentes eficientes em condições onde agilidade, velocidade e versatilidade são mais importantes do que simples proeza marcial, como no convés de um navio.

É claro, muitos Ladinos usam seus conhecimentos e aptidões para cometer crimes. Além de um bom número de piratas, Ladinos são conhecidos por engrossarem bastante as fileiras de ladrões, embusteiros, atravessadores e traficantes de toda Cassiopéia.

Raças

O modo de pensar e agir dos Ladinos se encaixa bem na mentalidade dos Faens, Goblins e Hamelins por fatores totalmente diversos. Enquanto Faens evitam confrontos diretos sempre que possível, tentando encontrar saídas pacíficas para qualquer situação, Goblins e Hamelins são famosos por sua covardia e modos traiçoeiros. Assim, enquanto os Faen geralmente se tornam bons batedores e espiões, Goblins e Hamelins geralmente preferem carreiras no mundo do crime, geralmente como gatunos. Metadilios, Humanos e Tailox, por outro lado, consideram os modos astutos com que os Ladinos lidam com qualquer situação uma maneira ideal de lidar com problemas, e muitos deles se tornam Ladinos, geralmente trabalhando como batedores, exploradores e (no caso dos Metadilios e Humanos) detetives ou (no caso dos Tailox) caçadores de recompensa.

Crime e Castigo

Enquanto encobrir crimes em Cassiopéia é geralmente um processo simples, descobrir criminosos é uma arte um tanto mais comple-

xa. Apesar de muitos Sacerdotes de Mirah, Sarfion e Ahogr, assim como alguns Magos e Xamãs ingressarem na carreira do combate ao crime, utilizando meios mágicos ou contatos com espíritos para descobrir os culpados, os Ladinos geralmente formam a maior parte do corpo de investigadores de Cassiopéia. Encontrar um criminoso por meios puramente mundanos requer conhecimento de terreno, os contatos certos, uma boa dose de lábia e muitas vezes sorte. Os Ladinos, é claro, possuem todas essas qualidades, e sabem usá-las de modo eficiente. Mesmo assim, um grande número de crimes acaba nunca sendo solucionado, e na tentativa de desencorajar criminosos – evitando que os crimes aconteçam, ao invés de precisar lidar com suas consequências – a maioria dos Reinos de Cassiopéia adota punições extremamente severas para lidar com criminosos. Em Arkânia, a maioria dos crimes é punida com a escravidão, cuja duração depende do crime cometido – mas assassinato ou crimes cometidos contra nobres geralmente levam à pena de morte. Em Parband, apesar de não adotarem penas de morte, as autoridades costumam mutilar os criminosos, deixando-os permanentemente marcados como tal – uma maneira eficiente de lembrar criminosos em potencial do que lhes pode acontecer e também de evitar reincidência. Em Bryne, Dagothar e Londérien, os crimes mais graves geralmente são punidos com banimento temporário ou permanente do reino (e marcação a ferro também, em Dagothar), pagamento de indenizações ou aprisionamento para crimes médios ou simples difamação pública em casos mais leves. Em Tebryn a maioria dos crimes é punida com aprisionamento e pagamento de indenização ou trabalho escravo temporário. Em Eishelm e nas Terras Secas, crimes graves levam à pena de morte – apesar dos conceitos de crimes graves variarem bastante entre as duas regiões – e crimes medianos ou leves geralmente são punidos com espancamento público.

Habilidades Básicas

ACROBATA

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar +1d6 quando fizer testes Movimentação e sofre apenas metade dos danos por quedas.

ARDILOSO

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é um perito na arte do disfarce e do blefe. Você recebe +2 em testes de Persuasão e Furtividade.

ARMADILHEIRO

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você pode fazer testes de Furtividade ou Sobrevivência para desarmar armadilhas, além de percebê-las.

Além disso, se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Sobrevivência ou Furtividade: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.

ATAQUE ALEIJADOR

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal ou à distância, visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Este é um efeito de sangramento.

ATAQUE EVASIVO

Habilidade – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque seguido de uma movimentação errática para

confundir seu oponente. Faça um ataque baseado em Agilidade. Se acertar, o alvo realiza seus ataques contra você como se fosse Inapto durante o próximo turno. Se o ataque for à distância e houver alguma cobertura à disposição, você pode se esconder, tornando impossível para o alvo lhe atacar enquanto você permanecer escondido.

Especial: O Mestre deve se certificar que seja possível para o Ladino se esconder. Se ele estiver em campo aberto e/ou cercado isso pode não ser viável.

ATAQUE REDIRECIONADO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente—sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo. Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

COMBATE COM DUAS ARMAS 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que uma delas tenha um FN igual à metade (ou menos) do que a arma mais pesada que você estiver usando.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

CONTATOS NO CRIME

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações

privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada. Obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha, e você nem sempre será capaz de encontrar qualquer item à disposição em qualquer lugar – mas o mercado negro nas grandes cidades costuma estar abastecido de praticamente qualquer item disponível na campanha.

Criminosos pagarão metade do preço normal de qualquer item que você quiser vender – desde que tenha dinheiro para tanto – e venderão itens com um custo um terço menor do que o normal. Informações terão um preço dependendo da importância e dificuldade de obtê-las, de acordo com a vontade do Mestre.

CORTE ARTERIAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

ESCUDO IMPROVISADO

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma capa ou pedaço grande de pano você recebe Defesa +2. Este é um bônus de Esquiva.

EVASÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FALHAS DA ARMADURA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

FLANQUEAR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Sempre que você e pelo menos mais um aliado estiverem em alcance corporal de um oponente, você considera aquele oponente Despreparado em relação a você.

Você só pode flanquear um alvo por turno. Se 2 ou mais adversários estiverem adjacentes a você e a um aliado ao mesmo tempo, você deve definir qual deles vai flanquear.

FLEXÍVEL

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capas de se dobrar, esticar e espremer de maneiras extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em testes de Movimentação e para escapar de Constrições.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os bônus por esta Habilidade.

FURTIVO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade.



GOLPES RÁPIDOS

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais com cada arma que estiver empunhando, desde que esteja empunhando a arma com apenas 1 mão.

MESTRE DAS ADAGAS 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em arremessar armas pequenas de forma eficiente. Você pode arremessar 2 armas com a característica Arremesso e FN 1.

MESTRE DAS ADAGAS 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você refinou sua técnica de arremesso de pequenos objetos. Você pode

arremessar até 4 armas com a característica Arremesso e FN 1.

MOVIMENTOS EVASIVOS

Habilidade – Suporte

Requisito: Acrobata

Descrição: Você ganha +1 na sua defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

SENTIDO DE ALERTA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus sentidos são afiados e você está acostumado a reagir automaticamente quando eles captam alguma coisa suspeita. Você pode fazer testes de Percepção mesmo quando está dormindo (mas não quando está desmaiado) e nunca fica despreparado como resultado de um ataque surpresa (mas ainda pode ficar despreparado por outros em outras situações normalmente).

TRUQUE SUJO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Persuasão conta a Percepção do alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, arremessa algum objeto para distraí-lo, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso, distraído ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno.

Habilidades Avançadas

CAMUFLAGEM

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Furtivo

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos, folhas e lama, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e talvez fuligem ou barro. Quando puder usar o ambiente a seu favor dessa forma, você pode rolar +1d6 nos testes para se esconder.

COMBATE COM DUAS ARMAS 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Como em Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

EXPLORAR SURPRESA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Flanquear

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque contra um alvo Despreparado. Esse ataque causa o dobro do dano normal.

EN PASSANT

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Flanquear

Mana: 15

Descrição: Se um alvo que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer uma ação normal (sem Habilidades de Ação) contra ele. O alvo é considerado Despreparado contra essa ação.



FOCO EM FURTIVIDADE

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Furtivo

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Furtividade, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FOCO EM MOVIMENTAÇÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Acrobata

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Movimentação, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

IMPROVISAÇÃO LADINA

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode montar ou desarmar armadilhas e abrir fechaduras sem

ter os materiais apropriados, desde que possa improvisar gazuas ou ferramentas – com agulhas, lascas de madeira, galhos, adagas, etc.

Você também pode pegar garrafas quebradas, lascas de madeira ou osso, pedaços de vidro ou mesmo de gelo e usar como se fosse uma adaga (FN 1, dano 6/corte ou perfuração [dependendo do item que estiver usando] tipo simples, pode ser arremessada). Em geral uma adaga improvisada dessa forma se torna inútil depois de um ataque.

MESTRE DAS ADAGAS 3

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mestre das Adagas 2

Descrição: Você pode arremessar até 6 armas de arremesso de FN 1 em um turno.

RIPOSTAR

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Ataque Redirecionado

Descrição: Você está sempre atento à guarda do oponente, esperando uma falha para contra-atacar de modo oportuno. Sempre que um oponente fizer um ataque contra você e errar, você pode imediatamente fazer um ataque normal contra aquele oponente.

Habilidade Final

MESTRE ESPECIALISTA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10

Descrição: Você rola +2d6 em todos os testes que você for rolar +1d6.

TRAPACEIRO IMPECÁVEL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ardiloso

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até mesmo ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sempre que você mentir ou omitir uma informação para salvar a própria pele, sua Inteligência é considerada o dobro em testes para tentar esconder a verdade e para calcular sua Determinação.



Mago

Singular masculino: Mago; Singular feminino: Maga; Plural masculino: Magos; Plural feminino: Magas

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Arcana e Conhecimento.

Outras Proficiências:

Sobrevivência e Persuasão.

Descrição

Magos são, de modo sumário, os amantes da magia. Ao contrário das outras Classes de conjuradores arcanos, que muitas vezes veem a magia como uma forma de arte. Os Magos estudam-na como uma teoria a ser compreendida, uma amiga complexa a ser entendida e não simplesmente dominada. Eles estudam a magia em suas formas mais simples, em geral produzindo fenômenos menos espetaculares do que aqueles obtidos por Feiticeiros, Necromantes e Mentalistas, preferindo usar a magia mais bruta ao invés de refiná-la e se especializar na transformação das energias místicas (como na criação de fogo ou ilusões, por exemplo). Ao invés disso, eles lidam com energias mais cruas, fazendo mais uso das influências diretas da magia sobre o ambiente à sua volta, desencadeando desde efeitos menos refinados a mais simples e diretos. Isso lhes limita combativamente, mas por outro lado permite que alcance uma grande quantidade de efeitos muito variados, que na verdade formam a verdadeira força dos Magos. Munidos de uma quantidade considerável de truques di-



versos, os Magos são bastante imprevisíveis, principalmente considerando que dificilmente dois magos focarão suas atenções na mesma direção exatamente.

Além disso, apesar de serem estudiosos dedicados – muitas vezes se juntando a grupos de aventureiros em busca de indicações remotas sobre conhecimentos de seu interesse – Magos não são nem de longe tão megalomaniacos como os Necromantes, tão afetados

quanto os Feiticeiros ou tão presunçosos como os Mentalistas. Isso faz deles companhias interessantes em jornadas, o que permite que fiquem vivos por muito mais tempo do que outros conjuradores que decidam se aventurar – tempo o suficiente para aprender truques novos com a experiência, ou aprender a usar seus conhecimentos de maneiras criativas.

Por tudo isso, a maioria dos outros conjuradores – assim como aventureiros de praticamente todas as Classes – prefere imensamente ter Magos ao seu lado do que contra



si. Enquanto sua criatividade, desembaraço e dinamismo podem fazer deles companheiros valiosos, também torna Magos malignos em inimigos particularmente implacáveis.

Por sorte, a maioria dos Magos se concentra em atividades benignas, como exploração, pesquisa e estudo teórico – muitas vezes de assuntos pouco ou nada relacionados à magia em si – e são incansáveis amantes dos pequenos fenômenos cotidianos, como movimentos dos astros, ciclos das estações, engenharia (tanto civilizada quanto silvestre) e refração de luz. Um Mago pode ser encontrado perdido em pensamentos enquanto observa uma lâmina de vidro ou uma folha amarelada, sem saber responder o que o levou àquilo.

Diferentes de outros conjuradores, também, Magos dificilmente ocupam cargos oficiais, seja nos exércitos, ou como conselheiros. A maioria deles é consultada em particular, vez ou outra tanto por aldeões quanto nobres, generais e até mesmo outros conjuradores em busca de aconselhamento, que os Magos geralmente oferecem de modo diligente, mas cargos permanentes, que limitem sua liberdade de viajar e imergir em pesquisas pessoais exercem muito pouca atração sobre eles. No entanto, poucas Classes oferecem líderes ou gerenciadores de expedições tão eficientes quanto Magos, e alguns deles aceitam cargos permanentes em rotas de caravanas ou como pesquisadores de campo.

Raças

Elfos, Humanos e Metadilios são as raças que mais produzem Magos. Eles são a Classe de conjuradores arcanos mais comum em Londérien e podem ser encontrados com muita facilidade em Bryne e Tebryn. Os Faen, com sua ligação intrínseca com a magia e sua curiosidade natural também geram muitos Magos, enquanto Goblins acham a manipulação das energias mais básicas da magia mais simples

de controlar do que outras formas mais complexas, apesar de seus Magos não serem particularmente conhecidos por seu brilhantismo.

Magia Criativa

Diferente dos Feiticeiros, Necromantes e Mentalistas, os Magos não possuem um foco muito bem delineado em suas listas de Habilidades. De fato, eles dificilmente se encaixariam em qualquer “papel clássico” em um grupo de jogo. Jogadores interessados em jogar com Magos devem manter a mente aberta e procurar usos inusitados para suas magias, ao invés de jogar com elas dentro do óbvio. As magias dos Magos são flexíveis, e muitas delas permitem um bom número de usos diferentes, ao contrário das Magias das outras Classes de conjuradores.

Mestres, mantenham em mente também – não só em relação aos Magos mas também aos outros conjuradores – que os jogadores devem ter alguma liberdade quando usarem suas magias – particularmente de forma criativa ou divertida. Não é porque os jogadores descobriram um modo fácil de vencer um desafio que você criou por conta do uso criativo de suas habilidades que eles devem ser impedidos por questões mecânicas. Crie situações em que os jogadores vão precisar de mais criatividade do que simplesmente golpes de espada e bolas-de-fogo para vencer desafios e todos se divertirão mais!

Perceba, no entanto, que usos criativos não significa abolir completamente as regras ou permitir que os jogadores tirem vantagem delas. Ariete Mágico pode ser usado para empurrar aquele monstro pela borda de uma alta ponte de pedra? Sim, certamente! Mas não pode ser usado para derrubar a mesma ponte com a mesma facilidade!

Habilidades Básicas

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

ARÍETE MÁGICO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta um poderoso golpe mágico capaz de derrubar oponentes – e estruturas! Essa magia causa dano igual a 10/Contusão e obriga o alvo a vencer um teste de Resistência com dificuldade igual à Determinação do conjurador para não ser derrubado.

COMPANHEIRO ANIMAL 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe pode ser escolhido como seu Companheiro animal.

Você pode fazer um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

CONJURAR BARREIRA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Conjurar Escudo

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana no ar e ela se transforma em uma barreira de energia. A Barreira tem aproximadamente 9 metros quadrados (3 metros de altura por 3 de largura, 1 metro de largura e nove de altura, 2 metros e 30 centímetros de altura e quatro de largura, etc.) e pode ser criada em qualquer ângulo, mas deve ser totalmente plana. A Barreira tem 100 Pontos de Vida, Defesa 10, e é Imune à Frio. Ela pode suportar até 1 tonelada de peso sobre ela antes de se dissipar.

Essa Runa dura 10 minutos.

CONJURAR ESCUDO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana no ar e ela se transforma em um escudo de energia para proteger uma criatura dentro de sua linha de visão. O escudo flutua ao redor do alvo, bloqueando ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante um Bônus de Bloqueio de +2, e se for segurado tem FN 2 e ocupa 1 mão.

A Runa que mantém o escudo se dissipa depois de 1 minuto.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas, objetos mágicos ou encan-

tamentos por 10 minutos. Se puder tocar um objeto mágico enquanto essa magia está em funcionamento, você pode entender as propriedades do item analisando-o por 1 minuto.

ESTUPOR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sono

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo.

Descrição: Você entorpece os sentidos e a coordenação de uma criatura fazendo com que ela fique momentaneamente inerte. Escolha uma criatura viva que você possa ver. Ela fica Paralisada por 1 turno.

FAMILIAR

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu Companheiro Animal está destinado a ser seu seguidor e passa a ter uma ligação mágica com você. Seu temperamento muda permanentemente para Servo, ele passa a manter contato telepático permanente com você e, se for destruído de qualquer forma, retorna após 7 dias.

O Familiar tem os Atributos normais de um animal do tipo que você escolheu, mas recebe +1 em 1 Atributo à sua escolha sempre que você receber Bônus de Atributos.

Além disso, um Familiar é considerado uma extensão sua, e você pode lançar sobre ele (ou qualquer um que ele esteja tocando) qualquer magia que exija toque ou que exija desenhar uma runa sobre o alvo independente de quão longe ele esteja de você.

INVISIBILIDADE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa dura 1 minuto.

LEVITAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em uma criatura, você faz com que ela seja capaz de voar livremente no ar para qualquer direção no seu deslocamento normal.

Essa Runa dura 1 hora, mas se dissipa automaticamente se o alvo tocar o solo.

LUZ MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto transparente ou refratário (uma orbe, cristal, adaga, espelho, etc.) você imbui ele com uma luz própria.

A duração dessa Runa depende da intensidade da luz: uma luz fraca como de uma vela, suficiente para ler e escrever no escuro dura até 6 horas. Uma luz moderada, semelhante à de uma tocha pode durar até 1 hora. Uma luz intensa como a luz solar pode durar até 1 minuto.

MAGÍSTER

Habilidade – Suporte

Requisito: Mente Disciplinada

Descrição: Você possui um conhecimento profundo sobre o funcionamento da Magia e consegue utilizá-la com menos esforço do que outros Magos. Você pode rolar +2 em todos os seus testes de Arcana, e todas as Habilidades do tipo Magia que você lançar tem seu custo reduzido em 5 Pontos de Mana.

MENSAGEM MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você consegue enviar uma

mensagem para alguém que tenha uma Runa Arcana feita por você (como um personagem sob efeito de uma magia que você lançou) ou que esteja segurando um item com uma Runa Arcana feita por você (incluindo itens encantados temporariamente ou permanentemente). A mensagem deve conter no máximo 10 palavras, uma vez enviada, o alvo receberá a informação como se você a estivesse sussurrado em seu ouvido.



MENTE DISCIPLINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

ONDA DE CHOQUE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ariete Mágico

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você conjura uma onda de magia bruta que atinge tudo e todos em até 20 metros à sua frente. Todos os alvos nessa área sofrem dano igual a 10/Contusão e devem fazer um teste de Resistência (Dificuldade igual a sua Determinação) para não caírem. Objetos de vidro ou cristal que não sejam mágicos dentro dessa área são automaticamente destruídos (mesmo aqueles portados por criaturas na área).

OFUSCAR

Habilidade (Magia) – Reação

Requisito: Luz Mágica

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você pode emitir um clarão poderoso que ofusca temporariamente alguém tentando atacá-lo. Quando uma criatura for fazer um ataque contra você, você pode usar essa Magia. O alvo faz todos os seus ataques durante esse turno como se fosse Inapto.

Essa magia não faz efeito se você estiver invisível.

SONO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Escolha um alvo dentro de sua linha de visão. O alvo cairá em um sono muito pesado por uma hora.

Este é um efeito mental.

TELECINÉSIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variável.

Descrição: Você pode fazer qualquer objeto flutuar sem peso por 1 minuto. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto:

A dificuldade da magia será o peso do alvo dividido por 5 (arredondado para baixo). Se estiver usando essa magia sobre si próprio, diminua a sua Vontade da Dificuldade final – mas dificuldade mínima dessa magia será sempre 8. Você pode manter o alvo no ar enquanto estiver concentrado e focado na magia, e pode fazê-lo flutuar lentamente em qualquer direção (1 metro por turno no máximo).

TELEPORTE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Levitar

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que possa ver. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

TRUQUE MENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Você é capaz de enganar a percepção do alvo sobre um assunto através de uma afirmação apropriada. Você não pode alterar um conhecimento factual (“Eu sou o rei”) nem mudar uma opinião concreta (“Este produto na verdade custa a metade do preço”) mas pode mudar uma percepção vaga (“Claro que eu sou um sacerdote de Mirah!”), adicionar novas informações (“O rei mudou essa lei há cerca de um mês”) ou fazer o alvo mudar um julgamento pouco definido (“Estes não são os Ladinos que você está procurando”).

VISÃO MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma runa em um alvo, você amplia sua percepção sobrena-

turalmente. O alvo torna-se capaz de enxergar normalmente no escuro absoluto, percebe seres invisíveis e enxerga através de ilusões. Além disso, todos os seus testes de Percepção recebem um bônus de +1d6.

Essa Runa dura 1 minuto.

Habilidades Avançadas

CATAPULTA ARCANA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Aríete Mágico

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você projeta uma rajada de energia arcana concentrada capaz de derrubar fortificações! Essa magia causa dano igual a 30/Contusão e obriga o alvo a vencer um teste de Resistência com dificuldade igual à Determinação do conjurador para não ser derrubado. Estruturas e objetos inanimados sofrem o dobro do dano.

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, consertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

DOMO DE PROTEÇÃO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Barreira

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana no ar e ela se transforma em um domo de energia ao seu redor, capaz de abrigar até quatro pessoas (incluindo você) – se houverem mais do que quatro criaturas muito próximas a você, a magia não funciona. Você pode criar Domos maiores a um custo de 10 Pontos de Mana a mais para cada criatura extra que você quiser incluir em seu interior.

O domo tem uma quantidade de Pontos de vida igual a 10 vezes a Determinação do conjurador, e ataques tanto de dentro quanto de fora o danificam. Enquanto tiver Pontos de Vida, o Domo impede todos os ataques, Magias e efeitos de Músicas em ambas as direções – as criaturas dentro do domo ainda podem ser afetadas por Magias e Músicas utilizadas no seu interior, por exemplo – mas não bloqueia som, atrapalha a visão ou impede a entrada de ar. Essa Runa dura 1 minuto.

ESPIONAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Mensagem Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode espionar o que está ocorrendo ao redor de uma Runa Arcana desenhada por você. Essa magia funciona em qualquer Runa que você tenha feito, incluindo Runas conjuradas sobre uma criatura (como uma criatura sob o efeito de Levitar), itens encantados ou forjados por você ou runas pessoais desenhadas com o propósito de marcar locais ou objetos como sendo seus.

A imagem aparece em seu orbe e o som se projeta a partir dela, de modo que qualquer um próximo a você pode observar.

Este efeito dura 10 minutos.
Esta magia só pode ser feita com um orbe.

FOCO EM ARCANA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Mente Disciplinada

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Arcana, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

INVISIBILIDADE 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invisibilidade 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa dura uma quantidade de horas igual à Inteligência do Conjurador.

ONDA DE CHOQUE 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Onda de Choque 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você conjura uma onda de magia bruta que atinge tudo e todos em até 20 metros à sua frente. Todos os alvos nessa área sofrem dano igual a 20/Contusão e devem fazer um teste de Resistência (Dificuldade igual a sua Determinação) para não caírem. Objetos de vidro ou cristal que não sejam mágicos dentro dessa área são automaticamente destruídos (mesmo aqueles portados por criaturas na área).

PARALISAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Sono

Mana: 40

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando uma Runa sobre uma criatura viva, você poderá paralisar suas pernas ou braços. Paralisando as pernas ela não poderá se deslocar – e falha automaticamente em todos os testes de Movimentação. Paralisando os braços ela não poderá usá-los para atacar, agarrar ou usar objetos.

Essa Runa dura uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência.

Este é um efeito mental.

RUNA DE PODER

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Detectar Magia

Mana: Variável

Dificuldade: Variável

Descrição: Você pode desenhar Runas Arcanas que passam a funcionar apenas dentro de critérios que você escolhe de antemão. Desenhar esta Runa tem a mesma dificuldade da Magia pretendida, e o custo de mana daquela Magia acrescido de 20. Você estabelece, então, critérios para disparar a magia inscrita na Runa (a magia tem efeito em 10 minutos, ao meio dia depois da próxima lua cheia, quando alguém se aproximar a 10 metros da Runa, Quando o seu nome for dito a 1 metro da Runa, quando alguém tocar a Runa, etc.).

Se algum Confronto for necessário, leve em conta o resultado que o conjurador teve quando desenhou a Runa.

Essa Runa é permanente até ser ativada, e a Magia contida na Runa funciona como se tivesse sido conjurada a partir daquele momento.

TELEPORTE 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Teleporte 1

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que conheça. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

Habilidade Final

ARQUIMAGO

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 10, Magíster

Descrição: Você possui uma intensa compreensão sobre a magia em todas as suas formas e consegue canalizá-la com muito menos esforço do que outros Magos. Você pode rolar +2 em todos os seus testes de Arcana, e todas as Habilidades do tipo Magia que você lançar tem seu custo reduzido em 5 Pontos de Mana.

Esses bônus se acumulam com os bônus de Grão-Mago.



Mentalista

Singular masculino e feminino: Mentalista; Plural masculino e feminino: Mentalistas

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Arcana e Persuasão

Outras Proficiências:

Conhecimento e Performance



Descrição

O Mentalista é um conjurador, mas também é um trapaceiro, um especialista na psique dos indivíduos, alguém que sabe como pressionar os pontos certos para fazer os outros agirem do modo pretendido. A maioria deles usa esse talento voltado para o entretenimento, criando shows elaborados e marcantes com suas ilusões e usando seu charme e astúcia para conquistar e dominar as platéias. Há, é claro, os paranóicos que dizem que todo o Mentalista ou é um espião ou um trapaceiro. Se você conheceu algum que não é, isso só significa que ele é melhor no seu ofício que os demais que você encontrou. Os Astérios tem um ditado que diz: “Confie num ladino, mas não num mentalista”.

De fato, com suas magias capazes de criar ilusões, afetar os sentidos e distorcer a mente, e sendo muito bons em conseguir e esconder informações, muitos se tornam jogadores profissionais, golpistas, trapaceiros e, com tanta frequência quanto os Ladinos, espiões.

Muitos burgomestres, capitães, nobres e até mesmo monarcas reconhecem as capacidades dos Mentalistas, e muitos usam os mesmos como conselheiros em questões de seguranças ou mesmo especialistas nessa área, verificando as vulnerabilidades de locais ou estratégias de guarda. Alguns regentes até mesmo tem Mentalistas como conselheiros pessoais, e Lorde Esterlin II, regente de Ektória, é conhecido por manter duas guarda-costas Mentalistas, que muito raramente não são vistas ao lado dele.

Raças

Entre os Faens, Mentalistas são bastante comuns. A grande maioria deles é especializada em ilusões, e conhecidos entre os povos silvestres como grandes artistas – e trapaceiros.

ros contumazes! Entre os Metadilios, Mentalistas especializados em ilusões também são comuns, geralmente se apresentando em companhias itinerantes ao lado de menestrais e atores em espetáculos extremamente elaborados. De fato, os Bryneses apreciam bastante os espetáculos de ilusionismo, e embora os Metadilios sejam os Mentalistas mais comuns a se apresentarem no reino, muitos Elfos e Humanos também fazem parte dessa indústria de entretenimento. Muitos Firas também se tornam Mentalistas, mas geralmente se focam nas Habilidades não-mágicas da Classe, empregando seus talentos como interrogadores e caçadores de recompensa eficientes, e muitas vezes assumindo cargos militares nessas áreas. No entanto, é fato conhecido que os Humanos geram a grande maioria dos Mentalistas em todas as suas formas. Sejam ilusionistas, trapaceiros, aventureiros ou atores, quase todos os Mentalistas encontrados fora de Bryne ou de áreas silvestres serão Humanos.

Verdade ou Mentira

O poder do Mentalista vem da sua capacidade de entender os medos, angústias e desejos daqueles ao seu redor, e explorar esses pontos em suas ilusões. Se as pessoas não estiverem querendo um espetáculo de ilusões, saberem de seus poderes simplesmente irá minar boa parte das possibilidades, por esse motivo, quando querem ser mais efetivos como espões ou trapaceiros, Mentalistas raramente se apresentam como tal. Normalmente eles se passam por magos, bardos, ou o que quer que seja mais conveniente para seus planos.

Manipular a verdade torna Mentalistas pessoas muito introspectivas, e alguns deles apresentam até mesmo um comportamento sociopata. A maioria acredita em sobreviver e tirar do mundo aquilo que precisarem. Mesmo quando fazem amigos, se mantêm reservados e cautelosos, como se a qualquer momento algum deles pudesse decepcioná-lo ou feri-lo.

De fato, muitos Mentalistas se formam em lares desestruturados ou nas ruas, forjados nas agruras da vida, aprendendo seu ofício como forma de sobrevivência. Mesmo aqueles formados em cortes luxuosas, entre nobres e com privilégios consideráveis, têm dificuldades em confiar nos outros, muitas vezes tornando-se paranóicos com relação aos seus conhecimentos e segredos, enquanto outros se tornam pessoas trágicas, escondendo sua tristeza e solidão atrás das luzes brilhantes e das palavras bonitas que encantam suas platéias.

Habilidades Básicas

APARÊNCIA ILUSÓRIA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ilusão 2

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um Humanóide ou Troglodita, você pode mudar a aparência dele. Você pode modificar quaisquer características do alvo (como raça, gênero, peso, tônus muscular, etc.) e suas roupas. Mas o tamanho relativo do alvo não pode ser mudado (Um Metadilio não poderia se parecer com um Humano, nem um Humano com um Mahok, por exemplo). Você só pode copiar alguém específico se tiver usado Memorizar Cena para gravar sua aparência.

Essa Runa dura até que a criatura afetada durma, mas se dissipa imediatamente se ela sofrer qualquer dano.

ARGUMENTO IRREFUTÁVEL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Som Ilusório, Eloquente

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode falar uma frase qualquer em alto e bom tom e todos capazes

de ouvi-la sentirão compelidos a acreditar nelas. Todos que ouvirem a sentença deverão vencer um teste de Resistência baseado em Vontade (Dificuldade igual á Determinação do conjurador) ou aceitarão a afirmação como verdadeira, por mais absurdo que seja. Esse efeito dura 1 hora, mas qualquer um confrontado com a verdade (“certamente que porcos não voam!”), “não, serpentes não são guloseimas, elas são animais peçonhentos.”, “Ele não é o rei! O rei é Honório Van Strauss!”, etc.) podem refazer o teste para resistir ao efeito.

Este é um efeito mental.



COMPANHEIRO ANIMAL 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe pode ser escolhido como seu Companheiro Animal.

Você pode fazer um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

CONTROLAR SONHOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sono, Mesmerizar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Você pode controlar os sonhos de alguém que esteja dormindo. Para isso você precisa tocar o alvo e manter o contato durante a duração da magia. Um sonho particularmente prazeroso ou relaxante faz com que o alvo recupere o dobro de Pontos de Vida e Mana por descanso, enquanto um pesadelo pode impedir o alvo de descansar apropriadamente. Este efeito dura até que o alvo acorde – mas qualquer trauma que “mataria” o alvo em seu sonho o faz acordar imediatamente – ou caso você perca o contato com o alvo.

Este é um efeito Mental.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados.

Esse efeito dura 10 minutos.

ELOQUENTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

FAMILIAR

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu Companheiro Animal está destinado a ser seu seguidor e passa a ter uma ligação mágica com você. Seu temperamento muda permanentemente para Servo, ele passa a manter contato telepático permanente com você e, se for destruído de qualquer forma, retorna após 7 dias.

O Familiar tem os Atributos normais de um animal do tipo que você escolheu, mas recebe +1 em 1 Atributo à sua escolha sempre que você receber Bônus de Atributos.

Além disso, um Familiar é considerado uma extensão sua, e você pode lançar sobre ele (ou qualquer um que ele esteja tocando) qualquer magia que exija toque ou que exija desenhar uma runa sobre o alvo independente de quão longe ele esteja de você.

FOBIA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Mesmerizar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura viva, você instiga

nela um medo sobrenatural de alguma coisa a sua escolha. Ele realizará todos os seus testes como se fosse Inapto enquanto estiver exposto a fonte de seu medo, e em geral tentará se afastar dela.

Essa Runa dura 1 minuto.

Este é um efeito de medo.

HIPNOSE

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você é capaz de acalmar um alvo simplesmente fitando-o e falando calmamente com ele. Você precisa olhar nos olhos do alvo, e falar calmamente – ou apenas emitir sons baixos e ritmados. Você remove todos os efeitos de Medo do alvo, e inibe qualquer fobia, compulsão (ou efeitos similares), mágica ou natural, que o alvo tenha. Se o alvo teve sua memória manipulada de alguma forma, ele também tem sua memória restaurada.

Este é um efeito Mental.

ILUSÃO 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você cria uma ilusão visual sem som e incorpórea que não pode ser muito grande, do tamanho de uma pessoa ou de um baú grande.

Esta ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

ILUSÃO 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você cria uma ilusão visual sem som e incorpórea um pouco maior, do tamanho de um elefante ou de uma carruagem.

Esta ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

INDUZIR

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Mesmerizar

Mana: 20

Descrição: Suas habilidades de hipnose atingiram um ponto em que você consegue induzir um alvo a um estado de transe, incapaz de resistir à sua vontade. Você precisa olhar nos olhos do alvo, que deve ser um Humanóide ou Esfinge, e falar de modo calmo e ritmado em um idioma que o alvo conheça. Faça um confronto de Persuasão contra a Resistência ou Persuasão do alvo (o que for mais alto) o alvo fica incapaz de fazer qualquer ação exceto prestar atenção em você, com se estivesse paralisado, por 1 minuto. Durante esse tempo, você pode fazer uma pergunta para o alvo e repetir o confronto de Persuasão contra Resistência ou Persuasão do alvo. Se vencer o teste, o alvo precisa responder à sua pergunta com toda a honestidade. Se o teste empatar ou o alvo tiver um resultado maior que o seu, ele consegue resistir e não responder – mas não poderá mentir. Você pode fazer a mesma pergunta mais de uma vez, a cada novo confronto. Se a qualquer momento você não puder olhar nos olhos do alvo ou ele sofrer qualquer dano, o efeito cessa imediatamente, e você não pode tentar usar essa Habilidade contra o alvo por 1 hora.

Este é um efeito Mental.

INVISIBILIDADE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna invisível, assim como todas as suas poses.

Essa Runa dura 1 minuto.

LUZ MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto transparente ou refratário (orbe, cristal, adaga, espelho, etc.) você imbui ele com uma luz própria.

A duração dessa Runa depende da intensidade da luz: uma luz fraca como de uma vela, suficiente para ler e escrever no escuro, dura até 6 horas. Uma luz moderada, semelhante à de uma tocha, pode durar até 1 hora. Uma luz intensa, como a luz solar, pode durar até 1 minuto.

MEMORIZAR CENA

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você pode memorizar nos mínimos detalhes um acontecimento que você viu e ouviu, de forma a mais tarde poder reproduzi-lo fielmente usando uma ilusão. Você deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência cuja dificuldade varia com a complexidade do que você quer memorizar.

Por exemplo: Para memorizar a imagem do bardo dedilhando um bandolim, a dificuldade seria 10; para memorizar a imagem do bardo e também a música que ele está tocando, a dificuldade seria 12; Já se você quiser, além disso, memorizar todos os detalhes do palco, do cenário atrás do bardo e de como e quando as pessoas aplaudiram, a dificuldade seria 16.

Você pode memorizar um número limitado de coisas dessa forma. O limite é o dobro da sua Inteligência, e quando você exceder esse limite deve selecionar um item anterior para ser sobreposto pela nova informação. Você precisa de concentração total na cena em que está memorizando.

Qualquer Ilusão feita a partir de uma dessas memórias têm sua dificuldade diminuída em 1.

MENTE DISCIPLINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

MESMERIZAR

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Hipnose

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de usar suas habilidades hipnóticas para deixar um alvo

em transe, incapaz de qualquer ação exceto prestar atenção em você. Você precisa olhar nos olhos do alvo, e falar de modo calmo e ritmado, mesmo que o alvo não seja capaz de entender o que você diz. No final do seu turno, faça um confronto de Persuasão contra a Resistência do alvo. A cada turno em que o alvo tiver um resultado igual ou menor que o seu, ele é considerado Paralisado até o final do seu próximo turno. Se ele sofrer algum dano ou tiver um resultado maior que o seu no confronto, o efeito cessa imediatamente, e você não pode tentar usar essa Habilidade contra o alvo por 1 hora.

Este é um efeito Mental.

PROTEÇÃO MENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura viva, você a deixa imune a todos os efeitos Mentais, efeitos de Medo e Ilusões.

Essa Runa dura até o alvo dormir.

REFLEXO ILUSÓRIO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ilusão 2, Som Ilusório

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você cria a ilusão incorpórea de você mesmo a até 5 metros de onde você está. A imagem fará tudo que você fizer (incluindo emitir sons que você produzir) e estará carregando tudo que você estiver carregando.

Essa ilusão dura 1 minuto, mas se dissipa caso seja tocada por qualquer objeto ou pessoa além de você ou se for alvo de qualquer magia que não seja conjurada por você.



SOM ILUSÓRIO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você cria um som qualquer vindo de um ponto específico. Esse som não pode ter intensidade maior que a capacidade de uma voz humana. O conjurador deve ser capaz de ver o local de onde quiser que o som se origine.

Esta ilusão dura 1 minuto ou até o conjurador não poder ver o ponto onde fixou o som.

SONO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Escolha um alvo dentro de sua linha de visão. O alvo cairá em um sono muito pesado por uma hora.

Este é um efeito Mental.

Habilidades Avançadas

ABRIGO INVISÍVEL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invisibilidade 2

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana na parede de uma pequena construção (um casebre, uma carruagem, uma guarita, etc) você torna ela (e tudo em seu interior) invisível. Se a construção tiver alguma abertura (uma janela aberta, uma carroça sem teto, uma guarita sem porta, etc) o interior da construção será visível através da abertura.

Essa Runa dura 24 horas, mas se a construção for perturbada (a porta do casebre é aberta, a carruagem se move) ela se dissipa imediatamente.

DESVENDAR SEGREDOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Controlar Sonhos

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Você pode acessar as memórias de alguém que esteja adormecido. Para isso,

você precisa tocar o alvo e manter o contato durante a duração da magia. Você deve escolher um evento ou momento específico, e o alvo deve narrar o acontecimento como se lembra. Apesar de poder ter algumas discrepâncias com a realidade, o alvo deve ser o mais honesto possível (a menos, é claro, que tenha tido sua memória alterada) já que está narrando uma lembrança. Este efeito dura até que o alvo acorde ou caso você perca o contato físico com o alvo.

Este é um efeito Mental.

FOCO EM PERSUASÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Eloquente

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Persuasão, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

ILUSÃO 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ilusão 2

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você cria uma ilusão visual sem som e incorpórea que ocupa uma área respeitável, do tamanho de dragão adulto ou de um casarão.

Esta ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

ILUSÃO 4

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ilusão 3

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Você cria uma ilusão visual sem som e incorpórea descomunal, do tamanho de dragão ancião ou de grande castelo.

Esta ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

ILUSÃO ETERNA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ilusão Persistente

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Essa magia deve ser realizada sobre outra magia do tipo Ilusão que você tenha conjurado e que possa ver. A magia alvo passa a ter uma duração infinita. Além disso, você não precisa se concentrar nem manter contato visual com a magia afetada para que ela continue ativa, e ela não se dissipa nem mesmo sob condições em que isso normalmente aconteceria (como alguém sob efeito de Aparência Ilusória receber dano, por exemplo). Você ainda pode dissipar a ilusão quando quiser ou colocar uma condição para que ela se dissipe.

ILUSÃO PERSISTENTE

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ilusão 1

Mana: Variável

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Essa magia deve ser realizada sobre outra magia do tipo Ilusão que você tenha conjurado e que possa ver. A magia alvo tem sua duração aumentada em 1 hora para cada 10 Pontos de Mana que você gastar. Além disso, você não precisa se concentrar nem manter contato visual com a magia afetada para que ela continue ativa. Qualquer outra condição que faça com que a magia seja dissipada (como alguém tocar em um Reflexo Ilusório, por exemplo) ainda dissipará a magia independente da duração que ela tiver.

ILUSÃO SONORA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ilusão 1, Som Ilusório

Descrição: Você pode acrescentar som a qualquer ilusão que crie, gastando 10 Pontos de Mana a mais no momento em que conjura a ilusão. Você controla totalmente os sons que a ilusão irá produzir e pode adicionar múltiplos sons ao mesmo tempo (barulho de passos e vozes enquanto a ilusão de um casal caminha e conversa, ranger de metal, bater de cascos, e relinchos enquanto a ilusão de um guerreiro montado em um cavalo, etc.). A ilusão terá som durante toda a sua duração.

INVISIBILIDADE 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invisibilidade 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa dura por uma quantidade de horas igual à Inteligência do conjurador.

PERFURAR ILUSÃO

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Proteção Mental, Mente Disciplinada

Descrição: Você percebe Ilusões como imagens translúcidas, nunca sendo enganado por elas – mas podendo interagir e simular que está sendo afetado por elas se quiser. Além disso, você também é capaz de perceber criaturas e objetos invisíveis como formas fantasmagóricas e brilhantes, bastante fáceis de detectar.

Habilidade Final

ALTERAR MEMÓRIA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10, Desvendar Segredos

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do Alvo

Descrição: Você pode alterar a memória de alguém que esteja dormindo. Você precisa estar usando a magia Desvendar Segredos para poder conjurar esta magia, podendo alterar os acontecimentos que tiver acessado com Desvendar Segredos como quiser, efetivamente mudando a memória do alvo sobre o ocorrido. Quando o alvo acordar, ele terá as memórias modificadas no lugar de suas memórias reais. Mesmo que seja confrontado com informações conflitantes sobre o que realmente ocorreu, o alvo não terá chances de restaurar suas memórias verdadeiras – ele pode achar isso estranho, provavelmente achando que a memória das outras pessoas está errada, ou que simplesmente não se lembra dos acontecimentos do modo correto por algum motivo mundano. Mesmo que deduza que teve sua memória alterada, o personagem só terá sua memória restaurada através de algum efeito externo (Hipnose ou Dissipar Magia, por exemplo).

Este é um efeito Mental.

Necromante

Singular masculino e feminino: Necromante; Plural masculino e feminino: Necromantes

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Arcana e Conhecimento.

Outras Proficiências:

Furtividade e Persuasão.

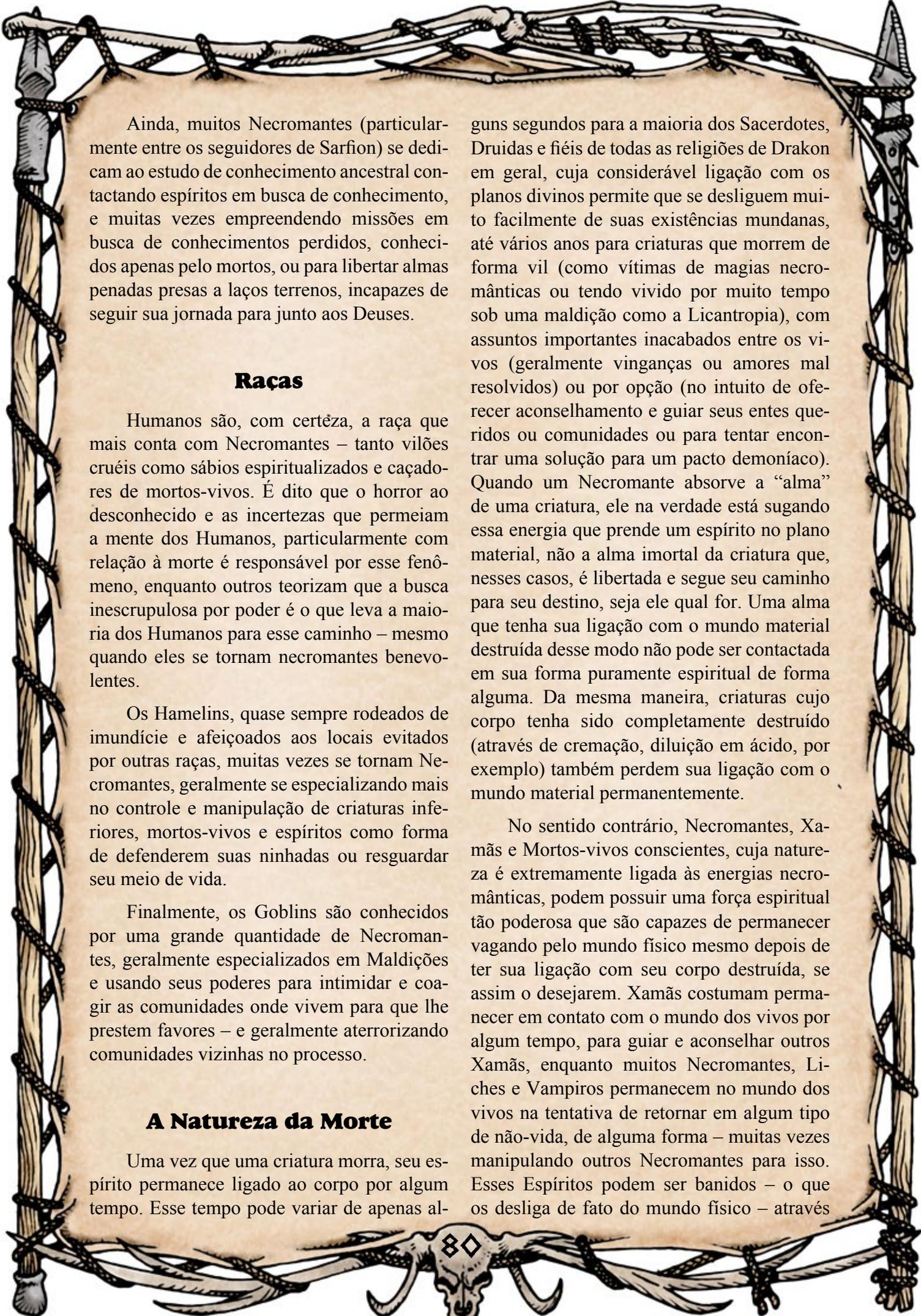
Descrição

Necromantes são os mestres absolutos das energias inferiores. Suas habilidades vão desde criar, controlar e fortalecer mortos-vivos, passando pela capacidade de invocar e comandar espíritos, absorver a energia vital de criaturas vivas e manipular as energias necromânticas criando poderosas maldições. Necromantes geralmente estão rodeados de objetos que lembram a morte, e são particularmente afeitos de locais considerados sombrios – como cemitérios, tumbas e necrotérios – onde realizam suas pesquisas e por vezes adquirem matéria prima para experiências. A maioria deles também costuma trabalhar e viver isolada de outras criaturas vivas, às vezes por opção, às vezes por necessidade, às vezes por imposição. Devido a essas características, Necromantes são mal vistos como frios, egoístas e geralmente, malignos. E, de fato, muitos Necromantes realmente demonstram todas essas características. O poder que as energias necromânticas fornecem é certamente sedutor e, para a maioria, corruptor, já que oferece uma grande quantidade de pos-



sibilidades para manipular, destruir e distorcer, o que pode tornar seus usuários insensíveis ou até mesmo cruéis.

Por outro lado, porém, um bom número de Necromantes de dedica à preservação dos locais onde os mortos repousam, não permitindo que essas mesmas forças que controlam corrompam tais locais, e muitos deles se tornam estudiosos dos mortos-vivos e espíritos no intuito de combatê-los com mais eficiência. Muitos seguidores de Mirah, Hadorn e Ahogr se tornam Necromantes justamente para manter os preceitos dogmáticos dessas divindades no que diz respeito a honrar os mortos, combatendo necromantes malignos e protegendo cemitérios e câmaras mortuárias.



Ainda, muitos Necromantes (particularmente entre os seguidores de Sarfion) se dedicam ao estudo de conhecimento ancestral contactando espíritos em busca de conhecimento, e muitas vezes empreendendo missões em busca de conhecimentos perdidos, conhecidos apenas pelo mortos, ou para libertar almas penadas presas a laços terrenos, incapazes de seguir sua jornada para junto aos Deuses.

Raças

Humanos são, com certeza, a raça que mais conta com Necromantes – tanto vilões cruéis como sábios espiritualizados e caçadores de mortos-vivos. É dito que o horror ao desconhecido e as incertezas que permeiam a mente dos Humanos, particularmente com relação à morte é responsável por esse fenômeno, enquanto outros teorizam que a busca inescrupulosa por poder é o que leva a maioria dos Humanos para esse caminho – mesmo quando eles se tornam necromantes benevolentes.

Os Hamelins, quase sempre rodeados de imundície e afeiçoados aos locais evitados por outras raças, muitas vezes se tornam Necromantes, geralmente se especializando mais no controle e manipulação de criaturas inferiores, mortos-vivos e espíritos como forma de defenderem suas ninhadas ou resguardar seu meio de vida.

Finalmente, os Goblins são conhecidos por uma grande quantidade de Necromantes, geralmente especializados em Maldições e usando seus poderes para intimidar e coagir as comunidades onde vivem para que lhe prestem favores – e geralmente aterrorizando comunidades vizinhas no processo.

A Natureza da Morte

Uma vez que uma criatura morra, seu espírito permanece ligado ao corpo por algum tempo. Esse tempo pode variar de apenas al-

guns segundos para a maioria dos Sacerdotes, Druidas e fiéis de todas as religiões de Drakon em geral, cuja considerável ligação com os planos divinos permite que se desliguem muito facilmente de suas existências mundanas, até vários anos para criaturas que morrem de forma vil (como vítimas de magias necromânticas ou tendo vivido por muito tempo sob uma maldição como a Licantropia), com assuntos importantes inacabados entre os vivos (geralmente vinganças ou amores mal resolvidos) ou por opção (no intuito de oferecer aconselhamento e guiar seus entes queridos ou comunidades ou para tentar encontrar uma solução para um pacto demoníaco). Quando um Necromante absorve a “alma” de uma criatura, ele na verdade está sugando essa energia que prende um espírito no plano material, não a alma imortal da criatura que, nesses casos, é libertada e segue seu caminho para seu destino, seja ele qual for. Uma alma que tenha sua ligação com o mundo material destruída desse modo não pode ser contactada em sua forma puramente espiritual de forma alguma. Da mesma maneira, criaturas cujo corpo tenha sido completamente destruído (através de cremação, diluição em ácido, por exemplo) também perdem sua ligação com o mundo material permanentemente.

No sentido contrário, Necromantes, Xamãs e Mortos-vivos conscientes, cuja natureza é extremamente ligada às energias necromânticas, podem possuir uma força espiritual tão poderosa que são capazes de permanecer vagando pelo mundo físico mesmo depois de ter sua ligação com seu corpo destruída, se assim o desejarem. Xamãs costumam permanecer em contato com o mundo dos vivos por algum tempo, para guiar e aconselhar outros Xamãs, enquanto muitos Necromantes, Liches e Vampiros permanecem no mundo dos vivos na tentativa de retornar em algum tipo de não-vida, de alguma forma – muitas vezes manipulando outros Necromantes para isso. Esses Espíritos podem ser banidos – o que os desliga de fato do mundo físico – através

de Exorcismo, contactados através de Contato com Espíritos e Comunhão com Espíritos, mas não podem ser controlados nem obrigados a agir contra sua vontade, através de Encarnar Espíritos, por exemplo.

Habilidades Básicas

ABSORVER ALMA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sacrifício das Trevas

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Se alguma criatura do tipo Humanoide ou Esfinge chegou a 0 Pontos de Vida no último minuto, você pode tocá-la e absorver a energia que liga aquela alma ao seu corpo. Você restaurará todos os seus Pontos de Mana e a criatura morre definitivamente.

Este é um efeito de dreno de energia.

Especial: Personagens Jogadores podem fazer um teste de Resistência (dificuldade igual à Determinação do conjurador) para negarem esse efeito em si próprios se estiverem Por Um Fio.

ALMA SOMBRIA

Habilidade – Reação

Requisito: Comunhão com Espíritos, pelo menos 1 Maldição

Descrição: Se os seus Pontos de vida chegarem a 0, você imediatamente recupera 10 Pontos de Vida, mas seu corpo sofre desgaste no processo – Role 2d6 na tabela ao lado. Se você rolar um efeito repetido, role novamente. Quando não houver mais efeitos possíveis, seu corpo chegou ao limite e você morre definitivamente.

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você

pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

| 2d6 | Efeito | Descrição |
|-----|-----------------------------|--|
| 2 | Rigor Mortis | Todos os seus testes de Agilidade são realizados como se você fosse Inapto. |
| 3 | Apetite Mórbido | Apenas carne fresca satisfaz seu apetite. |
| 4 | Palidez Cadavérica | Você sofre dano igual a 4/Fogo quando exposto à luz solar direta. |
| 5 | Ferida Permanente | Você perde 5 Pontos de Vida permanentemente. |
| 6 | Olhos Brancos | Todos os seus testes de Percepção são realizados como se você fosse Inapto. |
| 7 | Pele Seca e Quebradiça | Você recebe Vulnerabilidade a Fogo. |
| 8 | Magreza Cadavérica | Todos os seus testes de Força são feitos como se você fosse Inapto. |
| 9 | Pústulas pelo Corpo | Você falha automaticamente em todos os testes para resistir a efeitos de doenças. |
| 10 | Cheiro de Túmulo | Todos os seus testes de interação social e com animais são realizados como se você fosse Inapto. |
| 11 | Náuseas e Vômitos de sangue | Você perde 5 Pontos de vida toda vez que faz qualquer teste de Força ou Agilidade. |
| 12 | Pesadelos e Insônia | Você recupera apenas metade dos Pontos de vida e Mana por descanso. |

CAUSAR HORROR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Maldição: Fobia

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana em si mesmo, troando sua presença aterradora para todos ao seu redor. Todas as criaturas vivas a até 10 metros de você ficam Amedrontadas (o personagem não pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura

que o está Amedrontando) com relação a você. Essa Runa dura um número de turnos igual à sua Vontade.

Este é um efeito de Medo.

COMUNHÃO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 10

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

CONTATO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

CONTROLAR MORTOS-VIVOS

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variável

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um morto-vivo com Mente Vazia você passa a controlá-lo. A dificuldade é igual a 10, ou, se o morto-vivo estiver sendo controlado por outro necromante, a dificuldade passa a ser igual à Determinação do controlador. Um morto-vivo controlado dessa forma aceita apenas um comando simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) e vai realizar apenas essa ação ou seguir o seu criador



sempre que não estiver realizando a tarefa para qual foi criado.

Um morto-vivo controlado dessa forma não é afetado por Resistência dos Mortos, mas é afetado por Mestre dos Mortos. Eles passam a ser considerados sob seu controle para todos os outros propósitos.

Essa Runa dura enquanto o morto-vivo não for destruído.

CONVOCAR CRIATURAS RASTEJANTES 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas farão o que você quiser e se mandados atacar, causam dano igual a 6/Corte em um alvo. Esta magia dura 1 minuto e pode causar até 60 pontos de dano no máximo. Se o conjurador se desconcentrar ou for derrotado, as criaturas irão embora.

CONVOCAR CRIATURAS RASTEJANTES 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Convochar Criaturas Rastejantes 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode trazer de baixo da terra ou de lugares úmidos e fétidos, uma enorme quantidade de criaturas como vermes e insetos. Estas pequenas criaturas juntas poderão cobrir uma área de 6 metros de diâmetro, e podem se deslocar até 3 metros por turno. Todos que estiverem nesta área têm seu Deslocamento reduzido à metade até o final do turno e sofrem um dano igual a 12/Corte.

Esta magia pode durar até 1 minuto, mas o conjurador precisa manter contato visual com a massa de criaturas e se manter concentrado em sua movimentação, ou elas se dispersarão e o efeito da magia terminará.

CURA SOMBRIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 Pontos de Vida em qualquer morto-vivo ou espírito. Se usado em uma criatura viva, esta magia causa a perda de 10 Pontos de Vida.

Quando usada para causar a perda de Pontos de Vida, esta magia é considerada um efeito de dreno de energia.

DESPERTAR DOS MORTOS 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em um cadáver de Humanoides ou Esfinges, você o transforma em um morto-vivo do tipo apropriado: ossadas vão se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis. Um morto-vivo criado dessa forma aceita apenas um comando simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) e vai realizar apenas essa ação ou seguir o seu criador sempre que não estiver realizando a tarefa para qual foi criado.

Essa Runa dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade.

Veja os dados dos Esqueletos e Zumbis no Monstrum Codex para mais detalhes.

DESPERTAR DOS MORTOS 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Despertar dos Mortos 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em um cadáver de Bestas ou Trogloditas, você o transforma em um morto-vivo do tipo apropriado: ossadas vão

se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis. Um morto-vivo criado dessa forma aceita apenas um comando simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) e vai realizar apenas essa ação ou seguir o seu criador sempre que não estiver realizando a tarefa para qual foi criado.

Essa Runa dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade.

Veja os dados dos Esqueletos e Zumbis no Monstrum Codex para mais detalhes.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por 10 minutos.

ENERGIA SOMBRIA 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta uma rajada de energia espectral que causa dano igual a 10/Frio. O alvo perde uma quantidade de Pontos de Mana igual ao dano por Frio que sofrer. Essa magia não tem efeito em criaturas com Corpo Vazio ou objetos inanimados.

Este é um efeito de dreno de energia.

INVISIBILIDADE 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa dura 1 minuto.

MALDIÇÃO: DEBILIDADE

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Maldição: Trazer Dor

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana no ar, que afetará uma criatura viva dentro da sua linha de visão. Essa Runa faz com que o alvo se sinta fraco e doente, ficando Vulnerável a um tipo de dano físico à sua escolha (Contusão, Corte ou Perfuração).

Essa Runa dura 1 minuto.

Este é um efeito de dreno de energia.

MALDIÇÃO: FOBIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 25

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana no ar, que afetará uma criatura viva dentro da sua linha de visão. Essa Runa instiga no alvo um medo sobrenatural de alguma coisa a sua escolha. Ele realizará todos os seus testes como se fosse Inapto enquanto estiver exposto a fonte de seu medo, e em geral tentará se afastar dela.

Essa Runa dura 1 minuto.

Este é um efeito de medo.

MALDIÇÃO: TRAZER DOR

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana no ar, que afetará uma criatura viva dentro da sua linha de visão. O alvo passa a sentir dores musculares terríveis e terá que fazer testes de Resistência (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) no começo de cada um dos seus turnos para poder agir. Em cada turno que falhar, ele fica incapaz de agir, retorcendo-se de dor – como se estivesse Paralisado.

Essa Maldição dura 1 minuto.

SACRIFÍCIO DAS TREVAS

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Sacrificando uma criatura de sangue quente você pode absorver a energia que liga a alma dela ao seu corpo. A criatura morre definitivamente, enquanto sua alma se desliga do mundo e se dissipa permanentemente. Você pode, imediatamente, usar os Pontos de Mana da criatura sacrificada pra realizar uma magia rolando +1d6 no teste para realizá-la.

Uma criatura precisa estar Indefesa e ter seus Pontos de Vida reduzidos a 0 para ser considerada um sacrifício.

Este é um efeito de dreno de energia.



SUSTENTAR

MORTOS-VIVOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Despertar dos Mortos 1

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um morto-vivo que você controla, você torna a energias necromânticas nele mais resistentes, permitindo que ele permaneça ativo por mais tempo e realize novas tarefas que lhe forem dadas, realizando quaisquer comandos simples que lhe você der em voz alta – e ficando inerte quando não estiver realizando nenhum comando.

Essa Runa dura uma quantidade de dias igual à sua Vontade.

TELECINÉSIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variável.

Descrição: Você pode fazer qualquer objeto flutuar sem peso. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto: A dificuldade da magia será o peso do alvo dividido por 5 (arredondado para baixo). Se estiver usando essa magia sobre si próprio, diminua a sua Vontade da Dificuldade final – mas dificuldade mínima dessa magia será sempre 10. Você pode manter o alvo no ar enquanto estiver concentrado e focado na magia, e pode fazê-lo flutuar lentamente em qualquer direção (1 metro por turno no máximo).

Habilidades Avançadas

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura.

tura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, concertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

ENCARNAR ESPÍRITO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Despertar dos Mortos 1, Contato com Espíritos

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Mística sobre um cadáver, você o reanima induzindo um espírito próximo para dentro dele (incluindo o espírito do próprio cadáver). Ossadas vão se transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis. Diferente de um esqueleto ou zumbi normal, no entanto, esse morto-vivo não possui a Habilidade Mente Vazia e possui os conhecimentos do espírito contido dentro dele. Ele é considerado sob seu controle e obedecerá quaisquer comandos que você der, mas ainda é capaz de raciocinar normalmente.

Essa Runa dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade.

Veja os dados dos Esqueletos e Zumbis no Monstrum Codex para mais detalhes.

ENERGIA SOMBRIA 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Energia Sombria 1

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você projeta uma rajada de energia espectral que causa dano igual a 20/

Frio. O alvo perde uma quantidade de Pontos de Mana igual à metade do dano por Frio que sofrer. Essa magia não tem efeito em criaturas com Corpo Vazio ou objetos inanimados.

Este é um efeito de dreno de energia.

ETERNIZAR MALDIÇÃO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Maldição: Prisão Animal, Maldição: Domínio Mental

Mana: 50

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um alvo que já tenha uma Runa de Maldição sobre ele, você torna ambas as runas permanentes. Ambas se dissipam se você morrer ou sob uma condição específica que você estipula no momento que lança essa Magia.

IMUNIDADE ESPIRITUAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos

Descrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola +1d6 em todos os testes de Vontade ligados a estas criaturas.

INVOCAR ESPECTROS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Contato com Espíritos

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode invocar um Espectro Soldado e colocar uma Runa Arcana sobre ele, tornando-o seu servo. Esse Espectro é considerado sob seu controle e obedece todos os seus comandos.

Essa Runa dura uma quantidade de minutos igual à sua Vontade, e quando ela se dissipa, o Espectro também é dissipado.

Veja os dados do Espectro Soldado no Monstrum Codex para mais detalhes.

MALDIÇÃO: DOMÍNIO MENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Maldição: Fobia

Mana: 60

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana no ar, que afetará uma criatura viva dentro da sua linha de visão. Essa Runa leva 3 turnos para ser completada, e o alvo deve permanecer na sua linha de visão enquanto você a desenha. Se você for bem sucedido em realizar a Runa, a criatura ficará sob seu domínio, realizando todas as ações que você ordenar.

Essa Runa precisa ser constantemente redesenhada, e você precisa se manter concentrado nela para que ela não se dissipe. Se você sofrer dano, realizar qualquer tarefa que exija um teste ou se o alvo sair de seu campo de visão, a Runa se dissipa.

Este é um efeito mental.

MALDIÇÃO:

PRISÃO ANIMAL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Maldição: Debilidade

Mana: 60

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana no ar, que afetará uma criatura viva dentro da sua linha de visão. Essa Runa leva 3 turnos para ser completada, e o alvo deve permanecer na sua linha de visão enquanto você a desenha. Se for bem sucedido para completar a Runa, O alvo se transforma em um animal pequeno (sapo, gato, pato, rato, etc.), adquirindo todas as características do animal, exceto sua Inteligência. Nesta forma ele não poderá usar Habilidades ou falar de qualquer maneira.

Essa Runa dura 1 minuto.

NEUTRALIZAR MANA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem a até 4m de você perderão 60 Pontos de Mana imediatamente. Este é um efeito de dreno de energia.

RESISTÊNCIA DOS MORTOS

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Sustentar Mortos-vivos

Descrição: Todos os mortos-vivos que você criar tem Defesa +3, +10 Pontos de Vida e duram o dobro do tempo.

Habilidade Final

MESTRE DOS MORTOS

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 10, Resistência dos Mortos

Descrição: Todos os mortos-vivos criados por você duram indefinidamente enquanto estiverem a até 10 metros de você. Se forem destruídos e estiverem a até 10 metros de você, eles retornam após 1 minuto (com todos os Pontos de Vida e Pontos de Mana).



Paladino

*Singular masculino: Paladino; Singular feminino: Paladina;
Plural masculino: Paladinos; Plural feminino: Paladinas*

Bônus de Atributo:

Força +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Armas Brancas e Persuasão

Outras Proficiências:

Briga e Conhecimento

Descrição

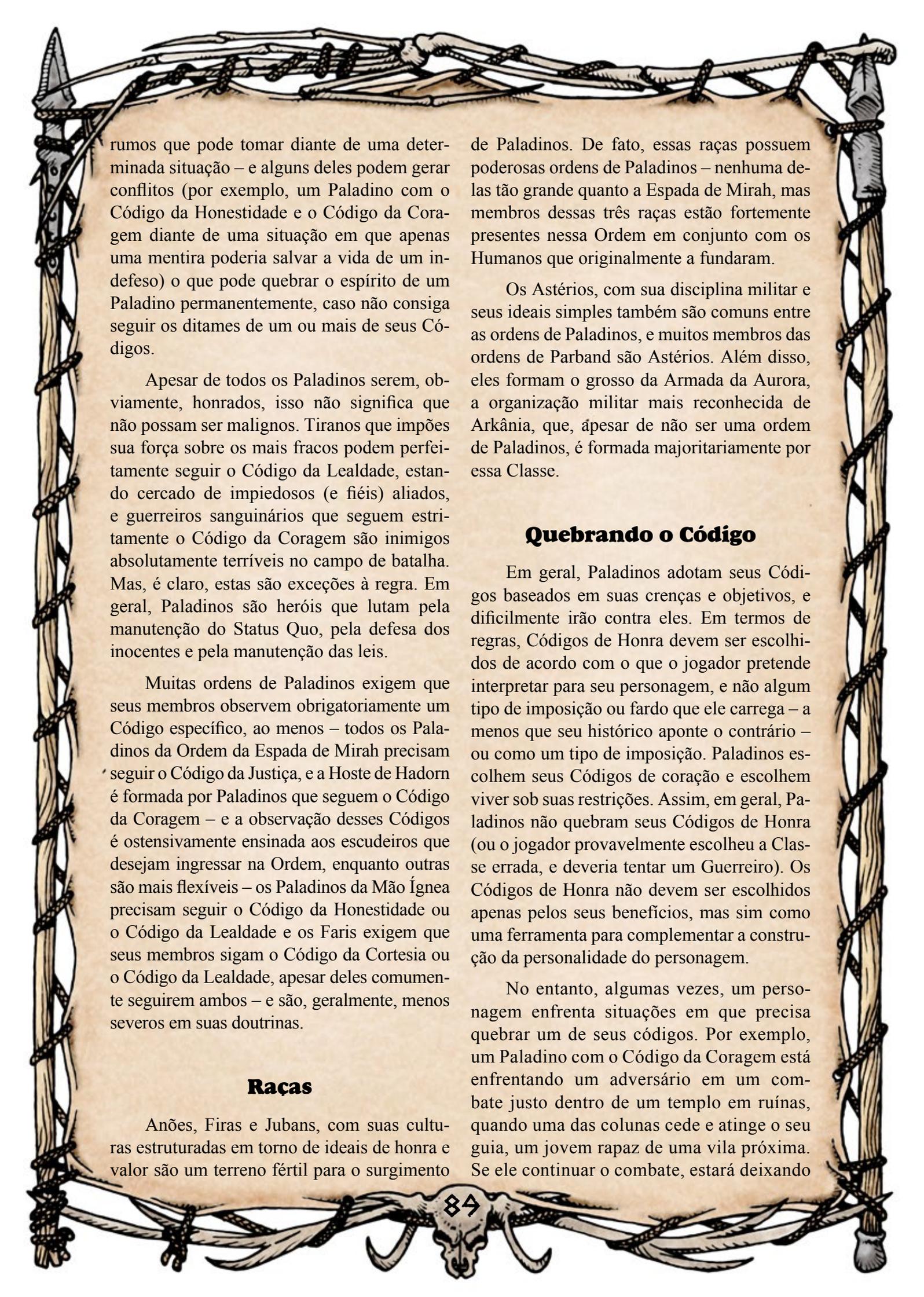
O Paladino é um guerreiro movido por um conjunto de códigos de conduta que usa para disciplinar seu espírito e realizar feitos que muitos veriam como sobrenaturais.

A maioria dos Códigos de um Paladino são auto impostos; regras de conduta sob as quais ele escolhe viver considerando que são o único caminho realmente digno de existir ou para expiar algum grande erro que cometeu e não deseja jamais repetir. Alguns, no entanto, carregam códigos impostos por forças externas, como dogmas espirituais determinados por uma crença da qual ele comunga ou princípios sob os quais o Paladino deve viver por fazer parte de uma ordem. De toda forma, esses Códigos exigem uma grande disciplina para serem observados completamente a cada momento, o que fortalece grandemente à vontade e o espírito do Paladino no processo.

Alguns Paladinos vivem sob um único Código, estando ligados apenas a uma obrigação específica, enquanto outros adotam vá-



rios Códigos em uma tentativa de se aperfeiçoar e se tornar cada vez mais puros, dignos ou simplesmente por possuírem uma índole que naturalmente os leva em direção a eles. Não há limites para o número de Códigos que cada Paladino pode possuir, mas obviamente, quanto mais Códigos um Paladino precisa observar, mais limitado ele fica em relação aos



rumos que pode tomar diante de uma determinada situação – e alguns deles podem gerar conflitos (por exemplo, um Paladino com o Código da Honestidade e o Código da Coragem diante de uma situação em que apenas uma mentira poderia salvar a vida de um indefeso) o que pode quebrar o espírito de um Paladino permanentemente, caso não consiga seguir os ditames de um ou mais de seus Códigos.

Apesar de todos os Paladinos serem, obviamente, honrados, isso não significa que não possam ser malignos. Tiranos que impõem sua força sobre os mais fracos podem perfeitamente seguir o Código da Lealdade, estando cercado de impiedosos (e fiéis) aliados, e guerreiros sanguinários que seguem estritamente o Código da Coragem são inimigos absolutamente terríveis no campo de batalha. Mas, é claro, estas são exceções à regra. Em geral, Paladinos são heróis que lutam pela manutenção do Status Quo, pela defesa dos inocentes e pela manutenção das leis.

Muitas ordens de Paladinos exigem que seus membros observem obrigatoriamente um Código específico, ao menos – todos os Paladinos da Ordem da Espada de Mirah precisam seguir o Código da Justiça, e a Hoste de Hadorn é formada por Paladinos que seguem o Código da Coragem – e a observação desses Códigos é ostensivamente ensinada aos escudeiros que desejam ingressar na Ordem, enquanto outras são mais flexíveis – os Paladinos da Mão Ígnea precisam seguir o Código da Honestidade ou o Código da Lealdade e os Faris exigem que seus membros sigam o Código da Cortesia ou o Código da Lealdade, apesar deles comumente seguirem ambos – e são, geralmente, menos severos em suas doutrinas.

Raças

Anões, Firas e Jubans, com suas culturas estruturadas em torno de ideais de honra e valor são um terreno fértil para o surgimento

de Paladinos. De fato, essas raças possuem poderosas ordens de Paladinos – nenhuma delas tão grande quanto a Espada de Mirah, mas membros dessas três raças estão fortemente presentes nessa Ordem em conjunto com os Humanos que originalmente a fundaram.

Os Astérios, com sua disciplina militar e seus ideais simples também são comuns entre as ordens de Paladinos, e muitos membros das ordens de Parband são Astérios. Além disso, eles formam o grosso da Armada da Aurora, a organização militar mais reconhecida de Arkânia, que, apesar de não ser uma ordem de Paladinos, é formada majoritariamente por essa Classe.

Quebrando o Código

Em geral, Paladinos adotam seus Códigos baseados em suas crenças e objetivos, e dificilmente irão contra eles. Em termos de regras, Códigos de Honra devem ser escolhidos de acordo com o que o jogador pretende interpretar para seu personagem, e não algum tipo de imposição ou fardo que ele carrega – a menos que seu histórico aponte o contrário – ou como um tipo de imposição. Paladinos escolhem seus Códigos de coração e escolhem viver sob suas restrições. Assim, em geral, Paladinos não quebram seus Códigos de Honra (ou o jogador provavelmente escolheu a Classe errada, e deveria tentar um Guerreiro). Os Códigos de Honra não devem ser escolhidos apenas pelos seus benefícios, mas sim como uma ferramenta para complementar a construção da personalidade do personagem.

No entanto, algumas vezes, um personagem enfrenta situações em que precisa quebrar um de seus códigos. Por exemplo, um Paladino com o Código da Coragem está enfrentando um adversário em um combate justo dentro de um templo em ruínas, quando uma das colunas cede e atinge o seu guia, um jovem rapaz de uma vila próxima. Se ele continuar o combate, estará deixando

de proteger uma criatura mais fraca, e se decidir salvar o jovem guia, estará abandonando um combate justo. Em ambos os casos ele estará quebrando seu Código (note que, se houvesse mais alguém com o Paladino que pudesse prestar auxílio ao guia ferido, ele não estaria quebrando seu Código; ele sabe que alguém está protegendo a vida do jovem. Paladinos sabem, apesar de seus Códigos, que não podem fazer tudo sozinhos e devem contar com os outros quando necessário). Quando isso acontece, o Paladino perde o acesso ao seu Código (e quaisquer outras Habilidades que tenham aquele Código de Honra como Requisito) e tem sua Vontade reduzida em 1. Estas perdas não são irremediáveis, no entanto, mas são complexas de resolver. Em geral, a Ordem de Paladinos que o personagem serve lhe enviará em uma missão específica para recuperar sua honra. Essas missões geralmente serão reflexos da situação que o fez quebrar o Código (se ele deixou o guia sem a devida proteção, talvez seja mandado para um orfanato para cuidar as crianças do lugar e lhes ensinar a respeito de honra, caridade e proteção dos mais fracos, ou talvez lhe seja exigido tomar um jovem escudeiro como aprendiz). Uma vez que a missão tenha sido cumprida (uma decisão que pode caber ao Mestre e ao jogador discutirem) o Paladino recupera os benefícios de seu Código de Honra e sua Vontade volta ao nível normal.

Habilidades Básicas

ATAQUE GIRATÓRIO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os oponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

AUSTERIDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Código da Honestidade

Descrição: Sua integridade e retidão são tão inabaláveis que é impossível para outros influenciarem suas decisões. Você é imune a efeitos mentais (mas não Ilusões ou efeitos de Medo) e tentativas de influenciar sua opinião com Persuasão.

CAVALEIRO EXPERIENTE

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sempre vence testes de Adestramento para controlar e cavalgar animais selvagens ou para controlar montarias em combate. Além disso, você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Adestramento.

CÓDIGO DA CORAGEM

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Um Paladino nunca teme a morte, principalmente na proteção dos indefesos. Você nunca pode fugir de uma luta justa e deve sempre proteger os mais fracos – com a vida, se necessário.

Você é imune a todos os efeitos de Medo.

CÓDIGO DA HONESTIDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre cumpre suas promessas, não importa quão difícil isso seja, e preza a verdade acima de tudo, emanando uma aura de honestidade que deixa desconfortáveis aqueles que escondem a verdade.

Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Nem sempre omitir é mentir, depende das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

CÓDIGO DA CORTESIA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se porta de maneira cortês e exala uma aura de autoconfiança e nobreza que inspira aqueles ao seu redor.

Você sempre trata os nobres com o respeito que eles merecem e os seus inferiores com a cortesia devida.

Você e todos os seus aliados num raio de 6 metros recebem Vontade +1.

CÓDIGO DA JUSTIÇA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia nas leis para se apoiar e possui uma crença inabalável na ordem. Você sempre respeita as leis vigentes nos locais onde está e não permite que outros as descumpram impunemente. Sua fé na ordem faz com que criaturas geradas no caos se sintam repelidas por você.

Todo demônio, morto-vivo ou espírito deve ser bem sucedido em um teste Resistência baseado em Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou não será capaz de se

aproximar ou atacar você. Criaturas desses tipos com *Mente Vazia* fazem seus testes de Resistência baseados em Força, e se falhar serão completamente destruídos.

CÓDIGO DA LEALDADE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nunca ataca um combatente que já está derrotado, nem luta ou permite que outros lutem de forma injusta ou com deslealdade, e jamais trai ou permite que outros traiam aqueles que confiam em você.

Você recupera o dobro de Pontos de Vida (por descanso, através de poções, magias, etc.) e é imune a venenos e doenças naturais ou mágicas.

COMBATE MONTADO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente

Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria, acrescente +6 de dano ao ataque.

COMBATE TÁTICO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal (sem usar qualquer Habilidade de Ação).

ÉGIDE

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Código da Lealdade

Mana: 15

Descrição: Você sempre está pronto para defender seus companheiros. Se um ataque ou magia fosse atingir um alvo adjacente a você, você pode se interpor e sofrer o ataque no lugar do alvo original. Você sofre apenas metade do dano do ataque ou magia, mas sofre todos os outros efeitos normalmente.



GRITO DE GUERRA 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

GUERREIRO DE AÇO 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

INVESTIDA MORTAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontro contra um alvo. Esse ataque causa +10 de dano, e se acertar deixa o alvo Atordoados (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

JUSTIÇA FINAL 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Código da Justiça

Mana: 25

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro do dano normal, ou o triplo do dano normal se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

MONTARIA ESPECIAL 1

Habilidade – Suporte

Requisito: Código da Cortesia

Descrição: Um animal especial foi atraído pela aura de nobreza que você exala. Ele é extremamente fiel e fará de tudo para protegê-lo. Com assovios e sons você consegue pedir

para que ele faça ações simples. Além disso, ele tem 10 Pontos de Vida a mais do que um animal comum de seu tipo.

Você pode escolher entre um Cavalo de Guerra, um Pônei de Guerra ou um Camelo de Guerra. Se sua montaria morrer, outro animal do mesmo tipo será atraído em seu lugar assim que você estiver em uma região em que esse tipo de animal seja comum.

MONTARIA ESPECIAL 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Montaria Especial 1, Código da Coragem

Descrição: Sua montaria especial foi tocada pela sua aura de coragem e tornou-se ainda mais ligada a você. Sua montaria é totalmente imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, e recebe +10 Pontos de Vida.

MOTIVAR

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Código da Lealdade

Mana: 30

Descrição: Você profere palavras de encorajamento que inspiram seus aliados, recuperando sua moral e vontade. Todos os aliados num raio de 10 metros que puderem lhe ouvir recuperam imediatamente 10 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que os estiver afetando também é removido.

Estes efeitos não afetam o personagem usando essa Habilidade.

NOCAUTEAR

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque que cause dano por Contusão. O oponente recebe metade do dano, mas não poderá fazer nada no seu próximo turno. Até que passe em um teste de Resistência (dificuldade igual à sua Força + FN da arma que você usou) no início de seu turno, ele é considerado Paralisado.

PAREDE DE ESCUDOS

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo grande ou um escudo de corpo, todos os aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

SEM ESCAPATÓRIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Habilidade Avançadas

BANIR

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Código da Justiça

Mana: 30

Descrição: Sua crença na ordem natural das coisas é tão arrebatadora que você é capaz de purgar criaturas geradas do caos. Tocando uma criatura do tipo morto-vivo, demônio ou espírito, você pode destruí-las (no caso de mortos-vivos e espíritos) ou bani-las de volta aos seus planos de origem (no caso de demônios) a menos que passem em um teste de Resistência baseado em

Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Criaturas desses tipos com Mente Vazia não podem resistir a esse efeito e são automaticamente destruídas ou banidas.

COMANDO HERÓICO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Motivar

Mana: 30

Descrição: Você ordena uma palavra a um aliado (pule, resista, viva, acerte, etc.) e o alvo realiza imediatamente aquela ação. A ordem não pode ser negativa (falhe, morra, caia, etc.). O alvo ainda rola seu teste normalmen-



te, apenas para verificar a possibilidade de um sucesso decisivo – qualquer outro resultado (mesmo uma falha crítica) é considerado um sucesso normal.

CORAÇÃO DA BATALHA

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que receber dano, você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

DESTEMOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Código da Coragem

Descrição: Sua coragem o impulsiona em situações de perigo para si e para seus companheiros. Sempre que for realizar um teste que represente um risco direto para você ou para um amigo (incluindo praticamente todas as situações de combate), você soma +2 ao resultado de todas as suas rolagens.

GRITO DE GUERRA 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito ferrenoso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

IMPLACÁVEL

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

JUSTIÇA FINAL 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Justiça Final 1

Mana: 50

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o triplo do dano normal ou o quádruplo se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

MONTARIA ESPECIAL 3

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Montaria Especial 2, Código da Honestidade

Descrição: Sua montaria desenvolveu um vínculo profundo com você, permitindo que você veja pelos olhos dela apenas se concentrando. Ela também recebe +1 em Força e +1 em Vontade e é capaz de enxergar criaturas invisíveis.

PRESENÇA NOBRE

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Código da Cortesia

Descrição: Você exala um ar de nobreza que, somado às suas maneiras corteses (e provavelmente alguma fama) faz com que as pessoas ao seu redor se tornem mais propensas a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações ou conseguir favores e pequenos privilégios (um quarto de cortesia em uma taverna, uma audiência com o burgomestre ou outro nobre da cidade, acesso às dependências de um castelo, ou informações referentes a figuras importantes da região). Com um teste bem sucedido de lábia, você pode até conseguir evitar que assaltantes o ataquem, convencer um captor a afrouxar um pouco suas amarras ou descobrir aquele segredo sujo que o burgomestre está escondendo... Obviamente, o Mestre tem total liberdade para restringir as informações que você pode obter ou para definir que favores ou privilégios são ou não abusivos (ou problemáticos para o andamento da aventura).

VALOR DA VITÓRIA

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Ao final da batalha, se você tiver derrotado pelo menos um oponente, você recupera 10 pontos de mana para cada criatura derrotada.

Habilidade Final

INTEGRIDADE

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 10, Austeridade, Des-temor

Mana: 20

Descrição: Sua inflexibilidade moral é tanta, que você não se dá por vencido nem diante da morte certa. Quando um ataque, magia, música ou técnica reduzirem seus Pontos de Vida a zero, você ignora totalmente seu dano e quaisquer outros efeitos.

Essa Habilidade não tem efeito em venenos, doenças ou fatores ambientais que causem dano.



Patrulheiro

*Singular masculino: Patrulheiro; Singular feminino: Patrulheira;
Plural masculino: Patrulheiros; Plural feminino: Patrulheiras*

Bônus de Atributo:

Agilidade +1

Inteligência +1

Proficiências Iniciais:

Armas de Distância

e Sobrevivência

Outras Proficiências:

Armas Brancas e Furtividade



Descrição

Patrulheiros são uma classe versátil, que atua em vários campos diferentes. Apesar da maioria dela ser composta por caçadores, rastreadores e guardiões de áreas florestais, muitos Patrulheiros são arqueiros de exércitos ou milícias, exploradores de regiões remotas, caçadores de recompensas e domadores de animais.

A maioria dos Patrulheiros está intrinsecamente ligada às regiões selvagens, preferindo atuar em florestas, pântanos, bosques, selvas e regiões montanhosas, onde podem usar o ambiente para abater presas à distância, montar armadilhas com facilidade e rastrear de modo eficiente. De fato, muitos Patrulheiros não gostam das regiões urbanas, com gente demais, cheiros demais, rastros demais e regras demais. A liberdade das regiões florestais geralmente faz parte de um Patrulheiro tanto quanto um bom arco, e a grande maioria deles possui uma profunda ligação com a natureza, geralmente de forma reverente.

No entanto, por mais que essa seja a regra, há uma boa quantidade de exceções. Patrulheiros podem ser encontrados em cidades, trabalhando como caçadores de recompensa, dedicando-se a caçar criminosos ao invés de criaturas selvagens ou como guardas e vigias, com suas habilidades focadas em percepção e uso de arcos. Além disso, muitos Patrulheiros concentram seu treinamento apenas no manejo do arco e ingressam nas linhas de arqueiros de exércitos, milícias ou companhias mercenárias.

Raças

Patrulheiros são comuns entre praticamente todas as raças de Drakon. Com efeito, esta é a Classe mais amplamente distribuída entre todas as culturas conhecidas. Elfos, Faens e Faunos são, possivelmente, as raças com os mais proeminentes Patrulheiros, graças a sua ligação natural com a natureza. Em geral, essas raças concentram-se em Habilidades com foco em sobrevivência, mas os Elfos e Faunos geralmente dedicam uma boa quantidade de treinamento no uso de arcos, enquanto os Faens preferem se dedicar a Habilidades furtivas. De modo semelhante, os Goblins e Metadilios geralmente preferem Habilidades ligadas à Furtividade, e são particularmente conhecidos pelo seu uso de armadilhas e emboscadas. Efetivamente, a maioria das guardas do reino de Bryne é formada por rastreadores especializados em táticas de guerrilha. Draconianos e Tailox costumam dedicar boa parte de seu treinamento no uso de armadilhas, assim como rastreio, já que a maioria dos Patrulheiros dessas duas raças costuma se tornar caçadores de recompensas. Orcs Patrulheiros geralmente dedicam-se a Habilidades de detecção e rastreio, e formam o grosso dos batedores, sentinelas e caçadores das Terras Secas. Enquanto isso, sob as ondas dos mares de Drakon, Grotons e Tritões possuem muitos Patrulheiros, mas enquanto os Grotons se dedicam primariamente a Habilidades ligadas à Sobrevivência, os Tritões são conhecidos por suas capacidades como caçadores e domadores, e quase todos os Patrulheiros da raça possuem Companheiros Animais.

O Companheiro Animal dos Patrulheiros

Enquanto Druidas geralmente usam Companheiros Animais como sentinelas e vigias, e Xamãs geralmente possuem ligações quase familiares com seus Companheiros Animais, a maioria dos Patrulheiros usa es-

sas criaturas como uma ferramenta. Muitos, claro, criam poderosos vínculos afetivos com seus Companheiros, e podem manter um mesmo Companheiro Animal por muitos anos. A maioria, porém, possui Companheiros Animais por curtos períodos de tempo, geralmente pela duração de uma tarefa, devolvendo-o à natureza depois disso. Em áreas selvagens que não conhecem bem o bastante, é comum que um Patrulheiro convoque uma criatura da região para lhe servir como guia, enquanto caçadores de recompensa geralmente usam Companheiros Animais para obter informações de seus alvos ao planejar a captura. Muitos convocam Companheiros Animais para apenas uma tarefa, como um pássaro para lhe fornecer informações sobre uma área, um animal de hábitos noturnos para servir de vigia por uma noite ou um animal de montaria para levá-lo a um determinado destino, e alguns Patrulheiros menos escrupulosos usam predadores para auxiliá-los em combates mais perigosos. A maioria dos Patrulheiros, no entanto, prefere não envolver animais em tarefas perigosas, dado seu profundo respeito pela natureza.

É comum, também, que um Patrulheiro mantenha um Companheiro Animal por mais tempo se dedicar-se a uma mesma tarefa com frequência. Caçadores muitas vezes estão acompanhados de lobos ou águias, enquanto guardas e vigias costumam ter corujas, morcegos e felinos ao seu lado, e a maioria dos caçadores de recompensa usa cães e ratazanas para seguir seus alvos. Muitos acabam se afeiçoando a esses animais, e os mantêm por perto mesmo quando sua tarefa foi cumprida, quase como animais de estimação.

Além disso, muitos Patrulheiros mantêm animais de montaria como Companheiro Animal, o que lhes garante um meio rápido e seguro de transporte mesmo em uma emergência.

Finalmente, como uma regra opcional, ao invés de simplesmente convocar um animal de uma área e esperar ele chegar, um Patrulheiro

teria que encontrar o animal que deseja usar como Companheiro Animal e só então fazer o teste requerido. Isso trás vantagens e desvantagens: Enquanto permite que Patrulheiros diante de um animal prestes a atacar possam simplesmente lidar com o problema tornando a criatura em seu Companheiro animal, também exige que o personagem tenha que, na maioria das vezes, rastrear o animal que deseja – ou aceitar uma escolha menos ideal, em uma emergência. Isso, no entanto, não muda as regras para Companheiros Animais que já estão com o personagem caso ele tenha a Habilidade Companheiro Animal quando cria o personagem. O Mestre deve decidir de antemão se vai usar esta regra em detrimento da regra normal antes da campanha começar, e informar os Jogadores disso preferencialmente enquanto eles decidem que Classes vão escolher, já que essa regra pode influenciar nas escolhas de Habilidades. Além disso, é interessante que Mestres e Jogadores decidam em conjunto usarem ou não essas regras, ao invés dessa decisão caber exclusivamente ao Mestre – afinal, ela interfere bastante no jogo, dependendo do tipo de personagem os jogadores pretendem fazer.

Além disso, se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Sobrevivência ou Furtividade: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.



Habilidades Básicas

ACROBATA

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar +1d6 quando fizer testes Movimentação e sofre apenas metade dos danos por queda.

ARMADILHEIRO

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você pode fazer testes de Furtividade ou Sobrevivência para desarmar armadilhas, além de percebê-las.

ATAQUE ALEIJADOR

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Esse é um efeito de Sangramento.

BENÇÃO DE ELLENIS

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus testes de Adestramento, e é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe por meio de gestos e olhares. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades do animal em questão.

Você pode alterar o temperamento de um animal em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma dos atributos do animal). Esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar “conversar” se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

CHUVA DE FLECHAS

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Flechas Rápidas

Mana: 30

Descrição: Você pode atirar até 4 flechas em um só ataque em múltiplos oponentes. Faça uma rolagem para cada flecha, que devem ter alvos diferentes.

COMPANHEIRO ANIMAL 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe pode ser escolhido como seu Companheiro Animal.

Você pode fazer um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

COMPANHEIRO ANIMAL 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

DISPARO FORTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Retesar Eficiente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque à distância. Se acertar, some +8 ao dano da arma.

DISPARO CERTEIRO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque à distância rolando +1d6.

ESPÍRITO ANIMAL

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Espíritos Animais no final da descrição das Classes.

EVASÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FALHAS DA ARMADURA

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

FLECHAS RÁPIDAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Após fazer um ataque normal usando um arco, você pode fazer imediatamente outro ataque normal com o arco.

Especial: Esta Habilidade só pode ser usada 1 vez por turno.

FURTIVO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade.

GUIA ESPIRITUAL

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um Guia Espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este Guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele se mantém sempre alerta e



próximo de você, e irá lhe despertar se algum perigo se aproximar enquanto você estiver dormindo, além de lhe garantir um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa nessas situações.

O Guia Espiritual também pode ocasionalmente oferecer conselhos e ajuda em diversos assuntos. Uma vez por dia, você pode realizar um teste de Adestramento, Arcana, Clericato, Conhecimento ou Sobrevivência rolando +1d6 depois de meditar por alguns minutos em busca de orientação de seu Guia.

HERBALISMO

Habilidade (técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Sobrevivência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer).

PRECISÃO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Disparo Certo

Descrição: Você confia mais em uma pontaria bem feita do que em força bruta quando arremessa armas ou dispara com arcos. Quando fizer ataques contra alvos em distância de arremesso (até 30 metros) você pode usar Inteligência ou Agilidade ao invés de Força para calcular o dano de armas de distância e de arremesso.

RETESAR EFICIENTE

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma técnica eficiente em retesar o arco de arcos e bestas. Quando estiver usando uma besta ou prodd de qualquer tipo, você ignora a Característica Carregar dessas armas.

Quando estiver usando um arco de qualquer tipo, o dano de seus ataques à distância é aumentado em +2.

SABEDORIA SELVAGEM

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes de Sobrevivência.

SENTIDOS DE CAÇADOR

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui sentidos aguçados, próprios de um caçador. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Percepção.

TRUQUE SUJO

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Persuasão conta a Percepção do alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, arremessa algum objeto para distraí-lo, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso, distraído ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno.

Habilidades Avançadas

CAÇADOR DE [MONSTRO]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Armadilheiro

Descrição: Escolha um monstro (orc, troll, ogro, goblin ou qualquer outro monstro) quando comprar esta habilidade. Você sempre

causa +6 de dano em todos os ataques contra este tipo de monstro e rola +1d6 em testes relacionados a eles.

CAÇADOR DE [CRIATURA]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Armadilheiro

Descrição: Você se especializou em caçar um tipo de criatura. Escolha entre Humanoides, Trogloditas, Bestas ou Esfinges. Você sempre causa +2 pontos de dano em todos os ataques contra este tipo de criatura. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes relacionados a esse tipo de criatura.

CAMUFLAGEM

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Furtivo

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos, folhas e lama, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e talvez fuligem ou barro. Quando puder usar o ambiente a seu favor dessa forma, você pode rolar +1d6 nos testes para se esconder.

CHUVA DE FLECHAS 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Chuva de Flechas

Mana: 40

Descrição: Você pode atirar até 6 flechas em um só ataque. Faça uma rolagem para cada flecha, que podem ter alvos diferentes.

EMBOSCAR

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Camuflagem

Mana: 20

Descrição: Você se especializou em emboscar inimigos incapazes de percebê-lo. Quando fizer um ataque à distância contra um alvo Desprevenido, faça imediatamente um Confronto de Furtividade contra a Percepção do alvo. Se o seu resultado for mais alto do que o do alvo, ele não consegue perceber de onde veio o ataque, tornando impossível para o alvo

lhe atacar (ou mesmo ter uma idéia aproximada da sua posição, a menos que ela seja óbvia) enquanto você permanecer escondido.

EMPALAR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque Aleijador, Disparo Certoiro

Descrição: Se você rolar um Sucesso Crítico em um ataque à distância usando uma arma que cause dano por Perfuração, o dano será multiplicado por 3 ao invés de 2.

Este é um efeito de sangramento.

FOCO EM ARMAS DE DISTÂNCIAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Disparo Certoiro

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Armas de Distância, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FOCO EM PERCEPÇÃO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Sentidos do Caçador

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Percepção, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

FOCO EM SOBREVIVÊNCIA

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Sobrevivência, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

MATADOR DE [CRIATURA]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Caçador de [Criatura]

Descrição: Escolha uma criatura dentre aquelas do tipo que escolheu para Caçador (Goblins, Orcs, Gnolls ou Draconianos se você escolheu Humanóides, por exemplo). Você sempre causa +4 pontos de dano em todos os ataques contra este tipo de criatura (esse bônus se acumula com o bônus de Caçador de [Criatura]). Além disso, você rola +1d6 em todos os testes relacionados a essa criatura (esse bônus se acumula com o bônus de Caçador de [Criatura]).

Habilidade Final

ARQUEARIA DE MESTRE

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Foco em Armas de Distância

Descrição: Você sempre rola +1d6 para ataques usando arcos, bestas ou prodds.



Rúnico

*Singular masculino: Rúnico; Singular feminino: Rúnica;
Plural masculino: Rúnicos; Plural feminino: Rúnicas*

Bônus de Atributo:

Força +1

Inteligência +1

Proficiências Iniciais:

Arcana e Armas Brancas.

Outras Proficiências:

Armas de Distância e Conhecimento.



Descrição

O Rúnico é um conjurador arcano cujo estudo da estrutura da conjuração é reprimido em detrimento do estudo marcial e do uso de ambas as técnicas em conjunto. Assim, o Rúnico se mantém restrito ao uso de runas arcanas na conjuração de magias, incapaz de realizar fenômenos particularmente espetaculares de conjuração – a menos que tenha acesso a um Grimório – mas, em contra partida, possui capacidades combativas muito superiores às de outros conjuradores, sendo capaz, inclusive, de se engajar em combate com eficiência sem precisar lançar mão de nenhuma magia – uma capacidade particularmente útil em áreas de magia morta.

Além disso, muitos Rúnicos concentram parte de sua atenção especificamente ao uso de itens mágicos, geralmente focando na desativação temporária ou permanente dos mesmos, como uma forma de eliminar as vantagens de seus oponentes quando os mesmos são outros Rúnicos ou quando fazem uso extensivo de itens mágicos e encantamentos.

Rúnicos possuem, no entanto, um conhecimento teórico sobre o uso de magia arcana do mesmo modo que qualquer outro conjurador, e além de terem alguns conhecimentos de magias mais básicas – principalmente defensivas – são capazes de conjurar qualquer magia arcana a partir de um tomo, e muitos deles carregam consigo um grimório com algumas magias que podem ser úteis (como Voar ou Teleporte) ou que podem lhes fornecer mais opções em combate (como Ariete Mágico ou Manto Crepitante).

Essas características somadas tornam os Rúnicos combatentes competentes, particularmente eficientes contra conjuradores e

criaturas sobrenaturais. De fato, alguns reinos – como Parband, Dagothar e Bryne – mantêm contingentes de Rúnicos para lidar especificamente com conjuradores malignos e ameaças mágicas.

Raças

Os Rúnicos mais proeminentes certamente se encontram entre os Anões. Apesar de não se dedicarem ao estudo arcano com tanto afinco como outras raças – ou talvez por causa disso – os Anões consideram a disciplina arcaica usada a serviço do combate marcial extremamente apropriada, além de fornecer meios eficientes para lidarem com ameaças mágicas que por ventura possam precisar enfrentar. Os Mahoks possuem uma visão semelhante a respeito da Classe, apesar de não possuírem um número tão expressivo de Rúnicos. Entre os Firas, Rúnicos são vistos como uma expressão equilibrada entre duas formas de arte, a da magia e a da guerra, e Rúnicos são mais comuns entre eles do que Feiticeiros. Os Aesires, cuja cultura glorifica a proeza em combate e despreza o uso de subterfúgios e de covardia, consideram os Rúnicos como a única classe conjuradora digna de respeito. Os Humanos, por sua vez, vêem nos Rúnicos um combatente versátil, e muitos adotam a Classe em consideração a isso.

Artífices

Por serem particularmente ligados ao estudo do funcionamento de itens mágicos e ao uso de runas arcanas, parte fundamental da criação de itens mágicos, muitos Rúnicos acabam por tornarem-se Artífices competentes. De fato, a maioria dos Artífices é formada por Rúnicos ou conjuradores que aprenderam ao menos os rudimentos dessa Classe – geralmente com o intuito de se tornarem Artífices mais eficientes. Por outro lado, muitos Rúnicos desprezam o uso de itens mágicos – e por consequência a produção dos Artífices – por questões filosóficas, acreditando que a verdadeira

magia deveria fluir do usuário para o item, e não o contrário, ou por motivos mais mundanos como simples ressentimento, já que os Artífices muitas vezes simulam em seus itens mágicos efeitos que só poderiam ser acessados por Rúnicos depois de anos de estudo e prática. A maioria dos Rúnicos, no entanto, tem uma posição neutra em relação aos Artífices, considerando a sua profissão tão válida quanto qualquer outra mas sem um interesse particular em se tornarem Artífices mais do que qualquer outra profissão em particular.

Habilidades Básicas

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

ARMA FIEL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Enfeitiçar Arma 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer um item portátil vir até você. O item precisa estar em sua linha de visão, e irá desaparecer de onde está e aparecer na sua mão. Essa magia só funciona com itens portáteis como armas, escudos, ferramentas ou frascos e o item precisa estar marcado com sua Runa pessoal. Além disso, você precisa ter pelo menos uma mão livre para que essa magia funcione.

ARMA INCANDESCENTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 10/Fogo. Esse efeito pode ser usado para inflamar objetos combustíveis – mas não faz alvos vivos irromperem em chamas.

ARMA GÉLIDA

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 8/Frio. Se esse efeito for conjurado enquanto a arma estiver submersa em líquido, ele congela uma esfera de meio metro de diâmetro (aproximadamente 125 litros).

ARMA RELAMPEJANTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 10/Eletricidade. Se o alvo do ataque estiver usando uma armadura de metal ou estiver bloqueando com uma arma ou escudo de metal, o dano por eletricidade é infligido mesmo que o ataque erre.

ARMADURA FIEL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Arma Fiel, Enfeitiçar Armadura

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer uma vestimenta vir até você. O item precisa estar em sua linha de visão, e irá desaparecer de onde está e aparecer vestido no seu corpo. Essa magia só funciona com itens que possam ser ves-

tidos, como armaduras, vestimentas, mochilas ou cintos e o item precisa estar marcado com sua Runa pessoal. Além disso, você precisa ter espaço para que o item seja vestido para que essa magia funcione – é impossível trazer uma mochila se você já estiver usando alguma coisa nas costas, ou trazer uma armadura se você já estiver usando uma.

ATAQUE FANTASMA

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa +8 de dano, e afeta criaturas incorpóreas como se elas não tivessem essa Habilidade.



COMBATE TÁTICO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal.

CONJURAR ESCUDO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana no ar e ela se transforma em um escudo de energia para proteger uma criatura dentro de sua linha de visão. O escudo flutua ao redor do alvo, bloqueando ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante um Bônus de Bloqueio de +2, e se for segurado tem FN 2 e ocupa 1 mão.

A Runa que mantém o escudo se dissipa depois de 1 minuto.

DESATIVAR ITEM

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade: 14

Descrição: Você pode desativar temporariamente um item mágico que tocar, fazendo com que todos os efeitos mágicos fornecidos pelo item deixem de funcionar por 10 minutos por ponto de Inteligência que você tiver – mas ele ainda conta como um item mágico para qualquer efeito que afete ou não afete itens mágicos especificamente. Itens mágicos de aura Nula ou Divina não são afetados por essa Habilidade.

Esta Habilidade também dissipa todas as Runas Arcanas e Selos Místicos do item tocado.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou en-

cantados por até 1 minuto. Tocando um objeto mágico enquanto essa magia estiver em funcionamento, você é capaz de descobrir suas capacidades.

ENFEITIÇAR ARMA 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em uma arma, você confere um bônus de +1 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa dura 1 minuto.

ENFEITIÇAR ARMADURA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em uma armadura ou vestimenta, você aumenta o bônus de defesa do item em +1 (ou confere Armadura 1 para uma peça de roupa comum).

Essa Runa dura 1 minuto.

GUERREIRO DE AÇO 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

MENTE DISCIPLINADA

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

ONDA DE CHAMAS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Arma Incandescente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma onda flamejante que causa igual a 10/Fogo. Esse efeito pode ser usado para inflamar objetos combustíveis – mas não faz alvos vivos irromperem em chamas.

ONDA DE FRIO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Arma Gélida

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma rajada de ar gélido e partículas de gelo que causa igual a 10/Frio. Se o alvo for um líquido, ele congela uma área de até 10 metros quadrados, com cerca de 10 centímetros de espessura.

ONDA DE RAIOS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Arma Relampejante

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma descarga elétrica que causa igual a 10/Eletricidade. Esse ataque ignora qualquer escudo, armadura ou bônus de bloqueio do alvo.

ONDA FANTASMA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Fantasma

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal contra um alvo que possa ver. Você precisa estar usando uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque produz uma onda espectral que ignora paredes, portas, armaduras, escudos e quaisquer outros obstáculos inorgânicos. Essa rajada causa 10 de dano (o tipo de dano cau-



sado pelo ataque será o mesmo do tipo que a arma usada puder causar normalmente) e afeta criaturas incorpóreas como se elas não tivessem essa Habilidade.

RESISTÊNCIA ELEMENTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana em um alvo, você confere Resistência a Fogo, Frio ou Eletricidade (o alvo sofre apenas metade do dano proveniente desse tipo de energia) a ele.

Essa Runa dura por 1 minuto.

SEM ESCAPATÓRIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Habilidades Avançadas

ABSORVER ITEM MÁGICO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Desativar Item

Mana: 0

Dificuldade da Magia: Varia

Descrição: Você pode absorver mana de qualquer item mágico que tocar. Quando fizer isto, o item mágico perde sua aura e você recupera todos os seus Pontos de Mana. O item perde todas as suas características mágicas tornando-se um item mundano. Esse efeito é permanente.

A Dificuldade da Magia depende da força do item: Itens de aura Fraca requerem um teste com Dificuldade 14, itens de aura Média requerem um teste com dificuldade 16 e itens

com aura Forte requerem um teste com dificuldade 18. Itens mágicos de aura Nula ou Divina não são afetados por essa Habilidade.

Esta Habilidade também pode ser usada para absorver Runas Arcanas e Selos Místicos que estiverem sobre um item (mas não sobre uma criatura). Nesse caso, o personagem recupera uma quantidade de Pontos de Mana iguais ao Custo de Mana das Runas e Selos que estiverem sobre o item, e a dificuldade será igual à Dificuldade da Magia mais alta entre as que estiverem afetando o item.

ATAQUE CHOCANTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Relampejante

Mana: 25

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma em conjunto com uma potente rajada elétrica que faz com que o alvo fique paralisado por 1 turno. Se o alvo do ataque estiver usando uma armadura de metal ou estiver bloqueando com uma arma ou escudo de metal, o alvo fica paralisado mesmo que o ataque erre.

Especial: Alvos Imunes à Eletricidade não são afetados por essa Habilidade – mas alvos Resistentes à Eletricidade são afetados normalmente.

ATAQUE CONGELANTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Gélida

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma e congela dentro de um bloco de gelo (o alvo é considerado Paralisado e só pode ser afetado por efeitos Mentais) e sofre dano igual a 6/Frio no começo de seu turno. Esse efeito dura uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência.

Especial: O bloco de gelo contendo o personagem pode ser destruído se sofrer uma

quantidade de dano igual à Determinação do conjurador da magia. O bloco de gelo é imune a ataques que causem dano pro Frio e ataques que causam dano por Eletricidade também afetam o alvo congelado.

ATAQUE FLAMEJANTE

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Incandescente

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma e faz o alvo entrar em combustão (o alvo sofre uma quantidade de dano igual a 8/fogo no começo do seu turno) por uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência ou até que as chamas sejam apagadas de alguma forma.

Especial: Um personagem em combustão pode gastar seu turno rolando no chão para apagar as chamas. Ele será considerado Caído e Despreparado enquanto fizer isso.

AURA DE DESATIVAÇÃO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Desativar Item

Mana: 60

Dificuldade: 16

Descrição: Você pode desativar temporariamente todos os itens mágicos que estiverem num raio de 20 metros de você, fazendo com que todos os efeitos mágicos fornecidos pelos itens deixem de funcionar por 10 minutos por ponto de Inteligência que você tiver – mas eles ainda contam como um item mágico para qualquer efeito que afete ou não afete itens mágicos especificamente. Itens mágicos de aura Nula ou divina não são afetados por essa Habilidade.

Esta Habilidade também dissipa todas as Runas Arcanas e Selos Místicos que estiverem sobre itens e superfícies (mas não em criaturas) dentro da área.

CORTE DO VENTO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Enfeitiçar Arma 1

Mana: 20

Descrição: Você é capaz de cortar o ar, enviando uma rajada de vento mágico que corta alvos distantes. Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque causa o dano normal da arma.

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, consertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

ENFEITIÇAR ARMA 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Enfeitiçar Arma

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma arma, você confere um bônus de +3 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa dura 1 minuto.

FOCO EM ARMAS BRANCAS

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Combate Tático

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Armas Brancas, você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

IMPLACÁVEL

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Habilidade Final

DESTRUIÇÃO ELEMENTAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Arma Incandescente, Arma Gélida e Arma Relampejante

Descrição: Você se tornou extremamente hábil no controle das energias elementais. Sempre que fizer um ataque ou magia que causa dano por Fogo, Frio ou Eletricidade, esse dano é dobrado.



Sacerdote

*Singular masculino: Sacerdote; Singular feminino: Sacerdotisa;
Plural masculino: Sacerdotes; Plural feminino: Sacerdotisas*

Bônus de Atributo:

Inteligência +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Clericato e Conhecimento

Outras Proficiências:

Armas Brancas e Persuasão

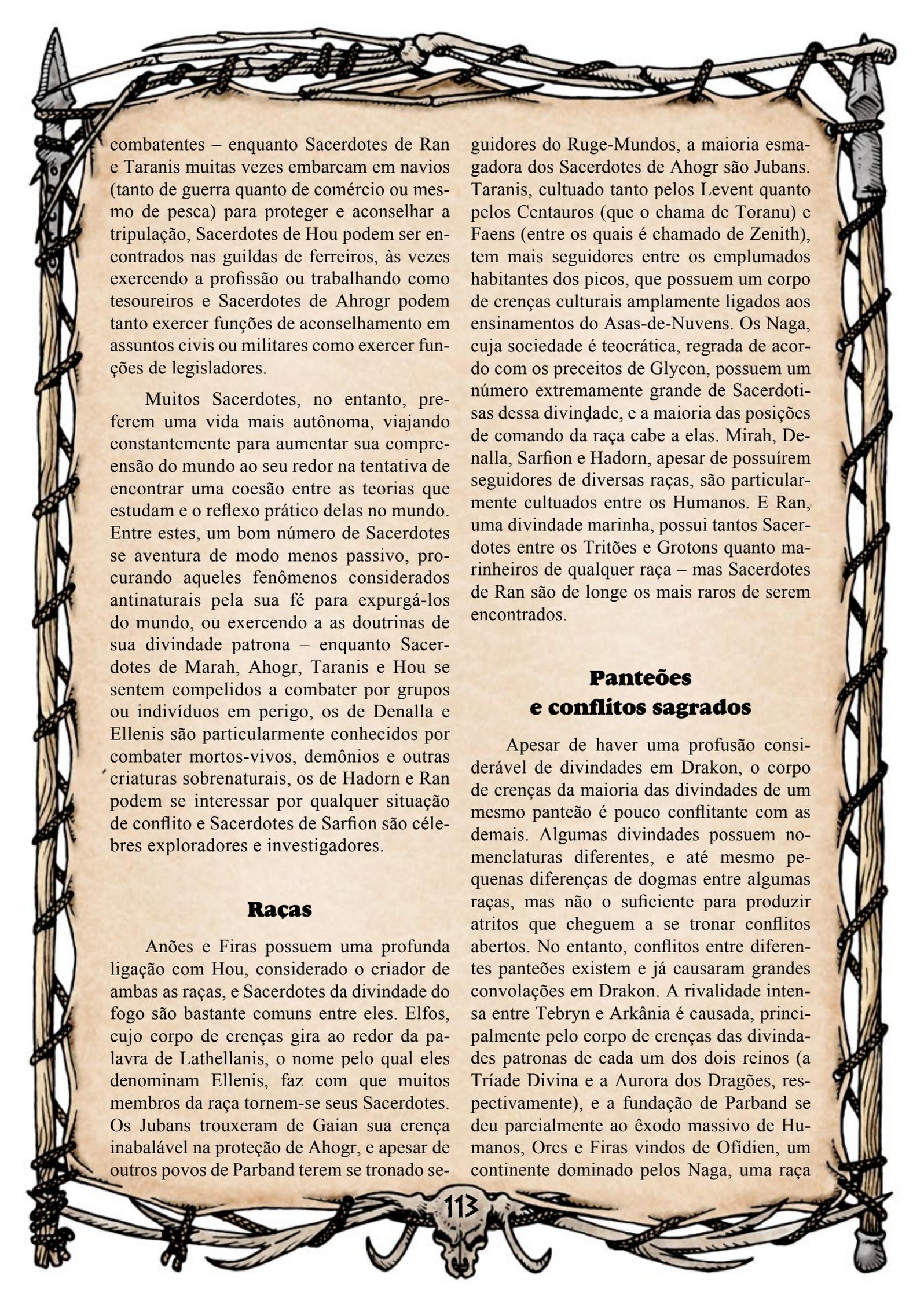
Descrição

Sacerdotes são seguidores e protetores de uma divindade ou panteão, cuja fé é tão intensa que eles são capazes de canalizar parte do poder de sua divindade patrona na forma de magias.

A grande maioria dos Sacerdotes dedica suas vidas ao estudo e proteção de sua fé, geralmente vivendo reclusos ou, ao menos, ao redor dos templos de sua divindade patrona, estudando escrituras sagradas, comungando com outros professantes da mesma fé ou transmitindo seus conhecimentos para outros membros da comunidade onde habitam. A maioria deles, ainda, exerce alguma função na comunidade de acordo com as doutrinas de sua divindade: Sacerdotes de Mirah muitas vezes exercem cargos de juizes ou conselheiros de burgomestres ou mesmo monarcas, Sacerdotes de Ellenis geralmente auxiliam os fazendeiros e caçadores em suas funções, Sacerdotes de Denalla costumam trabalhar como parteiros ou curandeiros, Sacerdotes de Sarfion trabalham em biblio-

tecas, escolas ou como conselheiros civis, Sacerdotes de Hadorn aconselham generais e costumam acompanhar tropas em conflitos – tanto como médicos de frente como





combatentes – enquanto Sacerdotes de Ran e Taranis muitas vezes embarcam em navios (tanto de guerra quanto de comércio ou mesmo de pesca) para proteger e aconselhar a tripulação, Sacerdotes de Hou podem ser encontrados nas guildas de ferreiros, às vezes exercendo a profissão ou trabalhando como tesoureiros e Sacerdotes de Ahogr podem tanto exercer funções de aconselhamento em assuntos civis ou militares como exercer funções de legisladores.

Muitos Sacerdotes, no entanto, preferem uma vida mais autônoma, viajando constantemente para aumentar sua compreensão do mundo ao seu redor na tentativa de encontrar uma coesão entre as teorias que estudam e o reflexo prático delas no mundo. Entre estes, um bom número de Sacerdotes se aventura de modo menos passivo, procurando aqueles fenômenos considerados antinaturais pela sua fé para expurgá-los do mundo, ou exercendo as doutrinas de sua divindade patrona – enquanto Sacerdotes de Marah, Ahogr, Taranis e Hou se sentem compelidos a combater por grupos ou indivíduos em perigo, os de Denalla e Ellenis são particularmente conhecidos por combater mortos-vivos, demônios e outras criaturas sobrenaturais, os de Hadorn e Ran podem se interessar por qualquer situação de conflito e Sacerdotes de Sarfion são célebres exploradores e investigadores.

Raças

Anões e Firas possuem uma profunda ligação com Hou, considerado o criador de ambas as raças, e Sacerdotes da divindade do fogo são bastante comuns entre eles. Elfos, cujo corpo de crenças gira ao redor da palavra de Lathellanis, o nome pelo qual eles denominam Ellenis, faz com que muitos membros da raça tornem-se seus Sacerdotes. Os Jubans trouxeram de Gaian sua crença inabalável na proteção de Ahogr, e apesar de outros povos de Parband terem se tronado se-

guidores do Ruge-Mundos, a maioria esmagadora dos Sacerdotes de Ahogr são Jubans. Taranis, cultuado tanto pelos Levent quanto pelos Centauros (que o chama de Toranu) e Faens (entre os quais é chamado de Zenith), tem mais seguidores entre os emplumados habitantes dos picos, que possuem um corpo de crenças culturais amplamente ligados aos ensinamentos do Asas-de-Nuvens. Os Naga, cuja sociedade é teocrática, regrada de acordo com os preceitos de Glycon, possuem um número extremamente grande de Sacerdotisas dessa divindade, e a maioria das posições de comando da raça cabe a elas. Mirah, Denalla, Sarfion e Hadorn, apesar de possuírem seguidores de diversas raças, são particularmente cultuados entre os Humanos. E Ran, uma divindade marinha, possui tantos Sacerdotes entre os Tritões e Grotons quanto marinheiros de qualquer raça – mas Sacerdotes de Ran são de longe os mais raros de serem encontrados.

Panteões e conflitos sagrados

Apesar de haver uma profusão considerável de divindades em Drakon, o corpo de crenças da maioria das divindades de um mesmo panteão é pouco conflitante com as demais. Algumas divindades possuem nomenclaturas diferentes, e até mesmo pequenas diferenças de dogmas entre algumas raças, mas não o suficiente para produzir atritos que cheguem a se tronar conflitos abertos. No entanto, conflitos entre diferentes panteões existem e já causaram grandes convolações em Drakon. A rivalidade intensa entre Tebryn e Arkânia é causada, principalmente pelo corpo de crenças das divindades patronas de cada um dos dois reinos (a Tríade Divina e a Aurora dos Dragões, respectivamente), e a fundação de Parband se deu parcialmente ao êxodo massivo de Humanos, Orcs e Firas vindos de Ofidien, um continente dominado pelos Naga, uma raça

movida, principalmente, pela sua crença de superioridade ditada por Glycon, a divindade patrona da raça. Os seguidores da Seita dos Primordiais – cuja crença principal é que os deuses criaram Drakon como uma prisão para os Primordiais, e ergueram uma barreira entre este reino e o Reino Primordial, onde os ostros demônios ainda vivem – apesar de pouco numerosos já provaram que são capazes de uma grande quantidade de caos e destruição, através da invocação de demônios, criação de mortos-vivos e corrupção de espíritos, e são combatidos onde quer que apareçam, por seguidores de todos os outros panteões.

Mas nem todos os encontros entre panteões são hostis. Entre os seguidores da Tríade Divina e da Grande Matriarca há um entendimento mútuo de que, apesar de serem interpretações diferentes de um mesmo corpo de crenças, os propósitos de ambos os panteões é o mesmo. E quando os Gaianos entraram em contato com os habitantes de Cassiopéia, trazendo suas crenças sobre Ahogr, Pátkany e Malke, apesar de ter havido certo desconforto inicial, logo que sábios de ambas as igrejas sentaram e debateram, descobriram que as similaridades entre os dois panteões eram muitas, sejam em forma ou propósito, e discussões filosóficas sobre o assunto se estendem até hoje, de forma amistosa ou, no mínimo, respeitosa.

Habilidades Básicas

ABENÇOAR ALIADOS 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Graça Divina

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos seus aliados que estiverem em até 10 metros de você receberão +1 em todas as rolagens por 1 minuto. Este bônus não é cumulativo.

ABENÇOAR OBJETO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Graça Divina

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma arma ou armadura para que ela se torne mais eficiente contra criaturas sobrenaturais. Uma arma abençoada causa +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos, além de atingir criaturas incorpóreas como se elas não tivessem a Habilidade Corpo Intangível. Se você abençoar uma armadura, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito que tocá-la (incluindo com ataques desarmados) perde imediatamente 6 Pontos de Vida – e perde 6 Pontos de vida a cada turno que comece em contato com a armadura.

Esse Selo dura 1 hora.

APARAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

ASAS CELESTIAIS

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico em uma criatura viva, você faz sur-

gir em suas costas um grande par de asas. O alvo ganha a Habilidade Asas Pesadas. Esse Selo dura por 1 Hora.

AURA DE CURA 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todas as criaturas vivas que estiverem a até 2 metros de você recuperarão 10 Pontos de Vida.

CAMINHADA MÁGICA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma criatura viva, permitindo que ela caminhe sobre qualquer tipo de superfície

(incluindo líquidos). O alvo também se torna capaz de caminhar normalmente por superfícies inclinadas, ou mesmo nas paredes e no teto.

Este selo dura 1 hora.

CARIÁTIDE

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Variável

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode dar movimentos para uma estátua desenhando um Selo Místico sobre ela. A estátua precisa ter uma forma aproximadamente humanóide e ser toda feita de um mesmo tipo de material. O custo da magia depende do tamanho da estátua: 20 Pontos de Mana para uma estátua pequena (até 1 metro de tamanho), 40 Pontos de Mana para uma estátua média (entre 1 e 3 metros) e 80 Pontos de Mana para uma estátua grande (mais de 3 metros). A estátua terá as mesmas características de um Golem do material e tamanho apropriados – veja os dados de diversos tipos de Golens no Monstrum Codex para mais detalhes.

Esse Selo dura 1 Minuto.

CLÉRIGO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um considerável conhecimento e uma compreensão intuitiva sobre os desígnios das divindades. Você rola +1 em todos os seus testes de Clericato e todas as suas magias de Cura recuperam 5 Pontos de Vida a mais.

CONJURAR ARMA DOS DEUSES

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se materializa



na forma de uma arma favorecida pela sua divindade patrona (consulte a lista de Dogmas para ver as armas específicas de cada divindade). Você é considerado Proficiente no uso da arma mesmo se não tiver a Proficiência Armas Brancas ou Armas de Distância (mas será considerado Inábil se não tiver Força suficiente para usá-la).

A arma se dissipa após 1 minuto.

CONJURAR LANÇA DO DESTINO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você materializa uma lança de luz que arremete na direção de um alvo. Essa magia causa dano igual a 10/Perfuração. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito a lança causa o triplo do dano. Após atingir o alvo a lança se dissipa em uma explosão de luz, e o alvo precisa fazer um teste de Resistência (dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou fica Distraído (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, não pode realizar Canções nem Magias e nem usar Habilidades do tipo Reação) por 1 turno. Demônios, mortos-vivos ou espíritos não têm direito ao teste para evitar ficarem Distraídos.

CONJURAR BROQUEL MÍSTICO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se materializa na forma de um escudo exibindo o Selo usado para conjurá-lo. O escudo flutua ao redor do alvo defletindo ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante Esquiva +2, e se for segurado tem FN 2, ocupa 1 mão e seu bônus passa a ser de Bloqueio.

Essa magia dura 1 minuto.

CORPO FECHADO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Proteção Mística

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um alvo, você confere Resistência à Contusão, Corte ou Perfuração (o alvo sofre apenas metade do dano proveniente desse tipo de energia) a ele.

Esse Selo dura por 1 minuto, mas se um segundo Selo dessa mesma magia for colocado sobre o mesmo alvo, o primeiro se dissipa imediatamente.

CURAR FERIMENTOS 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida em uma criatura viva. Essa magia não tem efeito sobre criaturas com a Habilidade corpo Vazio.

DETECTAR MAGIA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode enxergar a aura mágica de criaturas e objetos mágicos ou encantados por 10 minutos.

DOGMA

Habilidade – Suporte

Descrição: Você segue estritamente os ensinamentos de uma divindade que, em troca, lhe concede um favor especial. Escolha um Dogma para seguir. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Dogmas no final da descrição das Classes.

Especial: Um personagem que não siga os Dogmas de uma divindade específica é considerado um Discípulo do Panteão ou Sacerdote do Panteão e não está vinculado a ne-

nhuma divindade em particular – nem recebe quaisquer benefícios ou precisa seguir nenhuma conduta específica.

EXORCISMO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todos os mortos-vivos e espíritos que estiverem a uma distância em metros igual à sua Vontade ao seu redor e que tenham *Mente Vazia* são exorcizados. Mortos-vivos voltarão a ser cadáveres inanimados e não poderão ser reanimados novamente e espíritos são permanentemente dissipados.

GRAÇA DIVINA

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você imbui ele com a graça de sua Divindade para uma criatura. O alvo recebe +1 em todas as suas rolagens.

Este Selo dura por 1 minuto.

PROTEÇÃO MÍSTICA

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Toque Místico

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Divino sobre uma criatura viva, você a deixa imune a todos os efeitos mentais, efeitos de Medo, venenos e infecções.

Este Selo dura uma quantidade de horas igual à Vontade do conjurador.

PURGAR

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você purifica

objetos e criaturas de impurezas mundanas. Qualquer veneno ou agente infeccioso de origem natural afetada por essa magia se torna água pura e límpida, incluindo substâncias que estiverem em alimentos ou bebidas. Qualquer criatura afetada é imediatamente curada de qualquer veneno, doença, infecção de origem natural e também de quaisquer efeitos de sangramento.

TOQUE MÍSTICO

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20*

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com seu toque você infunde um aliado com inspiração momentânea. Durante o próximo turno, se ele usar uma Habilidade com Custo de Mana igual ou menor a 30, ele não gastará nenhum Ponto de Mana. Essa magia não tem efeito em Habilidades com Custo de Mana maiores do que 30 e não pode ser usada sobre você mesmo.

VELOCIDADE

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Com um toque você pode aumentar a velocidade de um aliado. Ele ficará com o dobro do Deslocamento e poderá fazer o dobro de ações no seu próximo turno.

Habilidades Avançadas

ABENÇOAR ALIADOS 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Abençoar Aliados 1

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todos seus aliados que estiverem até 10 metros de você receberão +2 em todas as rolagens por 1 minuto.

AURA DE CURA 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Aura de Cura 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todas as criaturas vivas que estiverem a até 2 metros de você recuperarão 30 Pontos de Vida.

CÍRCULO DA PROTEÇÃO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Broquel Místico, Proteção Mística

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se materializa na forma de uma barreira de energia à sua volta. Esta tem 5 metros de raio, é imaterial, indestrutível e imóvel. A barreira bloqueia qualquer tipo de magia. Além disso, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito dentro do círculo perde 20 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos. A Barreira dura tanto tempo quanto você se mantiver dentro dela e se concentrando para mantê-la.

CONJURAR FALANGE DO DESTINO

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Lança do Destino

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você materializa um conjunto de lanças de luz que arremete na direção de seus inimigos. Você pode conjurar uma quantidade de Lanças do Destino igual à sua Vontade. Cada lança causa dano igual a 10/Perfuração. Se o alvo for um demônio, morto-vivo ou espírito, a lança causa o triplo de dano.

Após atingir o alvo a lança se dissipa em uma explosão de luz, e o alvo precisa fazer um teste de Resistência (dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou fica Distraído (o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, não pode realizar Can-

ções nem Magias e nem utilizar Habilidades do tipo Reação) por 1 turno. Demônios, mortos-vivos e espíritos não tem direito ao teste para evitarem ficar Distraídos.

CRIAR GOLEM

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Cariátide

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar movimentos para um receptáculo especialmente preparado. Você precisa de um receptáculo de forma aproximadamente humanóide todo feito de um mesmo tipo de material e de uma pedra preciosa – essa pedra se incrusta magicamente no Golem no momento de sua criação, mas pode ser removida (desativando o Golem) e reutilizada mais tarde. A pedra preciosa precisa ter um valor de 400 moedas para cada metro de altura do Golem.

Um Golem criado dessa forma dura 1 hora.

Veja os dados de diversos tipos de Golems no Monstrum Codex para mais detalhes.

CURAR FERIMENTOS 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Curar Ferimentos 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com seu toque você pode curar até 60 pontos de vida.

DISSIPAR MAGIA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em magias com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada

de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, concertar um objeto alvo de Ferrugem ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

FOCO EM CLERICATO

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Clérigo

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste de Clericato, você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

MANTER GOLEM

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Criar Golem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode estender a duração de um Golem que você tenha criado. Cada vez que realiza essa magia sobre um Golem, a duração do Golem será duplicada.

PORTAL

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Caminhada Mágica

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode abrir uma passagem mágica para levá-lo a outro lugar. Você precisa escrever o Selo da sua divindade no local aonde o portal irá se abrir e escolher um local onde haja outro Selo da sua divindade (pode ser uma igreja que você conheça, ou algum lugar onde você tenha escrito um Selo)

para ser o ponto de chegada. A distância entre os dois pontos é irrelevante. O Portal tem o tamanho aproximado de uma porta e permanece aberto por 1 minuto.

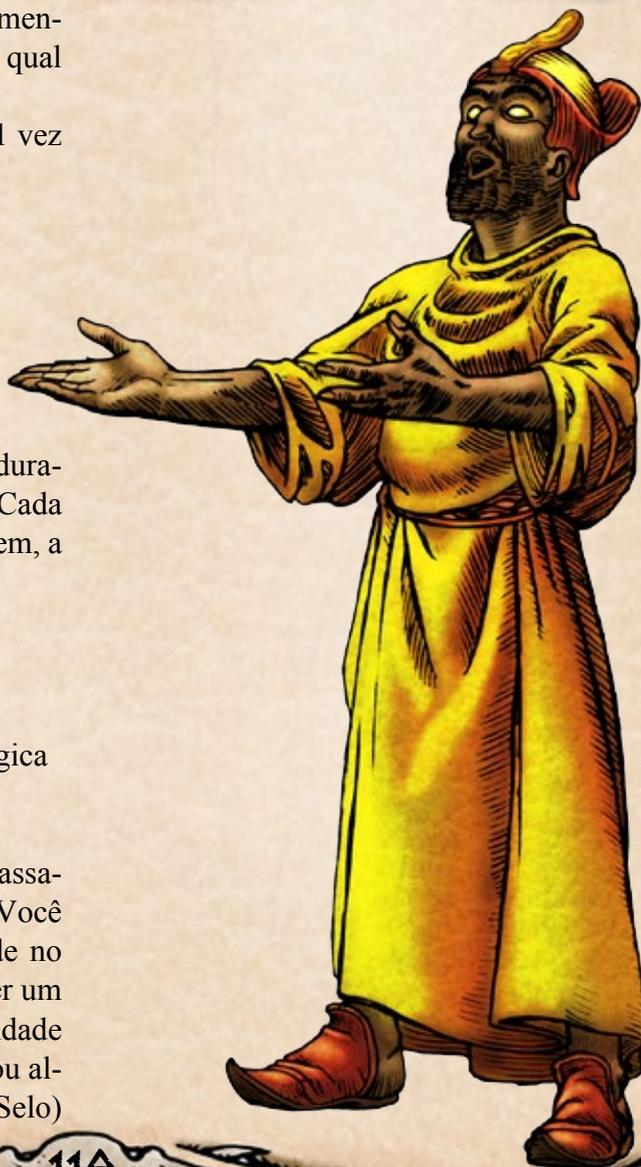
Habilidade Final

PONTÍFICE

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Foco em Clericato

Descrição: Você adquiriu uma profunda ligação e um conhecimento extremamente amplo sobre a magia e seu fluxo das Divindades para o mundo material. Você rola +2 em todos os seus testes de Clericato e o custo de todas as Habilidades do tipo Magia que você lançar é diminuído em 5.



Xamã

*Singular masculino: Xamã; Singular feminino: Xamanisa;
Plural masculino: Xamãs; Plural feminino: Xamanisas*

Bônus de Atributo:

Força +1

Vontade +1

Proficiências Iniciais:

Briga e Sobrevivência

Outras Proficiências:

Conhecimento e Furtividade.

Descrição

Xamãs são pessoas com uma poderosa ligação com os espíritos. Apesar de muitos deles lidarem com os espíritos dos mortos, outros preferem lidar com os espíritos da natureza. De fato, a ligação com os espíritos naturais permite que eles sejam capazes de, instintivamente, se comunicarem com os animais, comandá-los e criar poderosos vínculos com eles. Xamãs particularmente conectados aos animais são capazes até mesmo de tomar a forma destes, transformando-se nas criaturas com as quais comungam ou adquirindo características animais – como guelras, garras e asas.

Apesar de comumente serem encontrados em comunidades tribais, afastadas da civilização, não é incomum encontrar xamãs em grandes metrópoles, às vezes simplesmente de passagem, lidando com alguma área assombrada por espíritos, ou, mais raramente como residentes de áreas infestadas de espíritos, às vezes como guardiões, às vezes como carcereiros dessas entidades.



Xamãs costumam assumir posições de conselheiros nas comunidades onde habitam, contando com a ajuda dos espíritos em busca de sabedoria ou mesmo de conhecimento ancestral. Alguns, no entanto, particularmente em comunidades tribais, podem assumir posições de comando, contando com a força dos espíritos com os quais são capazes de lidar como conselheiros, guarda-costas e, algumas vezes, como instrumento de coerção.

Por outro lado, alguns Xamãs particularmente ligados a espíritos animais tendem a assumir posições como caçadores ou campeões tribais. Em Anbrook, Lorde Narat mantém uma guarda pessoal de Xamãs especializados em metamorfose, e é dito que o rei Honório Van Strauss fazia uso de xamãs metamorfos como espiões e sentinelas.

Raças

Elfos e Faunos são conhecidos por produzirem grandes números de Xamãs, geralmente ligados aos espíritos animais. A maioria das comunidades dessas raças possui ao menos um Xamã em uma posição de conselho, às vezes mais, e entre os Faunos, líderes Xamãs são comuns. Alguns Tailox, em busca de sua comunhão com Ellenis através do Mtii'Ruah também costumam seguir essa trilha, e comunidades afastadas de Tailox são, quase sempre, lideradas por Xamãs. Os Levent, que possuem uma conexão natural com espíritos, costumam produzir um grande número de Xamãs, geralmente focados em lidar com os espíritos dos mortos em busca de iluminação e trabalhando lado a lado com os Sacerdotes na manutenção das leis e da memória cultural da raça. Os Orcs, particularmente aqueles das Terras Secas, são conhecidos por possuírem grandes números de Xamãs, geralmente líderes de caça, campeões tribais ou mesmo líderes de comunidades inteiras, e não fazem distinção entre espíritos naturais ou dos mortos, fazendo pactos, criando vínculos e tomando a forma de quaisquer espíritos que os ajudem a atingir seus objetivos de forma totalmente inescrupulosa. Já entre os Hamelins, que não geralmente não possuem a vocação para o Druidismo, Xamãs capazes de se comunicar com animais e tomar sua forma são um fenômeno consideravelmente comum.

Lidando com espíritos

Lidar com espíritos pode ser extremamente complicado. Por um lado, espíritos naturais tendem a possuir um raciocínio bastan-

te próprio, sem nenhum conhecimento sobre tecnologia ou cultura (roupas, armas e escrita são conceitos completamente desconhecidos para eles assim como medições de tempo e espaço em forma culta – metros, quilômetros, horas, etc.) de forma semelhante a um animal. Por outro lado, espíritos dos mortos podem não estar conscientes de sua situação, podem ter se tornado insanos devido a ela, ou, no melhor dos casos, ter um conhecimento limitado dos acontecimentos recentes e de conceitos contemporâneos – um espírito de um rei da época anterior à Revoada não saberia sequer da existência da maioria dos Reinos de Casiopéia, por exemplo.

Para tornar a experiência de lidar com espíritos mais interessante – ou engraçada – é importante que tanto Mestre quanto jogadores tenham em mente que a compreensão dos espíritos, mesmo aqueles que sejam Guias ou Espíritos Animais de um personagem, possuem um raciocínio todo próprio e não deveriam, idealmente, ser tratados ou interpretados simplesmente como PDMs humanoides normais.

Habilidades Básicas

ATAQUE DO BÚFALO

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Resistência (Dificuldade igual à sua Determinação + a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

BENÇÃO DE ELLENIS

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus testes de Adestramento, e é capaz de se co-

municar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe por meio de gestos e olhares. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades do animal em questão.

Você pode alterar o temperamento de um animal em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma dos atributos do animal). Esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar “conversar” se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

BRIGÃO

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus ataques desarmados causam +2 de dano.

BRAVURA SELVAGEM 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa.

Esse é um bônus de Armadura.

COMBATE TÁTICO

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal.

COMPANHEIRO ANIMAL 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe pode ser escolhido como seu Companheiro Animal.

Você pode fazer um teste de Adestramento (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver) por dia. Quando passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você no começo do jogo, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.



COMPANHEIRO ANIMAL 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu companheiro Animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

CONTATO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

COMUNHÃO COM ESPÍRITOS

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 10

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

CHAMADO DO ALFA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Bênção de Ellenis

Mana: 20

Descrição: Você solta um poderoso uivo (ou uma poderosa vibração sob a água) que será entendida como um chamado irresistível para os animais que o ouvirem. Escolha um tipo de Besta (Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe). Você consegue atrair todas as Besta do tipo escolhido que estejam a até 500 metros

por ponto de Força que você tiver (ou metade disso sob a água). Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades se isso não for contra sua natureza – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais sobreviventes ou agressivos não terão problemas com isso.

Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal (“Ursos”, “Marsupiais”, “Batráquios”) ou até mesmo um animal específico (“Aquele esquilo com quem eu conversei ontem”, “meu Companheiro Animal”, “O cão do guarda-caça”) quando conjurar essa magia.

COMBATE COM DUAS ARMAS 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que uma delas tenha um FN igual à metade (ou menos) do que a arma mais pesada que você estiver usando.

ESPÍRITO ANIMAL

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente (veja a descrição dos Espíritos Animais no final da descrição das Classes).

FORMA ANIMAL 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Bênção de Ellenis

Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Réptil, Ave ou Peixe com até 1,5 metros de tamanho. A dificuldade para se transformar é igual à soma de todos os Atributos do animal desejado. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade e Pontos de Mana. Seus PVs serão o valor mais alto entre os seus PVs ou os da criatura em que você se transforma.

Não é possível lançar magias, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto Forma Animal estiver em uso.

Todo o equipamento que você estiver carregando até Carga Máxima é absorvido e desaparece na transformação, nenhum deles oferecerá qualquer bônus ou modificadores enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural em qualquer momento antes do fim desse período.

GUIA ESPIRITUAL

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um Guia Espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este Guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele se mantém sempre alerta e próximo de você, e irá lhe despertar se algum perigo se aproximar enquanto você estiver dormindo, além de lhe garantir um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa nessas situações.

O Guia Espiritual também pode ocasionalmente oferecer conselhos e ajuda em diversos assuntos. Uma vez por dia, você pode realizar um teste de Adestramento, Arcana, Clericato, Conhecimento ou Sobrevivência rolando +1d6 depois de meditar por alguns minutos em busca de orientação de seu Guia.

HERBALISMO

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Sobrevivência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde



que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer).

INVOCAR ESPÍRITO ANIMAL

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Espírito Animal, Contato com Espíritos

Mana: 20

Descrição: Você invoca um espírito animal espectral para protegê-lo. Esse espectro tem a forma do seu Espírito Animal, mas os Atributos dele serão todos iguais à sua Vontade. Além das Habilidades normais do animal, todos os Espíritos Animais terão Mente Bloqueada e Corpo Intangível. Seus ataques causam dano igual à Força +2 por Corte, Perfuração ou Esmagamento – o que for mais apropriado, de acordo com os ataques do animal – e recebem os bônus referentes ao seu Espírito Animal. Espíritos Animais têm 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana. Essa magia dura 1 minuto ou até o animal espectral ser destruído.

Espíritos Animais não são considerados mortos-vivos.

Especial: Águias Espectrais invocadas por personagens com Espírito Animal: Águia recebem +1 em seus ataques corporais ao invés do bônus normal.

RUGIDO DO ALFA

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Rugido do Predador

Mana: 35

Descrição: Você emite um rugido capaz de abalar até o mais valente dos predadores. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam Paralisados por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

RUGIDO DO PREDADOR

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 25

Descrição: Você emite um rugido amedrontador. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente ficam Amedrontados (O personagem não pode realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que o está Amedrontando) por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

SABEDORIA SELVAGEM

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes de Sobrevivência.

SEM ESCAPATÓRIA

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

VANTAGEM ANIMAL 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Forma Animal 1

Mana: 10

Descrição: Você pode transformar uma pequena parte do seu corpo para que ela assuma uma característica animal, lhe conferindo uma Habilidade temporária. Você pode transformar seus olhos para captar mais luz como uma coruja, recebendo Visão no Escuro, tornar suas unhas em garras de um tigre e receber Garras ou modificar seu nariz para que se pareça com o de um lobo, recebendo Faro, por exemplo. Apenas pequenas modificações são possíveis, e as possibilidades devem ser discutidas com o Mestre.

Esse efeito dura 1 hora, mas você pode cancelá-lo quando quiser.

Habilidades Avançadas

ATROPELAR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque do Búfalo

Descrição: Quando usar Ataque do Búfalo, se o alvo for derrubado ele sofre um dano adicional igual a 6/Contusão para cada 100 quilos de peso que você tiver.

CAMINHADA FANTASMA

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos

Mana: 40

Descrição: Você tornou-se um canal entre o mundo físico e o mundo espiritual. Você (e tudo o que você estiver carregando) pode tomar a forma de um espírito, como se tivesse a Habilidade Corpo Intangível – você pode

atravessar paredes e fica imune a ataques físicos, mas nesta forma você também não pode atacar ou fazer magias.

Este efeito dura 10 minutos. Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de algum material sólido, você é expelido para fora e sofre dano igual a 30/Contusão.

Especial: Se você tiver Imunidade Espiritual, os efeitos dessa Habilidade não funcionam enquanto você estiver sob efeito de Caminhada Fantasma.

COMPANHEIRO ANIMAL 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Companheiro animal 2

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos e +10 Pontos de Vida ou +10 Pontos de Mana à sua escolha. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

COMPANHEIRO ESPIRITUAL

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Invocar Espírito Animal

Descrição: Seus Espíritos Animais conjurados duram permanentemente (mas você ainda pode cancelar o efeito quando quiser) e recebem +20 Pontos de Vida ou +20 Pontos de Mana ou +10 Pontos de vida e +10 Pontos de Mana à sua escolha quando você os conjura. No entanto, enquanto esses Espíritos Animais estiverem conjurados, você não pode recuperar os Pontos de Mana gastos para conjurá-los. Depois que eles forem dissipados (ou destruídos) você pode recuperar esses Pontos de Mana normalmente.

ESTRAÇALHAR

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1
Mana: 35

Descrição: Você salta sobre um alvo atacando com tudo o que tem! Faça uma manobra de Investida realizando todos os seus

possíveis ataques corporais (em geral dois socos/garradas/ataques com armas, dois chutes/ataques com cascos e uma cabeçada/mordida/marrada). Se você possuir características que permitam mais ataques (Braços Extras 2, Reflexos Dracônicos, Golpe com Asas) você pode realizar todos estes ataques, desde que eles não sejam do tipo Ação.

FORMA ANIMAL 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Forma Animal 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Variável

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com até 3 metros de tamanho. A dificuldade dessa magia é igual à soma de todos os Atributos do animal no qual você quer se transformar.

Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade e Mana. Seus PVs serão o valor mais alto entre os seus PVs ou os da criatura em que você se transforma. Não é possível lançar magias, usar armas ou se comunicar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto Forma Animal estiver em uso.

Todo o equipamento que você estiver carregando até Carga Máxima é absorvido e desaparece na transformação, nenhum deles oferecerá qualquer bônus ou modificadores enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural em qualquer momento antes do fim desse período.

IMPLACÁVEL

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

IMUNIDADE ESPIRITUAL

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos

Descrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas etéreas (fantasmas, espectros, etc.), e rola +1d6 em todos os testes de Vontade ligados a estas criaturas.

MESTRE DOMADOR

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você captura uma criatura do tipo Besta, pode fazer um teste de Adestramento com dificuldade igual à soma de todos os Atributos do animal depois que tiver cativo e bem tratado por pelo menos 1 dia inteiro. Se conseguir sucesso no teste, a criatura passa a ser considerada seu Companheiro Animal e a ter o Temperamento Protetor. Se falhar no teste, você pode tentar novamente uma vez por dia. No caso de uma falha crítica no teste de Adestramento, você perde completamente a confiança do animal e não será capaz de domá-lo.

Você pode liberar um animal domado dessa forma. Nesse caso, o temperamento da criatura volta ao normal, mas quaisquer bônus que ele receba por suas Habilidades de Companheiro Animal permanecem. Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de Companheiros Animais igual à metade da sua Vontade (arredondada para baixo).

VANTAGEM ANIMAL 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Vantagem Animal 1
Mana: 20

Descrição: Você pode transformar uma parte do seu corpo para que ela assuma uma característica animal, lhe conferindo uma Habilidade temporária. Você pode transformar seus braços em asas de grifo, recebendo Asas Pesadas, transformar sua cabeça para a de um lobo atroz e receber Mordida Poderosa ou

desenvolver guelras como as de um tubarão, recebendo Anfíbio, por exemplo. Quaisquer modificações são possíveis, mas as possibilidades devem ser discutidas com o Mestre.

Esse efeito dura 10 minutos, mas você pode cancelá-lo quando quiser.

Habilidade Final

GUARDIÃO DA NATUREZA

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Forma Animal 2

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe de qualquer tamanho (Transformar-se em qualquer Besta maior do que 3 metros consome 20 pontos de Mana). O custo de Mana e a Dificuldade de qualquer Habilidade relacionada a animais também são reduzidos à metade. Finalmente, todas as habilidades de assumir formas animais passam a ter duração permanente – mas você pode cancelar seus efeitos a qualquer momento.



Dogmas

DOGMA: DISCÍPULO DA GUERRA

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hadorn Braço de Ferro. Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Machado Pesado de bronze. Esta arma é extremamente afiada e causa o dobro do dano normal.

DOGMA: DISCÍPULO DA JUSTIÇA

Descrição: Você é um devoto de Mirah, a Justiça ou de Ahogr Ruge-Mundos. Você deve seguir as leis e jamais pode permitir que alguém seja prejudicado injustamente se você puder evitar. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se você for injusto ou permitir que alguém o seja, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Espada Longa cintilante. Além do dano normal, essa espada causa um dano extra igual a 10/Eletricidade.

DOGMA: DISCÍPULO DA NATUREZA

Descrição: Você segue os ensinamentos de Ellenis, a Dama da Natureza ou de Lathellanis, a Grande Matriarca. Você deve sempre proteger a natureza e os animais, e nunca deve extrair dela mais do que o estritamente necessário – e quando precisar fazer isso, deve repor o dano que causou de alguma forma. Você pode se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Peixe, Ave ou Réptil por meio de gestos e olhares. Se em qualquer

momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Arco Élfico urticante. O portador desse arco recebe um bônus de +2 em seus ataques à distância, e toda vez que a corda desse arco é puxada, um ramo verde com uma única folha farpada na ponta cresce no lugar da flecha. Qualquer alvo atingido por uma dessas flechas, além de sofrer o dano normal fica automaticamente envenenado, perdendo 2 Pontos de Vida por turno. Esse veneno é considerado mágico e seus efeitos perduram até serem curados ou até o arco ser dissipado.

DOGMA: DISCÍPULO DA PAZ

Descrição: Você é um discípulo de Denalla, a Vida. Você deve sempre trazer a paz, nunca poderá matar qualquer criatura e deve tentar encontrar um caminho que não exija combate em todas as situações. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você matar ou permitir que alguém lute sem necessidade, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Missal da paz. Um tomo mágico que contém todas as magias que restaurem Pontos de Vida que o Sacerdote conheça. Ele pode conjurar qualquer dessas magias a partir do tomo (sem o aumento normal de dificuldade por estar lançando a magia a partir de um tomo) e qualquer dessas magias cura 10 PVs a mais do que o normal.

DOGMA: DISCÍPULO DA SABEDORIA

Descrição: Você segue os ensinamentos de Sarfion, o Guardião do Conhecimento, e

tenta transmiti-lo aos outros sempre que possível. Você nunca pode mentir ou omitir uma informação, deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler por pelo menos 1 hora por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou desprezar a educação, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Cajado da conjuração. Esse Cajado oferece os benefícios combinados de um Cajado, um Orbe e uma Varinha quando seu portador conjura magias.

DOGMA: DISCÍPULO DA FORJA

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hou, o Fogo. Você nunca pode quebrar um juramento, faltar com a palavra ou desistir de uma tarefa que se prontificou a levar a cabo – mesmo que isso ameace sua vida. Suas magias de Conjuração e Golens têm seu custo de Mana reduzido em 5 enquanto seguir este Dogma. Se em qualquer momento você quebrar um juramento ou uma promessa ou desistir de uma tarefa que se prontificou a ter-

minar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Martelo de Guerra flamejante. Além do dano normal, esse martelo causa um dano extra igual a 10/Fogo.

DOGMA: DISCÍPULO DA LIBERDADE

Descrição: Você segue os ensinamentos de Taranis Asas-de-Nuvens. Você nunca pode aprisionar, submeter ou forçar alguém a uma situação, condição ou idéia. Você tem Agilidade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você aprisionar alguém de qualquer forma ou permitir que alguém seja preso contra sua vontade, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Azagaia de gelo. Além do dano normal, se for arremessada essa arma causa um dano extra igual a 10/Frio, e se desfaz em um pó fino de gelo e retorna com um vento gelado até as mãos do portador onde reverte à sua forma de azagaia no final do turno.



Espíritos Animais

ESPÍRITO ANIMAL: ABELHA

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma abelha. Você é automaticamente bem sucedido em testes quando for afetado por qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo insetoide ou aracnídeos, e é capaz de dar comandos simples que serão obedecidos prontamente, dentro das capacidades da criatura. Além disso, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar Animais, Forma Animal, Guardião da Natureza, etc.) passam a incluir criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide.

ESPÍRITO ANIMAL: ÁGUIA

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma águia. Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Ave.

ESPÍRITO ANIMAL: CAMALEÃO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um camaleão. Você rola +1d6 nos testes de Furtividade. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Réptil.

ESPÍRITO ANIMAL: CAVALO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola +1d6 nos seus testes de Movimentação. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

ESPÍRITO ANIMAL: COBRA

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma cobra. Você ganha +1 na Defesa (este é um bônus de Esquiva ou Bloqueio, à sua escolha; essa escolha deve ser feita no momento em que essa Habilidade é selecionada e não pode ser mudada mais tarde). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Réptil.

ESPÍRITO ANIMAL: CORUJA

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma coruja. Você rola +1d6 nos testes de Conhecimento. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Ave.

ESPÍRITO ANIMAL: GOLFINHO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um golfinho. Você consegue respirar e se

movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) que envolva qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero que tenha a Habilidade Aquático.

ESPÍRITO ANIMAL: LOBO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) que envolva qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

ESPÍRITO ANIMAL: TOURO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um touro. Você rola +1d6 nos seus testes de Resistência. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e

rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

ESPÍRITO ANIMAL: TUBARÃO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um tubarão. Você causa +2 de dano com seus ataques corporais (desarmados ou com armas). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) que envolva qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero que tenha a Habilidade Aquático.

ESPÍRITO ANIMAL: URSO

Descrição: Seu espírito possui a forma de um urso. Você tem +10 Pontos de Vida. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 quando precisar fazer qualquer teste (atacar, escapar, treinar, etc.) que envolva qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.



Antecedentes

Todo jogador pode escolher um Antecedente para seu personagem. Antecedentes só podem ser selecionados durante a criação do personagem, e um personagem precisa abrir mão de 1 ponto de bônus de Atributo que sua Classe lhe forneceria. Cada personagem pode ter apenas 1 Antecedente.

Além disso, o personagem precisa preencher os Requisitos necessários do Antecedente. O ponto de Atributo derivado da Classe que o jogador decidiu manter deve ser considerado para preencher os Requisitos.

Descrições dos Antecedentes

Descrição: como o antecedente é representado dentro da história do personagem.

Requisitos: Os requisitos que o personagem tem que preencher para poder selecionar o Antecedente. O ponto de Atributo derivado da Classe que o jogador decidiu manter deve ser considerado para preencher os Requisitos.

Benefício: Bônus ou mecânicas específicas fornecidas pelo Antecedente.

Equipamento Extra: Itens que o personagem com este Antecedente recebe além de suas Moedas Iniciais normais. Cada linha (antecedida por um travessão “-”) apresenta um item que o personagem recebe. Algumas linhas oferecem opções de equipamento (por exemplo: – Machado de lenha OU uma machadinha). O personagem deve selecionar apenas 1 dos itens de cada opção.

ARQUEIRO/ARQUEIRA

Descrição: Você foi treinado no uso de arcos, bestas, prodds, fundas ou no arremesso de adagas, machadinhas ou alguma outra

arma. Ou talvez tenha sido treinado no uso de todas essas armas! Pode ser que você tenha sido treinado por um exército ou milícia para fazer parte de um corpo de arqueiros, ou seja, de uma família com tradição em arquearia, ou ainda você pode ter aprendido a usar uma arma de distância por necessidade ou simples interesse. O que importa é que você tem uma excelente noção de profundidade e sabe calcular a trajetória de objetos e criaturas com eficiência, sendo capaz de disparar qualquer coisa em um alvo com eficiência.

Requisito: Agilidade 3.

Benefício: Você é Proficiente em Armas de Distância.

Equipamento Extra:

- Uma arma de distância ou uma arma corporal com a característica Arremesso e com custo igual ou menor a 100 moedas.
- Aljava ou bolsa com 20 munições.

BÁRBARO/BÁRBARA

Descrição: Você passou a maior parte da vida vivendo em um local afastado da civilização. Talvez com uma tribo, talvez sozinho. De toda forma, você se tornou bastante integrado com a natureza – mas extremamente afastado da civilização.

Requisito: Força 4, Agilidade 3.

Benefício: Você recebe +2 em todos os seus testes de Sobrevivência e Resistência. Você também tem +10 Pontos de vida. No entanto, você não pode começar o jogo com qualquer Classe que tenha Persuasão ou Conhecimento como Proficiências Automáticas. Finalmente, além de seu Equipamento Extra, você começa o jogo sem mais nenhuma posse – você não recebe moedas iniciais, nem pode selecionar Habilidades que forneçam Moedas extras.

Equipamento Extra:

- Uma arma qualquer, à sua escolha.
- Aljava ou bolsa com 20 munições OU um escudo pequeno.
- Roupas comuns.
- Provisões (10 refeições).

BOTICÁRIO/BOTICÁRIA

Descrição: Você aprendeu a usar plantas e minerais para produzir poções, antídotos – e venenos! A maioria dos Boticários trabalha em grandes cidades ou mesmo exclusivamente para a corte, geralmente produzindo poções simples para fins mundanos. No entanto, alguns trabalham para magos – ou mesmo são magos! – ou para criminosos, produzindo poções muito mais complexas e perigosas.

Requisito: Inteligência 4

Benefícios: Você começa o jogo com a Habilidade Alquimista (ver abaixo):

ALQUIMISTA

(ver **Boticário/Boticária à cima**)

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um conhecimento considerável sobre fenômenos físicos e químicos e das características de substâncias de origem animal, vegetal e mineral que podem ter efeitos úteis. Você pode fazer testes de Conhecimento para identificar qualquer poção e, se tiver acesso aos ingredientes necessários também é capaz de produzir poções básicas e avançadas.

Equipamento Extra:

- Duas Poções comuns à sua escolha.

COMBATENTE

Descrição: Talvez você tenha sido parte do corpo de um exército ou milícia de uma cidade ou reino, ou tenha sido treinado por algum grupo mercenário. Ainda, pode ser que você tenha recebido aulas de esgrima como parte de uma educação superior, ou por outro lado, tenha precisado aprender a brandir uma arma por ter crescido em um ambiente parti-

cularmente perigoso. Tenha sido um aprendiz técnico ou empírico, o que importa é que você sabe qual parte de uma arma segurar e qual apontar para o oponente!

Requisito: Força 3.

Benefícios: Você é Proficiente em Armas Brancas.

Equipamento Extra:

- Uma arma qualquer, à sua escolha, com FN 3 ou menos.

DIPLOMATA

Descrição: Diplomatas são pessoas acostumadas a usarem a pena antes da espada. Muitos nobres são Diplomatas devido ao meio onde vivem, e esse Antecedente também é comum entre pessoas que desempenham cargos administrativos, de comando ou que exigem constante contato social de qualquer espécie – como burgomestres, capitães, Sacerdotes, traficantes, atravessadores, mercadores e caixeiros viajantes.

Requisito: Vontade 4 ou Inteligência 4

Benefícios: Você é Proficiente em Persuasão e pode selecionar as Habilidades Ardiloso, Eloquente, Foco em Persuasão, Gregário e Trapaceiro como se fossem Habilidades de Classe (você ainda precisa preencher os Requisitos delas normalmente).

Consulte a lista de Habilidades do Ladino e do Bardo para verificar as Habilidades citadas acima.

Equipamento Extra: Nenhum

ENTALHADOR/ENTALHADORA

Descrição: O Entalhador é especialista em fabricar itens intrincados de madeira, desde esculturas e gravuras, passando por instrumentos musicais até arcos e bestas – e também podem consertar esses itens. A maioria também sabe fazer formas para itens pequenos de ferro fundido – como pontas de flecha, virotes de besta e chumbos de prodd. Eles não são hábeis para construir móveis ou habitações – trabalho realizado por marceneiros – mas são capazes de produzir armas de guerra, com tempo, equipamentos e pessoal adequados.

Requisito: Agilidade 4

Benefícios: Se tiver acesso à madeira apropriada e um conjunto de instrumentos de talha, você pode produzir arcos, bestas, prodds, clavas, cajados, zarabatanas, pontas de flechas, virotes e chumbos para funda ou prodd. Conjuntos de 40 pontas de flechas ou chumbos ou 20 virotes podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Arcos, Bestas e Prodds levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem produzidos. Instrumentos musicais levam 3 vezes sua FN em dias para serem produzidos. Gravuras e esculturas dependem do tamanho e da complexidade, variando de 1 dia a 1 mês. Consertar um item desses leva a metade do tempo e consome metade do material necessário para produzi-lo. Quando for produzir um item, faça um teste de Percepção. O resultado do teste indica a qualidade do item:

| Resultado do Teste | Efeito |
|--------------------|--|
| Falha crítica | Você perde todo o material e quebrou alguma de suas ferramentas! |
| 8 ou menos | Você perdeu metade do material e o trabalho não foi terminado. |
| Entre 9 e 12 | Você produziu um item medíocre, mas usável. |
| Entre 13 e 16 | Você produziu um item perfeito. |
| 16 ou mais | Você produziu um item de qualidade superior! |

Não é necessário nenhum teste para consertar um item.

Equipamento Extra:

- Um conjunto de instrumentos de talha.
- Um item que você pode produzir com custo máximo de 100 moedas.

ERUDITO/ERUDITA

Descrição: Você passou anos estudando livros e pergaminhos. Sua vida foi focada em compreender a teoria da sua área de interesse – apesar de você provavelmente se interessar por qualquer conhecimento teórico.

Requisito: Vontade 4 e Inteligência 4.

Benefícios: Você é Proficiente em Co-

nhecimento e recebe +1 em uma das seguintes Proficiências (à sua escolha): Arcana, Clericato, Conhecimento ou Sobrevivência. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

Equipamento Extra:

- Alguns livros (um número igual à sua Inteligência) cada um sobre assuntos específicos (Regras de Etiqueta, Geografia de Cassiopéia, Herbologia, Historia de Tebryn [ou outro reino qualquer de Cassiopéia], uma cópia do Livro da Verdade, ou qualquer outro livro que você considere apropriado)

EXPOENTE

Descrição: Você é um exemplar notável da sua raça, seja no aspecto físico, psicológico ou cultural – e talvez até mesmo todos os aspectos! Você é particularmente ligado à cultura da sua raça em algum aspecto, ao menos, e provavelmente despendeu uma boa quantidade de tempo entre os membros do seu próprio povo e provavelmente tem pouco interesse na cultura de outras raças.

Requisito: Pelo menos uma Habilidade Racial.

Benefícios: Você tem uma Habilidade Racial extra, à sua escolha.

Equipamento Extra: Nenhum.

FERREIRO/FERREIRA

Descrição: O Ferreiro é o especialista em fabricar materiais de ferro. Em épocas de guerra, ele também pode fabricar e consertar armas e armaduras.

Requisito: Força 4

Benefícios: Se tiver acesso a ferro (bruto ou refinado), carvão e uma forja, você pode produzir ferraduras, ferramentas e utensílios. Você também pode fazer armas e armaduras. Um conjunto de ferraduras, uma ferramenta (pá, enxada, forcado, serrote, etc.) ou um utensílio (panela, tesoura, faca, caneca, etc.) podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Armas e armaduras levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem

produzidas. Consertar um item de metal leva a metade do tempo e consome metade do material para produzi-lo. Quando for produzir um item, Faça um teste de Resistência. O resultado do teste indica a qualidade do item:

| Resultado do Teste | Efeito |
|--------------------|--|
| Falha crítica | Você perde todo o material e quebrou alguma de suas ferramentas! |
| 8 ou menos | Você perdeu metade do material e o trabalho não foi terminado. |
| Entre 9 e 12 | Você produziu um item medíocre, mas usável. |
| Entre 13 e 16 | Você produziu um item perfeito. |
| 16 ou mais | Você produziu um item de qualidade superior! |

Não é necessário nenhum teste para consertar um item.

Equipamento Extra:

- Um Martelo de ferreiro.
- Uma Tenaz
- Uma Bigorna portátil

FURIOSO/FURIOSA

Descrição: O Furioso é um guerreiro especializado em deixar que sua fúria o guie durante a batalha. Muitos guerreiros de tribos bárbaras são Furiosos, mas alguns grupos de soldados (como a Hoste de Hadorn) possuem treinamentos especiais que ensinam seus membros a canalizar sua fúria durante o combate.

Requisito: Força 4, Vontade 3

Benefícios: Você começa o jogo com a Habilidade Fúria de Batalha (ver caixa em destaque ao lado).

Equipamento Extra: Nenhum.

GATUNO/GATUNA

Descrição: Você é extremamente eficiente em não ser percebido quando quer. Talvez você seja um punguista, batedor ou tenha atingido um nível de timidez assustadoramente alto, ou talvez você seja simplesmente silencioso e quieto por natureza. De qualquer

forma, você tem um talento para passar despercebido, se misturar na multidão e reconhecer gente que é como você.

Requisito: Agilidade 4

Benefícios: Você é Proficiente em Furtividade e pode selecionar as Habilidades Furtivo, Camuflagem, Foco em Furtividade, Contatos no Crime e Improvisação Ladina como se fossem Habilidades de Classe (você ainda precisa preencher os Requisitos delas normalmente).

Consulte a lista de Habilidades do Ladino para verificar as Habilidades citadas acima.

Equipamento Extra:

- Um Kit de Arrombamento OU um Kit de Escalada

FÚRIA DE BATALHA

(ver Furioso/Furiosa ao lado)

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 30

Descrição: Quando você é ferido, seu sangue ferve e você é tomado por uma irrefreável fúria destrutiva, ficando neste estado até o final do combate – ou até ficar dois turnos sem atacar. Você precisa sofrer pelo menos 1 ponto de dano de qualquer fonte – inclusive auto-infligido – para que essa Habilidade possa ser ativada. Enquanto estiver em Fúria, você recebe Força +2 e fica imune a efeitos de medo. Você não pode estar em Fúria de Batalha e Fúria Bestial ou Fúria Orc ao mesmo tempo.

LENHADOR/LENHADORA

Descrição: Você trabalhou – ou trabalha – com coleta, seleção e extração de madeira para construção, carvoaria ou simplesmente para a produção de lenha. Você sabe identificar praticamente todos os tipos de madeira e árvores, sendo capaz de selecionar a melhor madeira para qualquer tipo de fim, desde construção de casas, barcos ou manufatura de cabos de armas e implementos até as melhores lenhas para queima e também conhece os melhores meios de aproveitar e produzir madeira de qualquer espécie. Além disso, você se acostumou a se embrenhar nas matas para

procurar por árvores adequadas às suas necessidades, desenvolvendo um senso de localização quase impecável.

Requisito: Inteligência 3 e Força 3.

Benefícios: Você pode identificar imediatamente quaisquer tipos de árvores e madeira que já tenha encontrado, ou, caso não conheça a árvore ou madeira específica, pode identificar suas características (se é uma árvore frutífera ou se a madeira é de lei) com uma olhada rápida. Além disso, você sempre é capaz de traçar o caminho que percorreu, e você nunca se perde se puder prestar atenção ao seu redor. Finalmente, se você não possuir a Proficiência Armas Brancas, você pode usar qualquer tipo de machado como se fosse Hábil ou, se tiver a Proficiência Armas Brancas, você recebe +1 em todas as suas rolagens de ataque e nos seus danos usando machados.

Equipamento Extra:

- Machado de lenha OU uma machadinha.

LUTADOR/LUTADORA

Descrição: Você possui um treinamento formal ou empírico em técnicas de combate desarmado, adquirido através de exercícios amistosos ou da necessidade de se defender. Seja como for, você é capaz de se defender de forma efetiva se tiver que contar apenas com seus punhos.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Você é Proficiente em Briga.

Equipamento Extra: Nenhum.

MARINHEIRO/MARINHEIRA

Descrição: Você é um pirata, corsário ou marujo de uma companhia de comércio, exploração ou guerra. Você está acostumado com o mar e conhece seus perigos – e maravilhas! Você se sente confortável tanto na água quanto no convés de um navio.

Requisito: Agilidade 3

Benefícios: Você recebe +2 em todas as suas jogadas quando está dentro d'água ou em um veículo aquático. Você pode fazer testes de Percepção para pilotar qualquer embarca-

ção marinha, se localizar pelas estrelas e reconhecer a maioria das bandeiras.

Equipamento Extra:

- Um sabre OU uma espada curta OU um par de adagas.

- Uma bandana OU um tapa-olho OU um tricorne.

- Uma garrafa de rum.

MENESTREL/MENESTRINA

Descrição: Pode ser que você tenha sido criado em uma companhia de teatro itinerante, estudado em um dos Liceus de Bardos de Cassiopéia ou ter nascido em uma família de músicos, atores ou poetas. De qualquer forma, você aprendeu a cantar, tocar instrumentos musicais, declamar poesias e atuar habilmente, e pode fazer isso para viver – ou pode encarar isso como um simples passatempo.

Requisito: Vontade 4

Benefícios: Você começa o jogo com a Proficiência Performance, e pode selecionar as Habilidade Contatos na Corte, Eloquente, Língua Afiada, Poesia dos Bardos e Foco em Performance como se fossem Habilidades de Classe (desde que preencha seus Requisitos). Consulte a lista de Habilidades do Bardo para verificar como estas Habilidades funcionam.

Equipamento Extra:

- Um instrumento musical qualquer à sua escolha

NOBRE

Descrição: Você nasceu em uma família pertencente à nobreza do seu reino. Sua família (ou você, se for o único herdeiro da sua linhagem) possui terras onde vivem aldeões que trabalham para sua família e você é reconhecido por quase todos na região.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Você possui status e muitos contatos e é reconhecido na região onde possui terras e provavelmente pelas famílias nobres das regiões vizinhas à sua. Você pode conseguir uma audiência com qualquer figura

importante do reino (incluindo o rei/imperador).

Além disso, você possui terras que incluem uma casa grande (e provavelmente luxuosa, mas não fortificada) e recebe dos moradores 50 moedas por mês de impostos. Você pode mudar os impostos, mas isso provavelmente irá acarretar problemas para você (outros nobres irão usar seu abuso para convencer o rei a emancipar suas terras e os próprios aldeões podem decidir abandonar suas terras).

Equipamento Extra:

- 200 moedas

SALTIMBANCO

Descrição: Saltimbancos são malabaristas, truões, acrobatas ou quaisquer outros artistas especializados em entreter o público com demonstrações de flexibilidade, coordenação e equilíbrio. A maioria deles viaja (sozinho ou em companhias itinerantes) se apresentando por onde passam, mas alguns trabalham em cortes ou em teatros de grandes cidades.

Requisito: Agilidade 4

Benefícios: Você começa o jogo com a Habilidade Acrobata.

Equipamento Extra:

-Roupas confortáveis para suas performances.

-Um conjunto com até cinco itens de malabarismo (bastões, tochas, adagas, etc.) OU um bastão.

SOBREVIVENTE

Descrição: O sobrevivente é aquele que viveu nas regiões mais inóspitas e hostis do

mundo. Seu tempo isolado lhe deu muito conhecimento.

Requisito: Força 3 e Agilidade 3.

Benefícios: Você é Proficiente em Sobrevivência, e pode selecionar as Habilidades Sabedoria Selvagem, Herbalismo, Foco em Sobrevivência, Armadilheiro e Furtivo como se fossem Habilidades de Classe (mas ainda deve preencher seus requisitos).

Consulte a lista de Habilidades do Patrolheiro para verificar as Habilidades citadas acima.

Equipamento Extra:

- Um kit de cura.

- Provisões (20 refeições).

VIAJANTE

Descrição: Você passou sua vida viajando de um lugar para outro, sem nunca se fixar em um único lugar por muito tempo. Talvez seus pais sejam caixeiros viajantes, ou você seja parte de um grupo itinerante ou um peregrino – ou mesmo um fora-da-lei. Você conhece as rotas mais fáceis para chegar a praticamente qualquer cidade e tem uma boa idéia do que pode encontrar ao longo delas – os tipos de comunidades na região ou áreas consideradas inseguras por conta de atividades criminosas, por exemplo. Além disso, você conhece alguém (ou alguém que conhece alguém) em praticamente qualquer comunidade ao longo da maioria das estradas, e sempre consegue encontrar algum lugar – mesmo que seja apenas um celeiro – com os habitantes locais para passar uma noite protegido do clima.

Requisito: Vontade 3

Benefícios: Você recebe +2 em suas jo-



Defesa e Determinação

E de Resistência e Persuasão.

Equipamento Extra:

- Um par de botas reforçadas
- Mochila de Viagem
- Vários suvenires de locais por onde você passou
- Provisões (10 refeições).

Como provavelmente todos os jogadores de Mighty Blade já sabem, a Defesa de um personagem é calculada somando-se 5 à Força ou Agilidade e adicionando bônus de Armadura e escudo.

Alguns leitores, no entanto, podem ter percebido que em vários pontos dessa edição aparecem os termos Bloqueio e Esquiva. Mas como exatamente esses bônus funcionam?

Bem, a Defesa agora é dividida em dois tipos: Bloqueio e Esquiva. Fundamentalmente, elas funcionam exatamente como antes (5 + Atributo + Armadura + Bônus) mas bônus de Esquiva são aplicados apenas quando o personagem está usando sua Agilidade para calcular a Defesa e bônus de Bloqueio só funcionam quando o personagem está usando sua Força para calcular a Defesa. Assim, obviamente, bônus de Bloqueio e Defesa não se somam – mas são cumulativos entre si. Assim se o personagem tem dois ou mais Bônus de Esquiva diferentes (por Movimentos Evasivos e Escudo Improvisado, por exemplo), ele soma esses bônus à sua Agilidade quando estiver calculando sua Defesa. No caso do Bloqueio a lógica é a mesma: Se um personagem estiver

segurando um escudo médio (Bloqueio +2), e tiver Defesa Agressiva (Bloqueio +1) e Defletor (Bloqueio +2 contra ataques à distância) ele recebe +3 na sua Defesa contra ataques corporais e +5 contra Ataques à Distância.

As duas Defesas funcionam exatamente da mesma forma, no entanto, sejam baseadas em Força ou Agilidade. Não há diferença entre bloquear ou esquivar um ataque, e a maioria dos jogadores provavelmente vai manter o registro apenas de sua Defesa mais alta, já que dificilmente vai querer usar sua Defesa mais baixa.

Determinação

Além da Defesa, agora os personagens possuem uma nova característica: Determinação. A Determinação de um personagem serve a dois propósitos: Resistir a efeitos mentais (geralmente Magias, mas alguns outros efeitos podem ter como dificuldade a Determinação do alvo, como Hipnose) e, em alguns casos, determinar os efeitos de uma Magia ou ataque (como verificar se um personagem é derrubado quando é atingido por Ataque do Búfalo, se fica Paralisado depois de ser atingido por um Relâmpago ou para tentar se mover quando for alvo de Eletricidade Estática), sendo particularmente importante para conjuradores.

A Determinação, assim como a Defesa, é um número estático, que nunca é testado. Ele serve como dificuldade para afetar o personagem com alguns efeitos, da mesma forma que a Defesa é usada para calcular a dificuldade de atingir fisicamente um alvo.

A Determinação de um personagem é calculada somando-se 8 à Vontade ou Inteligência do personagem (o que for mais alto) e aplicando-se quaisquer bônus de Determinação.

Então, resumidamente

Esquiva = 5 + Agilidade + Armadura + Bônus de Esquiva.

Bloqueio = 5 + Força + Armadura + Bônus de Bloqueio.

Determinação = 8 + Vontade ou Inteligência + Bônus de Determinação.

Equipamentos

Algumas Habilidades fornecem bônus permanentes ou temporários de Determinação, e da mesma forma que Defesa, bônus que aumentem o Atributo que o personagem estiver usando para calcular sua Determinação (Vontade ou a Inteligência) também são aplicados à sua Determinação.

Uma mudança considerável na essência do sistema diz respeito aos Equipamentos. Além das regras de Carga explicadas na Dragon Cave 10, as armas, armaduras e objetos canalizadores sofreram uma série de mudanças.

Com relação às armas, agora não há mais um dano fixo. A maioria das armas agora causa danos baseados na Força de seu usuário. Essa mudança, na verdade, não muda tanto assim a mecânica do sistema. O dano básico das armas será igual ao que era antes, para um personagem de Força 2. Personagens com Força maior do que isso causam mais dano do que antes, mas ainda assim, a média de dano é praticamente a mesma que seria para um personagem com Força de Combate, a menos que o personagem tenha força 6 ou mais – o que, em geral, acontece só a partir do nível 4, com algumas poucas exceções – e ainda assim, o dano não é tão alto quanto seria para um personagem com Força de Combate 2. Essa medida foi implementada para que personagens com força alta não causassem menos danos com armas pequenas (já que um personagem com Força 5 ou mais causa mais dano com seus socos do que com uma adaga, por exemplo) e para podermos tirar Força de Combate do sistema, abrindo espaço para novas Habilidades para as Classes combatentes.

As Armaduras, por outro lado, sofreram

várias alterações mecânicas. Primeiro, elas agora pesam mais. Isso foi decidido devido ao fato de termos removido a característica Isolante Mágico do sistema – por nunca termos encontrado uma explicação razoável sobre o assunto, o que gerava várias discussões, confusões e piadas durante os jogos.

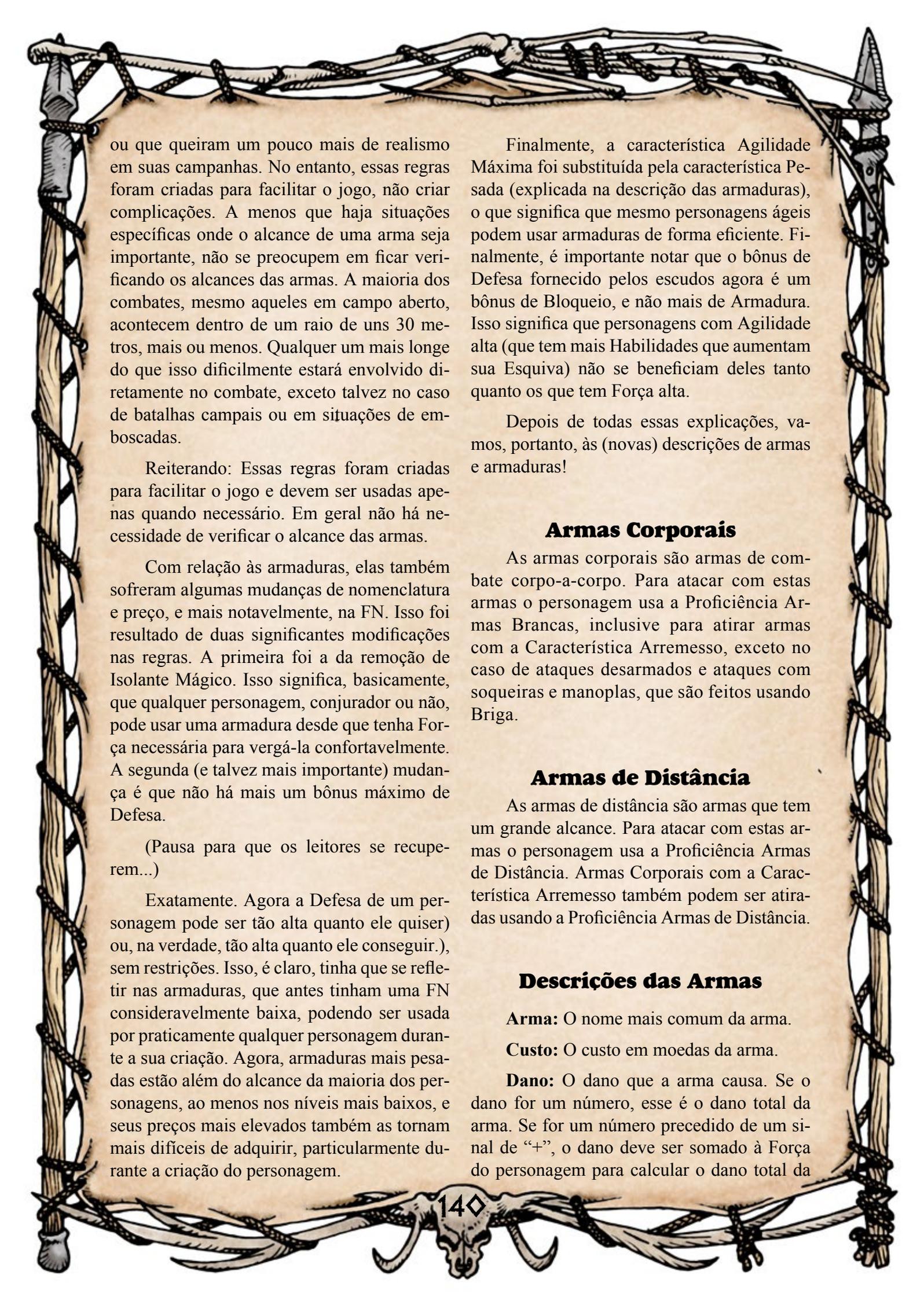
Outra mudança importante é que os objetos canalizadores foram removidos dos requisitos necessários para utilizar Habilidades de Magia, exceto quando sua utilização for explicitamente descrita. Esses objetos, agora, trazem alguns bônus para o conjurador, ao invés de serem estritamente necessários, salvo exceções, como explicado acima.

Armas e Armaduras

Tanto as armas quanto as armaduras de Mighty Blade sofreram algumas alterações para se adequar à atualização nas regras.

No caso das Armas, além de uma pequena modificação nas nomenclaturas e nos preços, a mudança mais importante é que agora quase todas – com exceção das armas mecânicas (bestas e prodd) – tem dano baseado na Força do personagem. Havia algumas incoerências nas regras, como personagens muito fortes causando mais danos com seus ataques desarmados do que com armas, e algumas armas funcionando de formas diferentes, como as soqueiras, cujo dano era baseado em Força, ao contrário de todas as outras armas.

Além disso, as armas agora tem uma nova característica: Alcance. A idéia é ajudar os Mestres e jogadores que usem mapas



ou que queiram um pouco mais de realismo em suas campanhas. No entanto, essas regras foram criadas para facilitar o jogo, não criar complicações. A menos que haja situações específicas onde o alcance de uma arma seja importante, não se preocupem em ficar verificando os alcances das armas. A maioria dos combates, mesmo aqueles em campo aberto, acontecem dentro de um raio de uns 30 metros, mais ou menos. Qualquer um mais longe do que isso dificilmente estará envolvido diretamente no combate, exceto talvez no caso de batalhas campais ou em situações de emboscadas.

Reiterando: Essas regras foram criadas para facilitar o jogo e devem ser usadas apenas quando necessário. Em geral não há necessidade de verificar o alcance das armas.

Com relação às armaduras, elas também sofreram algumas mudanças de nomenclatura e preço, e mais notavelmente, na FN. Isso foi resultado de duas significantes modificações nas regras. A primeira foi a da remoção de Isolante Mágico. Isso significa, basicamente, que qualquer personagem, conjurador ou não, pode usar uma armadura desde que tenha Força necessária para vergá-la confortavelmente. A segunda (e talvez mais importante) mudança é que não há mais um bônus máximo de Defesa.

(Pausa para que os leitores se recuperem...)

Exatamente. Agora a Defesa de um personagem pode ser tão alta quanto ele quiser) ou, na verdade, tão alta quanto ele conseguir.), sem restrições. Isso, é claro, tinha que se refletir nas armaduras, que antes tinham uma FN consideravelmente baixa, podendo ser usada por praticamente qualquer personagem durante a sua criação. Agora, armaduras mais pesadas estão além do alcance da maioria dos personagens, ao menos nos níveis mais baixos, e seus preços mais elevados também as tornam mais difíceis de adquirir, particularmente durante a criação do personagem.

Finalmente, a característica Agilidade Máxima foi substituída pela característica Pesada (explicada na descrição das armaduras), o que significa que mesmo personagens ágeis podem usar armaduras de forma eficiente. Finalmente, é importante notar que o bônus de Defesa fornecido pelos escudos agora é um bônus de Bloqueio, e não mais de Armadura. Isso significa que personagens com Agilidade alta (que tem mais Habilidades que aumentam sua Esquiva) não se beneficiam deles tanto quanto os que tem Força alta.

Depois de todas essas explicações, vamos, portanto, às (novas) descrições de armas e armaduras!

Armas Corporais

As armas corporais são armas de combate corpo-a-corpo. Para atacar com estas armas o personagem usa a Proficiência Armas Brancas, inclusive para atirar armas com a Característica Arremesso, exceto no caso de ataques desarmados e ataques com soqueiras e manoplas, que são feitos usando Briga.

Armas de Distância

As armas de distância são armas que tem um grande alcance. Para atacar com estas armas o personagem usa a Proficiência Armas de Distância. Armas Corporais com a Característica Arremesso também podem ser atiradas usando a Proficiência Armas de Distância.

Descrições das Armas

Arma: O nome mais comum da arma.

Custo: O custo em moedas da arma.

Dano: O dano que a arma causa. Se o dano for um número, esse é o dano total da arma. Se for um número precedido de um sinal de "+", o dano deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da

arma.

Tipo: O tipo de dano que a arma causa. Perf – É abreviação de Perfuração. Se uma arma tiver mais de um tipo de dano, o jogador pode escolher, a cada turno, que tipo de dano o seu personagem usa ao atacar com aquela arma.

FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto. Usar uma arma com as duas mãos reduzirá a FN pela metade, arredondado para cima (o número que aparece entre parênteses), a menos que a arma tenha a Característica Duas Mãos. Armas sem números entre parênteses não podem ser usadas com as duas mãos ou não oferecem benefícios se forem seguradas com uma ou ambas as mãos.

Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Corpo-a-corpo: Qualquer arma ou ataque que é realizado dentro do alcance do braço de um humanoide médio é considerado corpo-a-corpo. A maioria das armas pode ser usada nessa distância, e muitas não têm um alcance maior do que este 1 metro.

Haste: Armas dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades. Apesar de geralmen-

te não serem usados para atacar com apenas uma das extremidades, cajados podem ser empunhados como lanças, para manter os adversários à distância, e são considerados armas de haste. Alcance: 3 metros.

Alcance Curto: Armas que podem ser arremessadas nos oponentes pertencem a essa categoria. Alcance: 30 metros.

Alcance Médio: Armas que usam sistema de alavancas ou de propulsão mecânica são consideradas armas de alcance médio. Arcos simples também caem nessa categoria. Alcance: 100 metros.

Alcance Longo: Arcos longos, compostos e élficos entram nessa categoria. Alcance: 200 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

Arremesso: Esta arma pode ser arremessada como se tivesse Alcance Curto (veja acima).

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Carregar: Esta arma usa um sistema de alavancas para ser recarregada. É preciso gastar uma Ação de Movimentação para recarregar esta arma. Se a arma

Tabel de Armas de Distância

| Arma | Custo | Dano | Tipo | FN | Distância | Observações |
|------------------|-------|------|------------|----|-----------|------------------------|
| Arco Simples | 75 | +4 | Perfuração | 2 | Médio | Duas Mãos |
| Arco Composto | 175 | +6 | Perfuração | 3 | Longo | Duas Mãos |
| Arco de guerra | 250 | +8 | Perfuração | 4 | Longo | Duas mãos |
| Arco Élfico | 300 | +8 | Perfuração | 2 | Longo | Duas mãos |
| Besta Leve | 175 | 10 | Perfuração | 2 | Médio | Duas mãos, Carregar |
| Besta Pesada | 225 | 14 | Perfuração | 5 | Médio | Duas Mãos, Carregar |
| Funda/estilingue | 50 | +2 | Contusão | 1 | Médio | |
| Fustíbalos * | 200 | +6 | Contusão | 2 | Médio | Duas Mãos |
| Plumbata | 100 | +4 | Perfuração | 1 | Médio | |
| Prodd | 175 | 12 | Contusão | 4 | Médio | Duas Mãos, Carregar |
| Zarabatana | 50 | 4 | Perfuração | 1 | Curto | |

* Fustíbalos podem ser usados como cajados em combate corporal (usando Armas Brancas, nesse caso)

Armadura de Couro

Arco Longo

Besta Pesada

Armadura Simploes



Arco Elfico
Arco Simples

Arco Composto

Prodd

Besta Leve

Glaive

Armadura Simploes

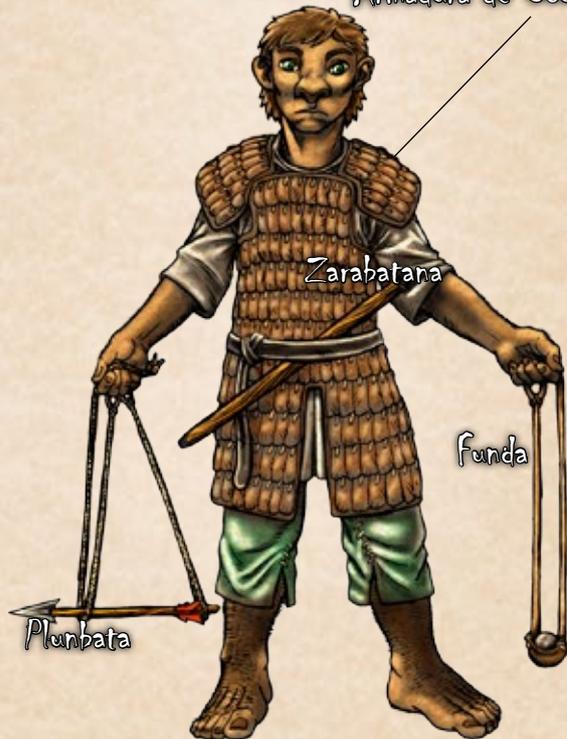
Fustibalo

Armadura de Couro



Sabre

Cimitarra



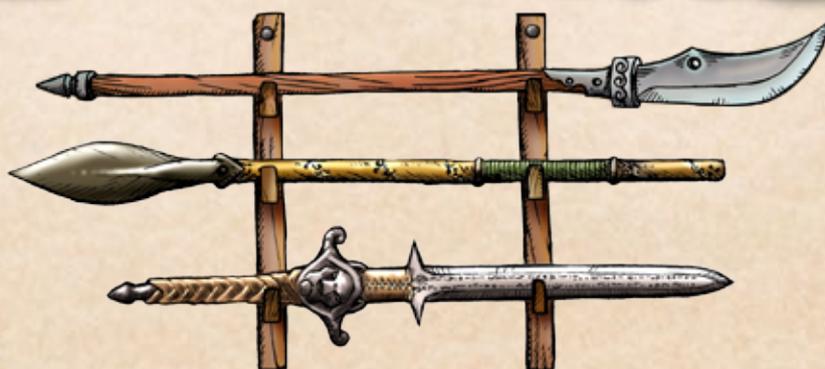
Zarabatana

Funda

Plumbata

Tabela de Armas Corporais

| Arma | Custo | Dano | Tipo | FN | Distância | Observações |
|--------------------|-------|------|-----------------|-------|---------------|------------------------|
| Soco, chute | - | +0 | contusão | 1 | Corpo-a-corpo | |
| Adaga | 50 | +4 | cutte e perf | 1 | Corpo-a-corpo | Arremesso, Canalizador |
| Alabarda | 250 | +11 | cutte | 7 | Haste | Duas Mãos |
| Azagaia | 50 | +5 | perfuração | 2 | Corpo-a-corpo | Arremesso |
| Bico-de-Corvo | 125 | +7 | contusão e perf | 4 | Corpo-a-corpo | |
| Bordão | 125 | +6 | contusão | 2 | Corpo-a-corpo | Duas mãos, Canalizador |
| Cimitarra | 225 | +9 | cutte e perf | 5 (3) | Corpo-a-corpo | |
| Clava | 100 | +7 | contusão | 3 | Corpo-a-corpo | Canalizador |
| Claymore | 225 | +10 | cutte e perf | 6 | Corpo-a-corpo | Duas mãos |
| Espada curta | 100 | +6 | cutte e perf | 2 | Corpo-a-corpo | |
| Espada Longa | 175 | +8 | cutte e perf | 4 (2) | Corpo-a-corpo | |
| Glaive | 250 | +10 | cutte | 5 | Haste | Duas Mãos |
| Lança | 75 | +7 | perfuração | 2 | Haste | Arremesso |
| Maça Leve | 25 | +5 | contusão | 2 | Corpo-a-corpo | |
| Maça Pesada | 150 | +8 | contusão | 4 (2) | Copro-a-corpo | |
| Maça Estrela | 50 | +6 | contusão | 3 | Corpo-a-corpo | Arremesso |
| Machadinha | 50 | +6 | cutte | 3 | Corpo-a-corpo | Arremesso |
| Machado de Batalha | 150 | +8 | cutte | 5 (2) | Corpo-a-corpo | |
| Machado Pesado | 150 | +9 | cutte | 6 | Corpo-a-corpo | Duas mãos |
| Mangual | 200 | +9 | contusão | 5 (3) | Corpo-a-corpo | |
| Marreta | 200 | +10 | contusão | 6 | Corpo-a-corpo | Duas mãos |
| Martelo Lucerno | 300 | +11 | contusão e perf | 6 | Haste | Duas mãos |
| Martelo de guerra | 225 | +9 | contusão e perf | 5 (3) | Corpo-a-corpo | |
| Rapieira | 125 | +7 | perfuração | 2 | Copro-acorpo | |
| Sabre | 100 | +7 | cutte e perf | 3 | Corpo-a-corpo | |
| Soqueira/Manopla | 25 | +2 | contusão | 1 | Corpo-a-corpo | |
| Tridente | 175 | +8 | perfuração | 5 (3) | Haste | Arremesso |





Armadura Simples

Armadura de Couro

Lança

Clava

Azagaia

Bico de Corvo

Tridente

Margul

Bordão

Túnica Pesada

Adaga

Espada Curta

Túnica Pesada

Varinha

Orbe

Rapicira

Escudo Pequeno

estiver sem alavanca, um personagem só pode recarregar a arma se tiver o dobro da FN normal da arma.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

Armaduras

Armaduras são itens de proteção vestidos sobre o corpo ou, no caso dos escudos, carregados em uma das mãos. Não é necessária nenhuma Proficiência especial para usar uma armadura, mas personagens sem a Proficiência Armas Brancas recebem apenas metade do bônus de Defesa dos escudos (arredondado para cima).

Descrição das Armaduras

Armadura: O nome mais comum da armadura.

Custo: O custo em moedas da armadura.

Defesa: O Bônus de Defesa fornecido pela armadura. Se o número for precedido de um sinal de “+”, o bônus deve ser somado a qualquer outro bônus de armadura para calcular a Defesa, e é considerado um bônus de Bloqueio.

FN: Força Necessária. Um personagem usando uma armadura cuja FN é maior do que sua Força realiza todos os seus testes de Força e Agilidade como se fosse Inapto.

Observações: Lista as características especiais da armadura, quando houver. Essas características são:

Pesada: Esta armadura restringe seus movimentos e sua Agilidade é reduzida em 1 enquanto estiver usando uma armadura (ou segurando um escudo) com essa característica, mas todos os danos que ele sofrer também são reduzidos em 1. Além disso o personagem tem seu modificador de corrida diminuído para o triplo de seu Deslocamento (ao invés do quádruplo). Se um personagem estiver usando uma armadura Pesada e um escudo Pesado, ele recebe -2 em sua Agilidade (e no dano sofrido) e seu Deslocamento, quando estiver correndo, será apenas o dobro do normal.

Rígida: Esta armadura possui várias articulações rígidas e impede que seu usuário corra (ou realize manobras de Encontrão). Se o personagem estiver montado, a FN dessa armadura é considerada -1. Essa armadura reduz os danos sofridos pelo personagem em 2, isso é cumulativo com a redução oferecida pela característica *Pesada*. Assim uma armadura *Rígida* e *Pesada* reduz o dano em 3.

Ocupa uma Mão: O personagem precisa usar essa armadura em uma de suas mãos.

Tabela de Armaduras

| Armadura | Custo | Defesa | FN | Observações |
|---------------------|-------|--------|----|-----------------------|
| Túnica Pesada | 100 | 1 | 1 | - |
| Armadura de Couro | 200 | 2 | 3 | - |
| Armadura Simples | 300 | 3 | 5 | Pesada |
| Armadura de Batalha | 400 | 4 | 7 | Pesada |
| Armadura Completa | 500 | 5 | 9 | Pesada, Rígida |
| Escudo Pequeno | 50 | +1 | 2 | Ocupa uma mão |
| Escudo Médio | 100 | +2 | 3 | Ocupa uma mão |
| Escudo de Corpo | 150 | +3 | 5 | Ocupa uma mão, pesada |



Armadura de Batalha

Claymore

Armadura Simples

Escudo de Corpo

Espada Longa

Escudo Médio

Maça Leve

Maça Estrela

Maça Pesada



Alabarda

Armadura Completa

Martelo Lucerno

Machado de Batalha

Machadinha

Armadura Completa

Machado Pesado

Martelo de Guerra

Marreta

Itens de Conjuração

Itens de conjuração são itens que os conjuradores usam para ampliar ou simplesmente acessar os efeitos de suas magias. Cajados, cetros e adagas podem ser usados como armas, enquanto os outros itens não têm nenhuma outra aplicação em combate além de afetar os efeitos de conjuração.

Um item de Conjuração precisa estar sintonizado com um conjurador para funcionar apropriadamente. Um conjurador só se beneficia dos efeitos de Asseste, Cérne, Consagrado e Foco de um item de conjuração se o item tiver sua runa pessoal ou selo místico gravada nele. As outras características dos itens de conjuração não mudam.

Cajados

São o meio que Druidas geralmente escolhem para gravar, estudar e por vezes contemplar os mistérios naturais contidos nas muitas magias do Domínio Natural. As instruções para compreender o funcionamento de uma magia podem estar completamente contidas em duas ou três runas, às vezes em apenas uma!

Alguns Druidas gravam suas runas em pergaminhos de couro, placas de barro ou mesmo tatuam as runas em sua pele, ao invés de usar Cajados Rúnicos. Cajados e Cetros são simplesmente o meio mais comum que os Druidas usam para registrar suas magias.

Cajados não são exclusivos dos Druidas, e muitos outros conjuradores fazem uso de cajados, mas geralmente apenas para se beneficiarem dos efeitos de Cerne, preferindo outros meios para registrar suas magias – como grimórios ou missais.

Observação: Cajados são simplesmente bordões sintonizados a um conjurador através de sua runa pessoal. Qualquer bordão com a runa pessoal de um conjurador, portanto, é considerado um cajado para aquele conjurador.

Cetros

São, assim como os Cajados, um meio que Druidas geralmente escolhem para gravar, estudar e por vezes contemplar os mistérios naturais contidos nas suas magias.

Cetros não são exclusivos dos Druidas, e muitos outros conjuradores fazem uso deles, mas geralmente apenas para se beneficiarem dos efeitos de Cerne, preferindo outros meios para registrar suas magias – como grimórios ou missais.

Observação: Cetros são simplesmente clavas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Qualquer clava com a runa pessoal de um conjurador, portanto, é considerado um cetro para aquele conjurador.

Grimório

É como os conjuradores arcanos se referem aos livros que eles usam para registrar suas magias. Costumam ter um acabamento mais resistente, com folhas de velino e encaimento reforçado com cantoneiras de metal. É comum que, além de magias, contenham fórmulas alquímicas ou notas sobre plantas, itens e até mesmo animais com propriedades mágicas ou medicinais.

Missal

É como os Sacerdotes se referem a livros de magias místicas. Esses livros geralmente incluem salmos e orações para uma ou mais divindades além dos registros de magias dos Sacerdotes. Geralmente são feitos com encadernações rebuscadas, muitas vezes com capas adornadas com metais preciosos, geralmente contendo símbolos sagrados gravados de forma requintada. Podem ter folhas de velino ou papiro.

Orbe de Cristal

Um globo de cristal ou qualquer outra pedra semipreciosa com cerca de 20 cm de diâmetro.

Punhal

Punhais são particularmente comuns entre Necromantes, apesar de outros conjuradores também fazerem uso deles.

Observação: Punhais são simplesmente adagas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Qualquer adaga com a runa pessoal de um conjurador, portanto, é considerado um punhal para aquele conjurador.

Símbolo Profano/Sagrado

Um medalhão, geralmente feito de metal, com o símbolo da uma divindade ou de algum dos Lordes Demônios gravado em uma das faces. Alguns Druidas utilizam símbolos sagrados de Ellenis ou Lathellanis, geralmente esculpidos em madeira, enquanto outros preferem itens mais simples, como uma semente incomum.

Varinha

Uma pequena haste com 25 a 40 centímetros de comprimento, de madeira nobre, às vezes adornado com engastes de metais e pedras preciosas.

Descrição dos itens de Conjuração

Item: O nome mais comum do item.

Custo: O custo em moedas do item.

FN: Força Necessária. Um personagem usando um item cuja FN é maior do que sua Força realiza testes para realizar Habilidades do tipo Magia como se fosse Inapto.

Observações: Lista as características especiais dos itens. Essas características são:

Asseste Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item tem sua Dificuldade diminuída em 1.

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Cerne Arcano: Habilidades do tipo Magia que causem dano ou perda de Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item causam +5 de dano ou a perda de 5 Pontos de vida a mais.

Cerne Místico: Habilidades do tipo Magia que recuperem Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item recuperam 5 Pontos de vida a mais.

Consagrado: Qualquer demônio, morto-vivo ou espírito maligno que tocar neste item perde 6 Pontos de vida imediatamente e mais 6 Pontos de Vida a cada turno que estiverem em contato com o objeto.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar este Item.

Registro: Você pode registrar magias nesse item e usá-las para realizar rituais.

Foco Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item custam 5 Pontos de Mana a menos.

Tabela de Itens de Conjuração

| Item | Custo | FN | Descrição |
|-----------------|-------|----|---|
| Cajado* | 125 | 2 | Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro, Duas mãos |
| Cetro• | 100 | 3 | Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro |
| Grimório | 50 | 2 | Canalizador, Registro |
| Missal | 50 | 2 | Canalizador; Registro |
| Orbe de Cristal | 25 | 1 | Canalizador, Foco Mágico |
| Punhal§ | 50 | 1 | Canalizador, Cerne Arcano |
| Símbolo Profano | 25 | 1 | Canalizador, Foco Mágico |
| Símbolo Sagrado | 25 | 1 | Canalizador, Cerne Místico, Consagrado |
| Varinha | 50 | 1 | Canalizador, Asseste Mágico |

* Pode ser usado em combate como um Bordão; Veja as estatísticas do Bordão na descrição das armas.

• Pode ser usado em combate como uma Clava; Veja as estatísticas da Clava na descrição das armas.

§ Pode ser usado em combate como uma Adaga; Veja as estatísticas da Adaga na descrição das armas.

Instrumento Músciais

Não podemos deixar de mencionar o arsenal do Bardo. Os instrumentos músciais são tão importante para ele quando as armas são para o Guerreiro.

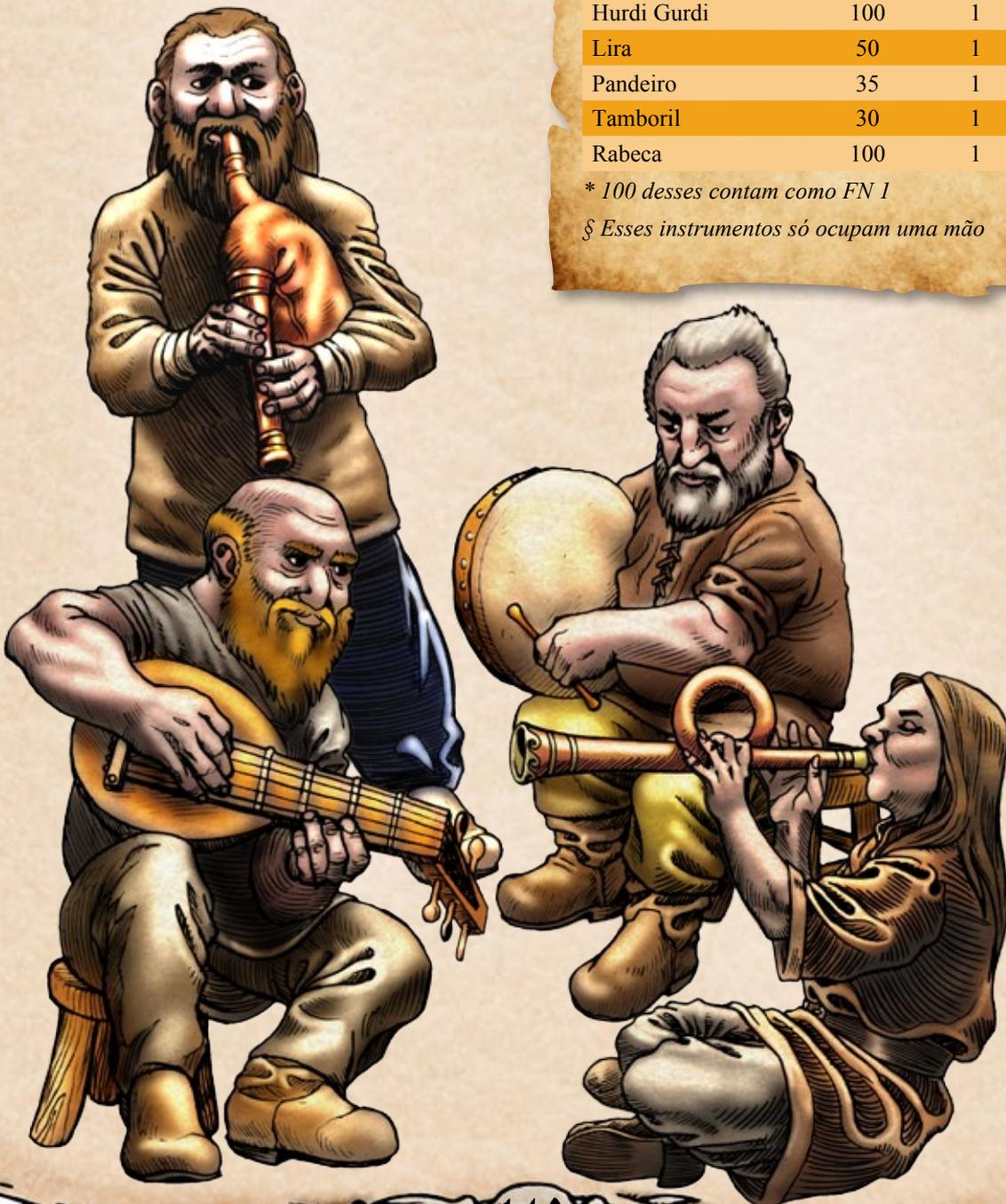
Para atingir o seu objetivo, não importa muito para o Bardo qual instrumento ele vai usar. O jogador apenas deve escolher o instrumento que achar mais interessante para seu personagem.

Tabela de Instrumentos

| Item | Preço | FN |
|---------------|-------|----|
| Alaude | 50 | 1 |
| Banjo | 65 | 1 |
| Berrante § | 30 | 3 |
| Bongô | 30 | 1 |
| Chifre § | 20 | 1 |
| Flauta Doce | 20 | * |
| Flauta de Pã | 15 | * |
| Gaita de Fole | 200 | 2 |
| Harpa | 100 | 3 |
| Hurdí Gurdi | 100 | 1 |
| Lira | 50 | 1 |
| Pandeiro | 35 | 1 |
| Tamboril | 30 | 1 |
| Rabeca | 100 | 1 |

* 100 desses contam como FN 1

§ Esses instrumentos só ocupam uma mão



Rituais e Tomos

Rituais

Qualquer personagem com as Proficiências Arcana ou Clericato pode fazer rituais. Um ritual, basicamente, serve para reduzir a dificuldade de uma magia através da concentração. Qualquer magia poder ser feita através de um ritual, e o personagem deve escolher qual magia pretende usar antes de começar o ritual.

Um ritual simples dura 1 hora e diminui a Dificuldade da magia em 4, mas o conjurador pode realizar um ritual mais longo. Cada hora de concentração no ritual diminui a dificuldade da conjuração da magia em 4, mas exige que o personagem realize um teste de Arcana ou Clericato baseado em Vontade para manter sua concentração no ritual. Uma falha em um desses testes significa que todo o ritual foi arruinado e deve ser reiniciado do princípio.

Se o conjurador tiver a Habilidade Runa de Poder, ele pode desenhar um círculo especificamente para melhorar seu desempenho (Dificuldade 12, 20 Pontos de Mana). Um ritual realizado dentro de um Círculo de Poder desenhado para essa finalidade diminui a Dificuldade de qualquer magia arcana em 3.

Além disso, rituais realizados dentro de templos da divindade seguida pelo personagem reduzem as dificuldades das magias místicas em 3 pontos.

Todos esses modificadores se acumulam. O teste para conjurar a magia deve ser realizado sempre no final do ritual.

Tomos de Magia

Qualquer item com a característica Registro (Cetros, Cajados, Grimórios e Missais) podem ser usados para gravar magias que o conjurador conheça. Qualquer personagem que tenha a Proficiência usada para gravar a magia (Arcana ou Clericato) pode realizar as Magias contidas nesses itens sem possuir a Habilidade correspondente. Para isso, o personagem precisa realizar um teste de Arcana ou Clericato para identificar as magias contida no item, e se possuir a mesma Proficiência usada para gravar a magia, pode lançá-la depois de estudar as fórmulas ali registradas. Esse estudo demora 1 hora por magia gravada no item - e é impossível estudar apenas uma magia contida no item de forma isolada. Depois desse estudo inicial, enquanto o personagem puder ler as magias registradas naquele item, ele pode lançar as magias ali contidas como uma ação de rodada completa. Além disso, a dificuldade para lançar uma magia a partir de um item com Registro é aumentada em +4.

Se o personagem pode ler a magia contida no item, ele pode aplicar quaisquer de suas Habilidades que possam afetar aquela magia normalmente.



Evolução do Personagem

No final de cada partida, o mestre lhe recompensará com Pontos de Experiência. Quando você conquistar 10 pontos de experiência seu personagem sobe de nível.

Conforme passa de nível o personagem recebe os seguintes benefícios:

Habilidades

O personagem recebe uma Habilidade nova a cada nível adquirido, que pode ser escolhida dentro da lista de sua Classe ou Raça.

Ponto de Evolução

O personagem recebe 1 Ponto de Evolução a cada nível adquirido. O ponto de evolução deve ser gasto imediatamente para adquirir UM dos seguintes benefícios:

+10 Pontos de Mana: o personagem aumenta seus Pontos de Mana máximos em 10.

+10 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida máximos em 10.

Proficiência: o personagem aprende uma nova Proficiência, que deve ser escolhida entre aquelas listadas como Outras Proficiências em sua Classe. Um personagem só pode escolher uma Proficiência diferente daquelas listadas como Outras Proficiências da sua Classe se encontrar um professor, um livro ou outra fonte de conhecimento que o ensine ao menos os rudimentos da Proficiência que quiser adquirir. Nesse caso, ele deve avisar o mestre que está estudando a Proficiência em questão e o Mestre deve estipular uma estimativa de tempo (em jogo) ele precisara esperar até adquirir a proficiência. Em geral, essa opção deve ser discutida com o Mestre antes do personagem

adquirir um novo Ponto de Evolução, gastando-o apenas quando tiver conseguido estudar a Proficiência pelo tempo estipulado.

Aprendiz de [Classe]: se o personagem já possuir pelo menos uma das Proficiências Iniciais de uma classe diferente da sua, ele pode usar o seu ponto de evolução para ganhar acesso a uma nova classe. Se fizer isso, ele ganha a segunda proficiência inicial da classe (caso não tenha), e a partir do próximo nível ele passa a ter acesso a lista de habilidades da classe nova. O Mestre porém pode exigir que o personagem tenha acesso a um mentor que esteja disposto a lhe ensinar os por menores da classe por algum tempo, antes de poder escolhê-la (o quanto de tempo fica a critério do Mestre). Cada personagem só pode fazer isso uma única vez.

Atributos

Nos níveis 4, 7 e 10, o personagem escolhe dois Atributos distintos e aumenta cada um deles em +1.

Personagens Balanceados

É importante a alternância entre os níveis, não compre sempre a mesma coisa. Se você usar seus pontos de evolução só para adquirir mais habilidades, você pode não ter mana suficiente pra usá-las durante o jogo. Ou você pode não ter PVs suficientes para durar muito no combate.

Da mesma forma se você usar todos os seus pontos em Atributos, ou Mana, ou Vida. Você ficara muito forte nessas coisas, mas estará restritos as proficiências iniciais de sua classe, o que limitará muito os testes.

| Nível | Habilidades | Ponto de Evolução | Extra |
|-------|-------------|-------------------|-----------|
| 1 | 3 | 0 | - |
| 2 | +1 | +1 | - |
| 3 | +1 | +1 | - |
| 4 | +1 | +1 | Atributos |
| 5 | +1 | +1 | - |
| 6 | +1 | +1 | - |
| 7 | +1 | +1 | Atributos |
| 8 | +1 | +1 | - |
| 9 | +1 | +1 | - |
| 10 | +1 | +1 | Atributos |

Por isso é importante balancear bem sua evolução, apenas priorize aquilo que você quer alcançar primeiro, mas alterne suas escolhas. Se você escolheu poucas habilidades que consumam Mana, você não precisa usar mais que dois ou três pra pegar Mana; o mesmo vale para Pontos de Vida se seu personagem não costuma ir pra linha de frente durante os combates. Pense bem antes de escolher, converse com o grupo e o Mestre e veja qual é a opinião deles.

o mestre pode transformá-lo em um NPC, e iniciar uma nova campanha, fazendo os jogadores criarem novos personagens que, eventualmente, poderão encontrar seus antigos personagens como NPCs de suas novas aventuras.

Aposentando o Personagem

Quando um herói chega ao nível 10 seu poder é tão grande que nenhuma aventura apresenta desafio suficiente. Normalmente ele já se tornou uma lenda no mundo e decide usufruir de suas conquistas. Sejam elas títulos reais, posses ou cargos políticos e militares.

Nesse ponto, após algumas aventuras demonstrando seu poder para o mundo,

