

Monstrum Codex

Errata para 3ª Edição

ÍNDICE

Introdução.....	2
Capítulo 1: Animais.....	2
Capítulo 2: Monstros.....	5
Capítulo 3: Povos.....	13
Capítulo 4: Seres Artificiais.....	24
Capítulo 5: Seres Sobrenaturais.....	25
Apêndice - Lista de Habilidades.....	28



INTRODUÇÃO

Esta é uma revisão das regras apresentadas no Monstrum Codex, para adaptá-las à versão 3 do Mighty Blade e também para ajustar algumas fichas de criaturas presentes no livro.

Apenas criaturas cujas fichas sofreram alterações além das mudanças notadas no início de cada capítulo (adição de Proficiências padrão, cálculo de Determinação, tipo de Defesa) aparecem nessa lista. Nesses casos, as alterações em relação à versão impressa do livro estarão em vermelho.

Algumas criaturas perderam algumas Habilidades (como Força de Combate e Agilidade em combate, que não existem mais). Essas mudanças não estarão anotadas na ficha, então algumas fichas (que portanto não terão nenhuma anotação em vermelho) podem parecer não ter mudanças, o que não é o caso.

Algumas Habilidades simplesmente tiveram o nome mudado, mas permanece mecanicamente

igual (como Acrobacia e Furtividade, que se tornaram Acrobata e Furtivo, respectivamente). Essas Habilidades não estarão em vermelho na ficha.

O número da página ao lado do nome da criatura se refere à página do livro impresso, não da versão digital.

Você pode usar esse material de duas maneiras. Você pode apenas imprimir esse material integralmente como ele está e deixá-lo junto com seu Monstrum Codex para consultar quando necessário. A outra maneira, que dá um pouco mais de trabalho e recortar as fichas e deixá-las dentro do livro no local onde as fichas originais estão. Assim quando você for consultar determinada criatura, a ficha corrigida estará ali a mão. Nesse caso, o Apêndice seria a única parte que você precisaria grampear e deixar junto com o livro, nós replicamos todas as Habilidades do apêndice, inclusive as que não sofreram mudanças, justamente para facilitar o uso.

CAPÍTULO 1: ANIMAIS

Todas as criaturas nesse capítulo são consideradas como tendo as Proficiências Briga, Movimentação, Percepção Resistência e Sobrevivência. Quaisquer criaturas com outras Proficiências estarão listadas aqui.

Todas as criaturas desse capítulo têm Determinação igual à Vontade +8.

Todas as criaturas deste capítulo usam Esquiva como defesa padrão, exceto o Javali, que usa Bloqueio (sim, javalis são doidos).

Alce (página 8)

For: 6 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 10 Def (esquiva): 11
Determinação: 12

Ataques:
Chifre (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:
Investida Mortal [Ação]
Marrada [Suporte]

Bode (página 9)

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 30 PM: 10 Def (esquiva): 9
Determinação: 12

Ataques:
Chifre (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Marrada [Suporte]

Coruja (página 11)

For: 3 Agi: 3 Int: 4 Von: 3
PV: 10 PM: 20 Def (esquiva): 9
Determinação: 11

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]
Furtivo [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:
Furtividade

Corvo (página 11)

For: 2 Agi: 3 Int: 4 Von: 3
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:

Bicada (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Furtividade

Hiena (página 13)

For: 4 Agi: 4 Int: 2 Von: 2
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 9
Determinação: 10

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Faro [Suporte]

Proficiências:

Furtividade

Crocodilo (página 11)

For: 6 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:

Anfíbio [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Javali (página 13)

For: 6 Agi: 2 Int: 2 Von: 4
PV: 50 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Gato (página 12)

For: 2 Agi: 6 Int: 3 Von: 4
PV: 10 PM: 20 Def (esquiva): 13
Determinação: 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 4/Corte)

Habilidades:

Furtivo [Suporte]

Garras [Suporte]

Proficiências: Furtividade

Leão (página 13)

For: 7 Agi: 5 Int: 4 Von: 5
PV: 60 PM: 40 Def (esquiva): 14
Determinação: 13

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Garras [Suporte]

Golpe Devastador [Ação]

Esquilo (página 12)

For: 1 Agi: 5 Int: 2 Von: 4
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 12
Determinação: 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:

Furtivo [Suporte]

Proficiências:

Furtividade

Macaco (página 14)

For: 2 Agi: 4 Int: 3 Von: 3
PV: 10 PM: 30 Def (esquiva): 11
Determinação: 11

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 4/Contusão)

Habilidades:

Arborícola [Suporte]

Morcego (página 15)

For: 1 Agi: 5 Int: 2 Von: 3
PV: 5 PM: 5 Def (esquiva): 12 (no chão)
14 (voando)

Determinação: 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]
Dançarino do Ar [Suporte]
Furtivo [Suporte]
Visão auditiva [Suporte]

Proficiências:
Furtividade

Serpente (página 16)

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 4
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 10
Determinação: 12

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtivo [Suporte]

Proficiências:

Furtividade

Raposa (página 14)

For: 2 Agi: 4 Int: 3 Von: 3
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtivo [Suporte]
Pernas Vulpinas [Suporte]
Proficiências: Furtividade

Serpente Venenosa (página 17)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 5
PV: 10 PM: 20 Def (esquiva): 11
Determinação: 13

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtivo [Suporte]
Venenoso [Suporte]

Proficiências:
Furtividade

Rato (página 15)

For: 1 Agi: 4 Int: 2 Von: 2
PV: 5 PM: 5 Def (esquiva): 11
Determinação: 10

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:
Furtivo [Suporte]
Pestilento [Suporte]
Proficiências: Furtividade

Tigre (página 17)

For: 7 Agi: 6 Int: 4 Von: 4
PV: 60 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 12

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:
Agarrar [Ação]
Furtivo [Suporte]
Garras [Suporte]

Proficiências:
Furtividade

Ratazana (página 16)

For: 2 Agi: 4 Int: 2 Von: 3
PV: 20 PM: 10 Def (esquiva): 11
Determinação: 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Pestilento [Suporte]

Proficiências:
Furtividade

Tigre Dente de Sabre (página 17)

For: 8 Agi: 5 Int: 4 Von: 4
PV: 70 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 14/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 22/Perfuração)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Proficiências:

Furtividade

Touro (página 18)

For: 7 Agi: 2 Int: 2 Von: 4
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 9
Determinação: 12

Ataques:

Chifres (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Marrada [Suporte]

Montaria [Suporte]

CAPÍTULO 2 - MONSTROS

Todas as criaturas nesse capítulo são consideradas como tendo as Proficiências Briga, Movimentação, Percepção e Resistência.

Todas as criaturas desse capítulo têm Determinação igual à Vontade +8.

Todas as criaturas deste capítulo usam Esquiva como defesa padrão.

Aranha Gigante (Filhote) (pág. 20)

For: 4 Agi: 3 Int: 2 Von: 2
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 9
Determinação: 10

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Aranha Gigante (Adulta) (pág. 20)

For: 5 Agi: 4 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 11
Determinação: 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 7/Corte)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Teia [Ação]

Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:

Sobrevivência

Aranha Gigante (Matriarca) (pág. 20)

For: 7 Agi: 4 Int: 4 Von: 4
PV: 50 PM: 50 Def (esquiva): 11
Determinação: 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 9/Corte)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]

Teia [Ação]

Visão Noturna [Suporte]

Venoso [Suporte]

Proficiências:

Sobrevivência

Ciclope das Montanhas (pág. 23)

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 100 PM: 30 Def (Bloqueio): 11
Determinação: 11

Ataques:

Clava Gigante
(Corporal; Dano: 20/Cont.)
Arremesso de Pedra
(Distância; Dano: 12/Cont.)

Habilidades:

Mantendo no Chão [Reação]
Combate Gigante [Suporte]

Tesouros:

Clava Gigante

Proficiências:

Armas Brancas
Sobrevivência

Dragão das Trevas Adulto (pág. 24)

For: 9 Agi: 8 Int: 9 Von: 8
PV: 200 PM: 200 Def (bloqueio): 17
Determinação: 16

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 22/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 26/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 2 [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Furtividade
Persuasão
Sobrevivência

Dragão das Trevas Jovem (pág. 24)

For: 7 Agi: 6 Int: 6 Von: 6
PV: 120 PM: 120 Def (bloqueio): 16
Determinação: 14

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 16/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 18/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 14/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 1 [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Furtividade
Persuasão

Dragão das Trevas Ancião (pág. 24)

For: 12 Agi: 11 Int: 12 Von: 11
PV: 500 PM: 500 Def (bloqueio): 18
Determinação: 19

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 38/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 42/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 34/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Conhecimento
Furtividade
Persuasão
Sobrevivência

Dragão do Fogo Jovem (pág. 26)

For: 8 Agi: 6 Int: 5 Von: 6
PV: 120 PM: 120 Def (bloqueio): 16
Determinação: 14

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 24/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 16/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 1 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Persuasão
Sobrevivência

Dragão do Fogo Anciã (pág. 26)

For: 13 Agi: 11 Int: 11 Von: 11
PV: 500 PM: 500 Def (bloqueio): 19
Determinação: 19

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 42/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 48/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 36/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Arcana
Conhecimento
Persuasão
Sobrevivência

Dragão do Fogo Adulto (pág. 26)

For: 10 Agi: 8 Int: 8 Von: 8
PV: 200 PM: 200 Def (bloqueio): 18
Determinação: 16

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 24/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 28/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 2 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Conhecimento
Persuasão
Sobrevivência

Dragão do Gelo Jovem (pág. 28)

For: 7 Agi: 6 Int: 6 Von: 6
PV: 120 PM: 120 Def (bloqueio): 15
Determinação: 14

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 18/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 22/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 14/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 1 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Conhecimento
Persuasão

Dragão do Gelo Adulto (pág. 28)

For: 9 Agi: 8 Int: 9 Von: 8
PV: 200 PM: 200 Def (bloqueio): 17
Determinação: 16

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 22/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 26/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 2 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Arcana
Conhecimento
Persuasão

Dragão do Gelo Ancião (pág. 28)

For: 12 Agi: 11 Int: 12 Von: 11
PV: 500 PM: 500 Def (bloqueio): 18
Determinação: 19

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 40/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 46/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 34/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:

Arcana
Clericato
Conhecimento
Persuasão

Duplicante (página 30)

For: 3 Agi: 5 Int: 4 Von: 2
PV: 30 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 10

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 7/Perf.)

Habilidades:

Metamorfose [Ação]
Falhas da Armadura [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Furtividade
Performance

Escorpião Gigante (página 31)

For: 8 Agi: 4 Int: 2 Von: 4
PV: 50 PM: 40 Def (esquiva): 15
Determinação: 12

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Ferrão (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Artrópode [Suporte]
Ferrão Paralisante [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:

Sobrevivência

Ettin (página 32)

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 2
PV: 100 PM: 30 Def (bloqueio): 11
Determinação: 10

Ataques:

Mangual Gigante (Corporal; Dano: 25/Cont.)
Mangual Gigante (Corporal; Dano: 25/Cont.)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Combater com Duas Armas 2 [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Vulnerável a Eletricidade [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Sobrevivência

Tesouros:

2 Manguais Gigantes

Gargula (página 33)

For: 6 Agi: 3 Int: 3 Von: 2
PV: 50 PM: 40 Def (esquiva): 12
Determinação: 10

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]
Combater com Duas Armas 1 [Suporte]
Enrijecer [Ação]
Imunidade a Frio [Suporte]
Pele de Pedra [Suporte]

Proficiências:

Furtividade

Gnoll Sanguinário (página 34)

For: 5 Agi: 6 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 11

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 7/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]
Combater com duas Armas 1 [Suporte]
Sede de Sangue [Ação]

Tesouros:

Armadura de Couro

Gnoll Guerreiro (página 34)

For: 4 Agi: 5 Int: 2 Von: 2
PV: 20 PM: 20 Def (bloqueio): 12
Determinação: 10

Ataques:

Lança (Corporal; Dano: 11/Perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas

Tesouros:

Lança
Escudo Pequeno
Armadura de Couro

Lider Gnoll (página 34)

For: 6 Agi: 6 Int: 3 Von: 4
PV: 50 PM: 30 Def (bloqueio): 16
Determinação: 12

Ataques:

Mangual (Corporal; Dano: 15/Contusão)

Habilidades:

Grito de Guerra [Ação]
Sede de Sangue [Ação]
Ataque em Grupo [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Sobrevivência

Tesouros:

Mangual
Escudo Médio
Armadura Simples

Gnoll Caçador (página 34)

For: 4 Agi: 5 Int: 2 Von: 2
PV: 20 PM: 20 Def (esquiva): 12
Determinação: 10

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 8/Perfuração)
Arco Simples (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Ataque Aleijador [Ação]

Proficiências:

Armas de Distância
Furtividade
Sobrevivência

Tesouros:

Adaga
Arco Simples
Armadura de Couro

Goblin Comum (página 36)

For: 2 Agi: 4 Int: 3 Von: 2
PV: 10 PM: 10 Def (esquiva): 10
Determinação: 10

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)
Adaga (Distância; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]
Constituição Frágil [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas

Tesouros:

Adaga

Goblin Arqueiro (página 36)

For: 2 Agi: 5 Int: 3 Von: 2
PV: 20 PM: 10 Def (esquiva): 11
Determinação: 10

Ataques:
Arco Simples (Distância; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:
Ataque em Grupo [Suporte]
Constituição Frágil [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:
Armas de Distância

Tesouros:
Arco Simples
Aljava (10 flechas)

Goblin Xamã (página 37)

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 3
PV: 10 PM: 40 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:
Soco (Corporal; Dano: 2/Contusão)

Habilidades:
Ataque em Grupo [Suporte]
Constituição Frágil [Suporte]
Empatia Selvagem [Suporte]
Companheiro Animal 1 [Suporte]
Forma Animal 1 [Ação]

Proficiências:
Sobrevivência

Goblin Soldado (página 36)

For: 3 Agi: 4 Int: 3 Von: 2
PV: 20 PM: 10 Def (esquiva): 12
Determinação: 10

Ataques:
Espada Curta (Corporal; Dano: 9/Corte)

Habilidades:
Ataque Giratório [Ação]
Ataque em Grupo [Suporte]
Constituição Frágil [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas

Tesouros:
Espada Curta
Armadura de Couro

Lider Goblin (página 37)

For: 3 Agi: 5 Int: 3 Von: 3
PV: 20 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 11

Ataques:
Sabre (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Constituição Frágil [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas

Tesouros:
Sabre
Armadura de Couro

Goblin Mercador (página 37)

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 2
PV: 20 PM: 10 Def (esquiva): 10 Determinação: 10

Ataques:
Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Constituição Frágil [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:
Persuasão

Tesouros:
Adaga
Tralhas pra vender

Brommern, O Gigante (página 38)

For: 13 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 520 PM: 200 Def (bloqueio): 17
Determinação: 12

Ataques:
Pisada (Corporal; Dano: 38/Contusão)
Clava de Árvore (Corporal; Dano: 46/Contusão)

Habilidades:
Brigão [Suporte]
Golpe Devastador [Ação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Sobrevivência

Orogoondo, O Preguiçoso (pág. 38)

For: 12 Agi: 4 Int: 2 Von: 3
PV: 540 PM: 200 Def (bloqueio): 16
Determinação: 11

Ataques:

Pisada (Corporal; Dano: 34/Contusão)
Soco (Corporal; Dano: 34/Contusão)

Habilidades:

Agarrar [Ação]
Engolir [Ação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]

Proficiências:
Sobrevivência

Grifo (página 39)

For: 6 Agi: 5 Int: 3 Von: 4
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 10
Determinação: 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]
Montaria [Suporte]
Combater com Duas Armas 1 [Suporte]
Olhos de Águia [Suporte]

Proficiências:
Sobrevivência

Lobisomem (página 44)

For: 7 Agi: 5 Int: 3 Von: 4
PV: 60 PM: 50 Def (esquiva): 12
Determinação: 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 14/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 11/Perfuração)

Habilidades:

Combater com Duas Armas 1 [Suporte]
Chamar Lobos [Ação]
Forma de Lobo [Ação]
Regeneração [Reação]
Licantropia [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Proficiências:
Sobrevivência

Morcego-Dragão Fêmea (pág. 48)

For: 6 Agi: 8 Int: 4 Von: 5
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 12 (no chão)
Determinação: 13 14 (voando)

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 20/perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Ataque Rasante [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Dançarino do Ar [Suporte]
Visão auditiva [Suporte]

Proficiências:
Furtividade
Sobrevivência

Morcego-Dragão Macho (pág. 48)

For: 6 Agi: 8 Int: 2 Von: 5
PV: 60 PM: 40 Def (esquiva): 12 (no chão)
Determinação: 13 14 (voando)

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 20/perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Ataque Rasante [Ação]
Beber Sangue [Reação]
Asas Pesadas [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Dançarino do Ar [Suporte]
Visão auditiva [Suporte]

Proficiências:
Furtividade
Sobrevivência

Morcego-Dragão Filhote (pág. 48)

For: 4 Agi: 6 Int: 1 Von: 2
PV: 20 PM: 10 Def (esquiva): 11 (no chão)
Determinação: 13 13 (voando)

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/perfuração)

Habilidades:

Ataque Rasante [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]
Dançarino do Ar [Suporte]
Visão auditiva [Suporte]

Proficiências:
Furtividade
Sobrevivência

Ogro das Colinas (página 49)

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 60 PM: 30 Def (bloqueio): 11
Determinação: 11

Ataques:
Clava Gigante (Corporal; Dano: 23/Contusão)

Habilidades:
Combate Gigante [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Sobrevivência

Tesouros:
Clava Gigante

Ogro do Deserto (página 49)

For: 7 Agi: 2 Int: 2 Von: 4
PV: 70 PM: 30 Def (bloqueio): 11
Determinação: 12

Ataques:
Cimitarra Gigante (Corporal; Dano: 25/Corte)

Habilidades:
Combate Gigante [Suporte]
Habitação do Deserto [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Sobrevivência

Tesouros:
Cimitarra Gigante

Ogro da Neve (página 49)

For: 7 Agi: 2 Int: 3 Von: 4
PV: 70 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 12

Ataques:
Lança Gigante (Corporal; Dano: 23/Contusão)

Habilidades:
Combate Gigante [Suporte]
Vigor Nórdico [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Sobrevivência

Tesouros:
Lança Gigante
Armadura de couro

Quimera (página 51)

For: 8 Agi: 6 Int: 4 Von: 5
PV: 200 PM: 120 Def (esquiva): 12
Determinação: 13

Ataques:
Mordida Dragão
(Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida Leão (Corporal; Dano: 20/Corte)
Chifres Bode
(Corporal; Dano: 18/Perfuração)
Cauda (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]
Investida Mortal [Ação]
Combate Gigante [Suporte]
Múltiplas Cabeças [Suporte]
Sopro de Fogo 1 [Ação]

Gorgimera (página 51)

For: 8 Agi: 4 Int: 3 Von: 5
PV: 240 PM: 160 Def (esquiva): 10
Determinação: 13

Ataques:
Mordida Crocodilo (Corporal; Dano: 20/
Corte)
Mordida Cobras
(Corporal; Dano: 10/Perfuração)
Chifres touro
(Corporal; Dano: 20/Contusão)

Habilidades:
Combate Gigante [Suporte]
Gás Petrificante [Ação]
Investida Mortal [Ação]
Múltiplas Cabeças [Suporte]

Especial: As cabeças de cobra na cauda não são afetadas por Combate Gigante, mas são consideradas como tendo a Habilidade Mordida Venenosa (o dano extra já está calculado no dano da criatura).

Sátiro (página 53)

For: 3 Agi: 6 Int: 4 Von: 4
PV: 40 PM: 40 Def (esquiva): 11
Determinação: 12

Ataques:
Chute (Corporal; Dano: 5/Contusão)

Habilidades:
Flauta de Pã [Suporte]
Melodia Dançante [Ação]
Patas com Cascos [Suporte]

Proficiências:
Furtividade
Performance
Persuasão

Tesouros:
Flauta de Pã

Verme Gigante (página 57)

For: 6 Agi: 3 Int: 4 Von: 4
PV: 100 PM: 30 Def (esquiva): 7
Determinação: 12

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:
Artrópode [Suporte]
Cavar [Ação]
Larvas de Verme [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]

CAPÍTULO 3 - POVOS

Todas as criaturas nesse capítulo são consideradas como tendo as Proficiências Adestramento, Percepção e Resistência.

Anão Sacerdote (página 62)

For: 4 Agi: 2 Int: 4 Von: 4
PV: 40 PM: 50 Def (bloqueio): 10
Determinação: 12

Ataques:
Martelo de Guerra
(Corporal; Dano: 13/Cont.)

Habilidades:
Conjurar Broquel Místico [Ação]
Curar Ferimentos 1 [Ação]
Coração da Montanha [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:
Martelo de Guerra
Túnica Pesada

Anão Guerreiro (página 62)

For: 5 Agi: 3 Int: 3 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 11

Ataques:
Martelo de Guerra
(Corporal; Dano: 14/Contusão)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Coração da Montanha [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:
Martelo de Guerra
Armadura Simples

Lorde Anão (página 62)

For: 6 Agi: 4 Int: 3 Von: 5
PV: 50 PM: 40 Def (bloqueio): 14
Determinação: 13

Ataques:

Marreta (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:

Grito de Guerra [Ação]
Golpe Devastador [Ação]
Coração da Montanha [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas, Briga
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:

Marreta, Armadura Simples

Centauro Guardião (página 64)

For: 6 Agi: 4 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 11
Determinação: 11

Ataques:

Lança (Corporal; Dano: 13/Perf.)
Lança (Distância; Dano: 13/Perf.)
Coice (Corporal; Dano: 8/Cont.)

Habilidades:

Corpo Equino [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:

Lança

Centauro Patrulheiro (página 64)

For: 5 Agi: 4 Int: 3 Von: 3
PV: 40 PM: 40 Def (esquiva): 8
Determinação: 11

Ataques:

Coice (Corporal; Dano: 7/Cont.)
Arco de Guerra (Distância; Dano: 13/Perf.)

Habilidades:

Flechas Rápidas [Ação]
Corpo Equino [Suporte]

Proficiências:

Armas de Distância
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:

Arco de Guerra, Flechas (20)

Centauro Líder (página 64)

For: 4 Agi: 3 Int: 4 Von: 4
PV: 40 PM: 40 Def (bloqueio): 9
Determinação: 12

Ataques:

Cajado (corporal; Dano 11/Contusão)
Coice (Corporal; Dano: 7/Cont.)

Habilidades:

Sabedoria Selvagem [Suporte]
Rajada de Espinhos [Ação]
Entrelaçar [Ação]
Corpo Equino [Suporte]

Proficiências:

Clericato
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:

Cajado

Elfo Patrulheiro (página 66)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 11

Ataques:

Arco Élfico (Distância; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Benção de Lathellanis [Suporte]
Flechas Rápidas [Ação]
Raça Florestal [Suporte]

Proficiências:

Armas de Distância
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:

Arco Élfico
Aljava (20 flechas)
Armadura de Couro

Elfo Espadachim (página 66)

For: 2 Agi: 5 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 12

Ataques:
Rapiera (Corporal; Dano: 9/Perf.)

Habilidades:
Ataque Giratório [Ação]
Acrobata [Suporte]
Benção de Lathellanis [Suporte]
Movimentos Evasivos [Suporte]

Tesouros:
Rapiera
Proficiências: Armas Brancas, Movimentação, Persuasão

Elfo Druida (página 66)

For: 2 Agi: 4 Int: 5 Von: 4
PV: 40 PM: 40 Def (esquiva): 11
Determinação: 12

Ataques:
Cajado (Corporal; Dano: 8/Cont.)

Habilidades:
Sabedoria Selvagem [Suporte]
Bons Frutos [Ação]
Entrelaçar [Ação]
Benção de Lathellanis [Suporte]

Proficiências:
Clericato
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:
Cajado
Túnica Pesada

Faen Comum (página 68)

For: 2 Agi: 5 Int: 5 Von: 3
PV: 30 PM: 50 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:
Arco Simples (Distância; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Constituição Feérica [Suporte]

Proficiências:
Armas de Distância,
Furtividade,
Movimentação,
Sobrevivência

Tesouros:
Arco Simples

Faen Isnuu (página 68)

For: 2 Agi: 4 Int: 5 Von: 4
PV: 30 PM: 80 Def (esquiva): 9
Determinação: 12

Ataques:
Cajado (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:
Constituição Feérica [Suporte]
Detectar Magia [Ação]
Telecinésia [Ação]
Isnnu [Suporte]

Proficiências:
Arcana
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:
Cajado
Poção de Mana

Lider Faen (página 68)

For: 2 Agi: 5 Int: 6 Von: 4
PV: 20 PM: 60 Def (esquiva): 11
Determinação: 12

Ataques:
Cajado (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:
Detectar Magia [Ação]
Rajada Elemental [Ação]
Resistência Elemental [Ação]
Constituição Feérica [Suporte]

Proficiências:
Arcana
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:
Cajado
Túnica Pesada

Andarilho Fira (página 70)

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 40 Def (bloqueio): 11
Determinação: 12

Ataques:
Sabre (Corporal; Dano: 11/Corte)

Habilidades:
Arma Incandescente [Ação]
Habitante do Deserto [Suporte]
Vigor do Deserto [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Arcana
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:
Sabre
Armadura de Couro

Sacerdote Fira (página 70)

For: 3 Agi: 4 Int: 4 Von: 6
PV: 40 PM: 100 Def (esquiva): 10
Determinação: 14

Ataques:
Soco (Corporal; Dano: 3/Contusão)
Ou Martelo de Guerra Flamejante (Corporal;
dano 12/Contusão + 10/Fogo)

Habilidades:
Cariátide [Ação]
Conjurar Arma dos Deuses [Ação]
Dogma: Discípulo da Forja [Suporte]
Habitante do Deserto [Suporte]

Proficiências:
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:
Orbe de Cristal
Túnica Pesada

Soldado Fira (página 70)

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 3
PV: 50 PM: 30 Def (bloqueio): 12
Determinação: 11

Ataques:
Cimitarra (Corporal; Dano: 13/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Habitante do Deserto [Suporte]
Nocautear [Ação]
Sentidos Apurados [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:
Cimitarra
Armadura Simples

Humano Soldado (página 72)

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 11

Ataques:
Espada Longa (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:
Nocautear [Ação]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:
Espada Longa
Armadura de couro
Escudo Pequeno

Humano Ladroão (página 72)

For: 3 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:
Espada Curta (Corporal; Dano: 9/Corte)

Habilidades:
Furtivo [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Furtividade
Movimentação

Tesouros:
Espada Curta

Mercador Humano (página 72)

For: 3 Agi: 3 Int: 5 Von: 4
PV: 20 PM: 30 Def (esquiva): 8
Determinação: 12

Ataques:
Besta de Mão
(Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:
Barganha [Suporte]

Proficiências:
Persuasão
Movimentação

Tesouros:
Besta de Mão

Guarda Real (página 72)

For: 5 Agi: 3 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 12

Ataques:
Alabarda (Corporal; Dano: 16/Corte)

Habilidades:
Código da Cortesia [Suporte]
Combate Tático [Suporte]
Nocautear [Ação]

Proficiências:
Armas Brancas
Movimentação
Persuasão

Tesouros:
Alabarda, Armadura Simples

Sacerdote do Templo (página 73)

For: 3 Agi: 3 Int: 5 Von: 6
PV: 20 PM: 60 Def (esquiva): 9
Determinação: 14

Ataques:
Soco (Corporal; Dano: 2/Contusão)

Habilidades:
Abençoar Objeto [Ação]
Curar Ferimentos 1 [Ação]
Graça Divina [Ação]

Proficiências:
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:
Símbolo Sagrado
Túnica Pesada

Velho Feiticeiro (página 72)

For: 2 Agi: 3 Int: 6 Von: 5
PV: 30 PM: 60 Def (esquiva): 8
Determinação: 15

Ataques:
Cajado (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:
Aparar Magia [Reação]
Ariete Mágico [Ação]
Detectar Magia [Ação]
Mente Disciplinada [Suporte]
Telecinésia [Ação]

Proficiências:
Arcana
Conhecimento

Tesouros:
Cajado, Grimório

Nobre (página 73)

For: 3 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 20 PM: 20 Def (esquiva): 9
Determinação: 12

Ataques:
Rapieira (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:
Eloquente [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Movimentação
Persuasão

Tesouros:
Rapieira
Roupas nobres
Joias

Soldado Juban (página 74)

For: 5 Agi: 3 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 13
Determinação: 12

Ataques:
Claymore (Corporal; Dano: 15/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Corpo Pesado [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga

Tesouros:
Claymore, Armadura Simples

Juban Paladino (página 74)

For: 6 Agi: 3 Int: 3 Von: 6
PV: 50 PM: 40 Def: 14
Determinação: 14

Ataques:
Marreta (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:
Justiça Final [Ação]
Código da Justiça [Suporte]
Corpo Pesado [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Persuasão

Tesouros:
Marreta
Armadura de Batalha

Andarilho Tevent (página 76)

For: 3 Agi: 5 Int: 4 Von: 4
PV: 30 PM: 40 Def (esquiva): 10 (no chão)
Determinação: 12 12 (voando)

Ataques:
Espada Longa (Corporal; Dano: 11/Corte)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]
Dançarino do Ar [Suporte]
Espírito Elevado [Suporte]
Investida Mortal [Ação]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:
Espada Longa

Bardo Tevent (página 76)

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 5
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 9
Determinação: 13

Ataques:
Sabre (Corporal; Dano: 9/Corte)

Habilidades:
Melodia do Repouso [Ação]
Melodia Sonífera [Ação]
Canção Exultante [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]

Proficiências:
Movimentação
Performance
Persuasão

Tesouros:
Bandolin
Sabre

Tevent Mentor Espiritual (pág. 76)

For: 2 Agi: 5 Int: 5 Von: 6
PV: 60 PM: 120 Def (esquiva): 10
Determinação: 14

Ataques:
Soco (corporal; Dano 3/Contusão)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]
Comunhão com Espíritos [Ação]
Contato com Espíritos [Ação]
Cura Sombria [Ação]
Espírito Elevado [Suporte]
Imunidade Espiritual [Suporte]

Proficiências:
Arcana
Conhecimento
Movimentação

Mahok Comum (página 78)

For: 6 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 15
Determinação: 11

Ataques:
Marreta (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:
Nocautear [Ação]
Pele de Pedra [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga

Tesouros:
Marreta

Maohok Nômade (página 78)

For: 6 Agi: 2 Int: 2 Von: 4

PV: 50 PM: 30 Def (bloqueio): 15

Determinação: 12

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 10/Contusão)

Habilidades:

Brigão [Suporte]

Ataque do Búfalo [Ação]

Pele de Pedra [Suporte]

Pele de Pedra 2 [Suporte]

Proficiências:

Briga

Sobrevivência

Maohok Guardião (página 78)

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 4

PV: 50 PM: 30 Def (bloqueio): 16

Determinação: 12

Ataques:

Marreta (Corporal; Dano: 17/Contusão)

Habilidades:

Código da Coragem [Suporte]

Investida Mortal [Ação]

Pele de Pedra [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas

Persuasão

Tesouros:

Marreta

Minotauro Gladiador (página 80)

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 3

PV: 50 PM: 60 Def (bloqueio): 15

Determinação: 11

Ataques:

Mangual (Corporal; Dano: 19/Contusão)

Chifres (Corporal; Dano: 14/Contusão)

Habilidades:

Ataque do Búfalo [Ação]

Chifres Poderosos [Ação]

Mestre de Armas 1 [Suporte]

Transpor [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas

Briga

Movimentação

Tesouros:

Mangual, Escudo de corpo

Minotauro Guerreiro (página 80)

For: 6 Agi: 3 Int: 2 Von: 3

PV: 40 PM: 40 Def (bloqueio): 14

Determinação: 11

Ataques:

Maça Pesada (Corporal; Dano: 14/Contusão)

Chifres (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Golpe Devastador [Ação]

Chifres Poderosos [Ação]

Faro [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas

Briga

Movimentação

Tesouros:

Maça Pesada

Armadura Simples

Minotauro Eremita (página 80)

For: 6 Agi: 2 Int: 4 Von: 4

PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 13

Determinação: 12

Ataques:

Chifres (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:

Brigão [Suporte]

Sabedoria Selvagem [Suporte]

Chifres Poderosos [Suporte]

Faro [Suporte]

Proficiências:

Briga

Movimentação

Sobrevivência

Tesouros:

Armadura de Couro

Naga comum (página 82)

For: 3 Agi: 5 Int: 3 Von: 2
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 10
Determinação: 10

Ataques:

Sabre (Corporal; Dano: 10/Corte)
Mordida (corporal; dano 5/Perfuração)

Habilidades:

Corpo Ofídico [Suporte]
Mordida Venenosa [Ação]
Visão Olfativa [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:

Sabre

Naga Líder de Guerra (página 82)

For: 5 Agi: 7 Int: 3 Von: 4
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 17
Determinação: 12

Ataques:

Sabre (Corporal; Dano: 12/ corte)

Habilidades:

Acrobata [Suporte]
Movimentos Evasivos [Suporte]
Grito de Guerra 2 [Ação]
Combate com Duas Armas 2 [Suporte]
Corpo Ofídico [Suporte]
Visão Olfativa [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Movimentação
Persuasão

Tesouros:

2 Sabres

Naga Soldado (página 82)

For: 4 Agi: 6 Int: 3 Von: 3
PV: 50 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 11

Ataques:

Cimitarra (Corporal; Dano: 13/ corte)

Habilidades:

Ataque Giratório [Ação]
Ataque em Grupo [Suporte]
Corpo Ofídico [Suporte]
Visão Olfativa [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:

Cimitarra
Armadura de Couro

Naga Sacerdotisa (página 83)

For: 3 Agi: 5 Int: 5 Von: 6
PV: 50 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 14

Ataques:

Sabre (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Curar Ferimentos 1 [Ação]
Conjurar Broquel Místico [Ação]
Corpo Ofídico [Suporte]
Visão Olfativa [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:

Sabre

Górgona (página 83)

For: 5 Agi: 8 Int: 6 Von: 9
PV: 100 PM: 80 Def (esquiva): 15
Determinação: 17

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 7/Perfuração)

Habilidades:
Aparar Magia [Reação]
Detectar Magia [Ação]
Corpo Ofídico [Suporte]
Mordida Venenosa [Suporte]
Olhar Petrificante [Ação]
Venenoso [Suporte]
Visão Olfativa [Suporte]

Proficiências:
Briga
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Outras Górgonas

Você pode pegar qualquer qualquer Nachash e transformá-la em uma Górgona, bastando fazer as seguintes modificações:

Atributos: Força +2, Agilidade +2, Vontade +2, +20 Pontos de Mana.

Habilidades Adicionais:
Venenoso [Suporte]
Olhar Petrificante [Ação]

Orc Soldado (página 84)

For: 5 Agi: 4 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 12
Determinação: 11

Ataques:
Machado de Batalha (Corporal; Dano: 13/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Sangue Orc (Suporte)

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:
Machado de Batalha, Armadura de Couro

Orc Herói de Guerra (página 84)

For: 6 Agi: 4 Int: 2 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 15
Determinação: 12

Ataques:
Machado de Batalha (Corporal; Dano: 14/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Sangue Orc [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:
Machado de Batalha
Escudo Pequeno
Armadura Simples

Orc Líder de Guerra (página 84)

For: 6 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (bloqueio): 14
Determinação: 12

Ataques:
Machado de Pesado (Corporal; Dano: 15/Corte)

Habilidades:
Combate Tático [Suporte]
Grito de Guerra [Ação]
Sangue Orc [Suporte]

Tesouros:
Machado Pesado
Armadura Simples

Proficiências:
Armas Brancas
Briga
Movimentação

Orc Namã (página 84)

For: 4 Agi: 3 Int: 3 Von: 4
PV: 30 PM: 40 Def (bloqueio): 9
Determinação: 12

Ataques:
Soco (Corporal; Dano: 4/Contusão)

Habilidades:
Benção de Ellenis [Suporte]
Forma animal 1 [Ação]
Sangue Orc [Suporte]
Vantagem Animal 1 [Ação]

Proficiências:
Briga
Movimentação
Sobrevivência

Tailox Patrulheiro (página 86)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 11

Ataques:
Arco Élfico (Corporal; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:
Pernas Vulpinas [Suporte]
Sentidos de Caçador [Suporte]

Proficiências:
Armas de Distância
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:
Arco Élfico
Armadura de Couro

Tailox Ladrão (página 86)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 11

Ataques:
Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)
Arremesso de Adaga
(Distância; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:
Sentidos Apurados [Suporte]
Pernas Vulpinas [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Furtividade
Movimentação

Tesouros:
6 Adagas
Armadura de Couro
Kit de Arrombamento

Tailox Lider da Tribo (página 86)

For: 4 Agi: 5 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 12

Ataques:
Lança (Corporal; Dano: 11/Perfuração)
Arco de Guerra
(Distância; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Pernas Vulpinas [Suporte]
Sentidos Apurados [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Armas de Distância
Briga
Movimentação

Tesouros:
Lança
Arco de Guerra
Armadura de Couro

Tritão Patrulheiro (página 88)

For: 4 Agi: 5 Int: 3 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 10
Determinação: 11

Ataques:

Tridente (Corporal; Dano: 12/Perfuração)
Arremesso de Tridente
(Arremesso; Dano 12/Perfuração)

Habilidades:

Semi Aquático [Suporte]
Oceânico 1 [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Armas de Distância
Movimentação
Sobrevivência

Tesouros:

Tridente

Tritão Líder (página 89)

For: 4 Agi: 4 Int: 4 Von: 5
PV: 30 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 13

Ataques:

Tridente (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:

Combate com Duas Armas 2 [Suporte]
Semi Aquático [Suporte]
Benção de Ellenis [Suporte]
Convocar Animais [Ação]
Companheiro Animal 1 [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Clericato
Conhecimento
Movimentação

Tesouros:

Tridente

Tritão Guerreiro (página 88)

For: 5 Agi: 5 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def (esquiva): 12
Determinação: 11

Ataques:

Sabres (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Combate com Duas Armas 2 [Suporte]
Semi Aquático [Suporte]
Oceânico 1 [Suporte]

Proficiências:

Armas Brancas
Briga
Movimentação

Tesouros:

2 Sabres
Armadura de Couro

Sereia (página 89)

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 30 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 12

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Canto da Sereia [Ação]
Semi Aquático [Suporte]
Sereia [Suporte]

Proficiências:

Performance
Movimentação

Tesouros:

Adaga

Halfling Ladrão (página 90)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 11
Determinação: 11

Ataques:
Adagas (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Armadilheiro [Ação]
Golpes Rápidos [Ação]
Tamanho Pequeno [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Furtividade
Movimentação

Tesouros:
3 Adagas
Kit Arrombamento

Halfling Aventureiro (página 90)

For: 3 Agi: 5 Int: 3 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 11

Ataques:
Adaga (Corporal; Dano: 7/Corte)
Arco Composto
(Distância; Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:
Disparo Certo [Ação]
Tamanho Pequeno [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Armas de Distância
Briga
Movimentação

Tesouros:
Adaga
Arco Composto
Flechas (20)
Armadura de Couro

Halfling Mercador (página 90)

For: 2 Agi: 5 Int: 4 Von: 3
PV: 30 PM: 30 Def (esquiva): 13
Determinação: 11

Ataques:
Espada Curta (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:
Barganha [Suporte]
Tamanho Pequeno [Suporte]

Proficiências:
Armas Brancas
Movimentação
Persuasão

Tesouros:
Espada Curta
Armadura de Couro
Mochila de Viagem
50 moedas
Tralhas para Vender

CAPÍTULO 4 SERES ARTIFICIAIS

Todas as criaturas nesse capítulo são consideradas como tendo as Proficiências Resistência. Todos os Elementais são considerados como tendo também a Proficiência Movimentação.

Todos os Golens usam Bloqueio como defesa padrão, enquanto todos os Elementais usam Esquiva como defesa padrão.

CAPÍTULO 5

SERES SOBRENATURAIS

Todas as criaturas nesse capítulo são consideradas como tendo a Proficiência Armas Brancas, Briga, Percepção, Movimentação e Resistência, exceto os Zumbis que não tem a Proficiência Movimentação.

Todas as criaturas desse capítulo têm Determinação igual à Vontade +8.

Todas as criaturas desse capítulo usam Bloqueio como defesa padrão.

Gallnerk, Devorador de Almas (página 101)

For: 13 Agi: 13 Int: 10 Von: 10
PV: 130 PM: 130 Def (bloqueio): 21
Determinação: 20

Ataques:
Foíce Devoradora de Almas
(Corporal; Dano: 23/Corte + 10/Fogo)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Aura de Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Proficiências:
Clericato
Conhecimento
Persuasão

Tesouros:
Foíce Devoradora de Almas

Foíce Devoradora de Almas

Dano +9/Perfuração FN 4 (Duas Mãos)

Essa arma causa +10 de dano por fogo e sempre que causa dano por fogo, o alvo imediatamente perde 10 Pontos de Mana e o usuário da foíce recupera 5 Pontos de Mana

Lança Empaladora

Dano +7/Perfuração FN 2 (Arremesso)

Essa arma causa +10 de dano por fogo e sempre que o o ataque for um sucesso crítico seu dano é multiplicado por 3 ao invés de 2.

Azathan (página 101)

For: 16 Agi: 16 Int: 17 Von: 14
PV: 240 PM: 240 Def (bloqueio): 24
Determinação: 22

Ataques:
Lança Empaladora
(Corporal; Dano: 23/perfuração + 10/Fogo)

Habilidades:
Sopro de Fogo 2 [Ação]
Grito de Guerra [Ação]
Aura de Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Proficiências:
Arcana
Conhecimento
Persuasão

Tesouros:
Lança Empaladora, Armadura Simples

Garth Darkblade (página 106)

For: 8 Agi: 6 Int: 3 Von: 7
PV: 250 PM: 220 Def (bloqueio): 18
Determinação: 15

Ataques:
Claymore (Corporal; Dano: 21/Corte)

Habilidades:
Guerreiro de Aço 1 [Suporte]
Mestre de Armas 1 [Suporte]
Golpe Devastador [Ação]
Toque da Morte [Ação]
Aura Gélida [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]

Proficiências:
Adestramento
Conhecimento

Tesouros:
Claymore, Armadura Completa

Lorde Decrépito (página 112)

For: 5 Agi: 5 Int: 9 Von: 11
PV: 200 PM: 300 Def (esquiva): 10
Determinação: 19

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 11/Contusão)

Habilidades:

Detectar Magia [Ação]
Aparar Magia [Reação]
Energia Sombria 2 [Ação]
Despertar dos Mortos 1 [Ação]
Aura Gélida [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Mente Bloqueada [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Proficiências:

Adestramento
Arcana
Conhecimento

Tesouros:

Cajado

Cetro dos Magos

Esse item tem as mesmas características de um Cetro (Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro) combinados com uma Orbe de Cristal (Foco Mágico).

Sucubus Comum (página 115)

For: 3 Agi: 5 Int: 5 Von: 4
PV: 60 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 12

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:

Metamorfose [Ação]
Furtivo [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Proficiências:

Furtividade
Persuasão

Tesouros:

Adaga

Aknazum, O Cetro da Morte (página 112)

For: 6 Agi: 6 Int: 10 Von: 14
PV: 600 PM: 400 Def (esquiva): 18
Determinação: 22

Ataques:

Cetro dos Magos
(Corporal; Dano: 13/Contusão)

Habilidades:

Detectar Magia [Ação]
Aparar Magia [Reação]
Energia Sombria 2 [Ação]
Invocar Espectros [Ação]
Aura Gélida [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Mente Bloqueada [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Proficiências:

Adestramento
Arcana
Conhecimento

Tesouros:

Cetro dos Magos, Manto da Proteção

Sucubus Assassina (página 115)

For: 3 Agi: 5 Int: 5 Von: 4
PV: 60 PM: 60 Def (esquiva): 10
Determinação: 12

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:

Golpes Rápidos 1 [Ação]
Metamorfose [Ação]
Furtivo [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Proficiências:

Conhecimento
Furtividade
Persuasão

Tesouros:

Adaga
Frasco de veneno

Barão do Sangue (página 116)

For: 7 Agi: 6 Int: 7 Von: 5
PV: 100 PM: 90 Def (bloqueio): 16
Determinação: 13

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano: 18/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Paralisia Vampírica [Ação]
Domínio Vampírico [Ação]
Brumas [Ação]
Forma Animal [Ação]
Regeneração Vampírica [Reação]
Beber Sangue [Reação]
Vulnerabilidade a Luz Solar [Suporte]
Imortalidade [Suporte]
Combate Tático [Suporte]
Mestre de Armas 1 [Suporte]

Proficiências:

Adestramento
Conhecimento
Persuasão
Furtividade

Tesouros:

Espada Longa
Armadura de Batalha
Medalhão da Família em Ouro

Gubaba, A Yaga (página 118)

For: 2 Agi: 3 Int: 10 Von: 4
PV: 80 PM: 200 Def (esquiva): 8
Determinação: 12

Ataques:

Unhas (Corporal; Dano: 4/Perfuração)

Habilidades:

Energia Sombria 2 [Ação]
Sono [Ação]
Criar Golem [Ação]
Manter Golem [Ação]
Imortalidade [Suporte]

Proficiências:

Arcana
Clericato
Conhecimento

Tesouros:

Saco com pedras preciosas
Frasco com sangue

APÊNDICE – LISTA DE HABILIDADES

A lista a seguir contém todas as Habilidades apresentadas no Monstrum Codex, algumas atualizadas, além de todas as novas Habilidades que fazem parte dessa revisão. Foram deixados de fora os Requisitos de todas as Habilidades, bem como a maioria das observações relevantes à aquisição de Habilidades (consulte as Dragon Caves 10 e 11 para esses detalhes)

Abençoar Aliados 1

Habilidade (Magia) – Ação

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

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.

Absorver

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode atacar uma criatura adjacente sem causar dano. Se acertar, a vítima ficará grudada, podendo se desprender no seu turno com um teste bem sucedido de Resistência (Dificuldade 14). Se não conseguir, no próximo turno você pode absorver completamente a vítima que ficará paralisada e perdendo 4 Pontos de Vida por turno.

Agarrar

Habilidade - Ação

Descrição: Você recebe +2 em seus testes de agarrar. Além disso, você pode fazer um ataque de apertar imediatamente após conseguir constringir um alvo, como um ataque bônus.

Esse ataque bônus só é realizado em turnos em que você consegue constringir um alvo livre – mas se o alvo se libertar e você conseguir constringi-lo novamente, você recebe o ataque bônus normalmente.

Anfíbio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes de percepção sob a água.

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

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.

Arborícola

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é automaticamente bem-sucedido em testes para escalar árvores e sua movimentação não é reduzida quando estiver se movimentando pelas copas das árvores.

Você também recebe um bônus de +2 em todos os seus testes de Furtividade e movimentação enquanto estiver em cima de uma árvore.



Armadilheiro

Habilidade (Técnica) – Ação

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

Artrópode

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui seis ou mais membros locomotores. Você não pode ser derrubado, arrastado ou ter a sua movimentação negada por qualquer criatura com menos do que o dobro do seu tamanho. Efeitos mágicos que o derrubem, arrastem ou neguem sua movimentação funcionam normalmente. Se você for derrubado, você pode se levantar e se mover normalmente no seu próximo turno – você não perde a sua movimentação no turno em que se levantar. Além disso, você é capaz de escalar qualquer superfície (incluindo tetos) com a sua velocidade normal.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento em voo é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Enconção usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Enconção não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos da Enconção).

Asas Rápidas

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de asas que lhe permitem voar. Você pode voar em qualquer direção (com o dobro do seu deslocamento normal) e pode parar no ar. No entanto, suas asas precisam bater continua e velozmente, e você não pode planar nem permanecer no ar por mais do que uma hora antes de ter que descansá-las por pelo menos meia hora.

Especial: O dano de qualquer manobra de Enconção usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Enconção não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos de Enconção).

Ataque em Grupo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar em grupo ao invés de fazer isso sozinho, e se tornou particularmente bom nisso. Você ganha +1 no ataque para cada aliado seu que esteja atacando o mesmo alvo.

Ataque Espectral

Habilidade - Reação

Descrição: Quando atinge um oponente em combate, você estende sua aura espectral ao redor do alvo, fazendo com que ele fique Paralisado por um turno, a menos que tenha sucesso em um teste de Resistência baseado em Vontade (Dif. 12).

Este é um efeito de dreno de energia.

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 Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão contra o alvo. Se acertar o ataque, você causa +10 pontos de dano.

Especial: Você só pode usar essa Habilidade enquanto estiver voando.

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui uma aura flamejante ao seu redor. Todos que estiverem a até 3 m de você sofrem dano igual à 4/Fogo a cada turno.

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui uma aura de odor insuportável. Qualquer criatura que inicie seu turno adjacente à você e que não possuir Aura Fétida ou Corpo Amórfico precisa fazer um teste de Resistência (dificuldade 12) ou precisará se afastar pelo menos 5 metros de você imediatamente. A criatura afetada por essa Habilidade não pode fazer nenhuma ação além de se afastar de você no turno em que falhar no teste.



Aura Gélida

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui uma aura de frio intenso ao seu redor. Todos que estiverem a até 3 m de você sofrem dano igual a 4/Frio a cada turno.

Barganha

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e sofisma.

Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes de Persuasão.

Beber Sangue

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Após constringir um alvo, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana e fazendo a vítima perder 10 Pontos de Vida. Você pode continuar bebendo o sangue da vítima a cada turno em que continuar constringindo a vítima.

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.

Benção de Iathellanis

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica, Maldições, Dreno de Energia e efeitos que causem Envelhecimento (de qualquer tipo ou origem).

Você também é considerado como tendo sangue feérico.

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.

Brumas

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se tornar uma névoa fina. Nessa forma você pode voar para qualquer direção no seu deslocamento normal de caminhada, mas não pode realizar nenhuma outra ação exceto testes de Percepção. Você fica completamente invulnerável nessa forma.

Esse efeito dura até o próximo nascer ou por do sol, mas você pode cancelar o efeito a qualquer momento.

Retornar à sua forma original é uma ação de rodada completa.

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.

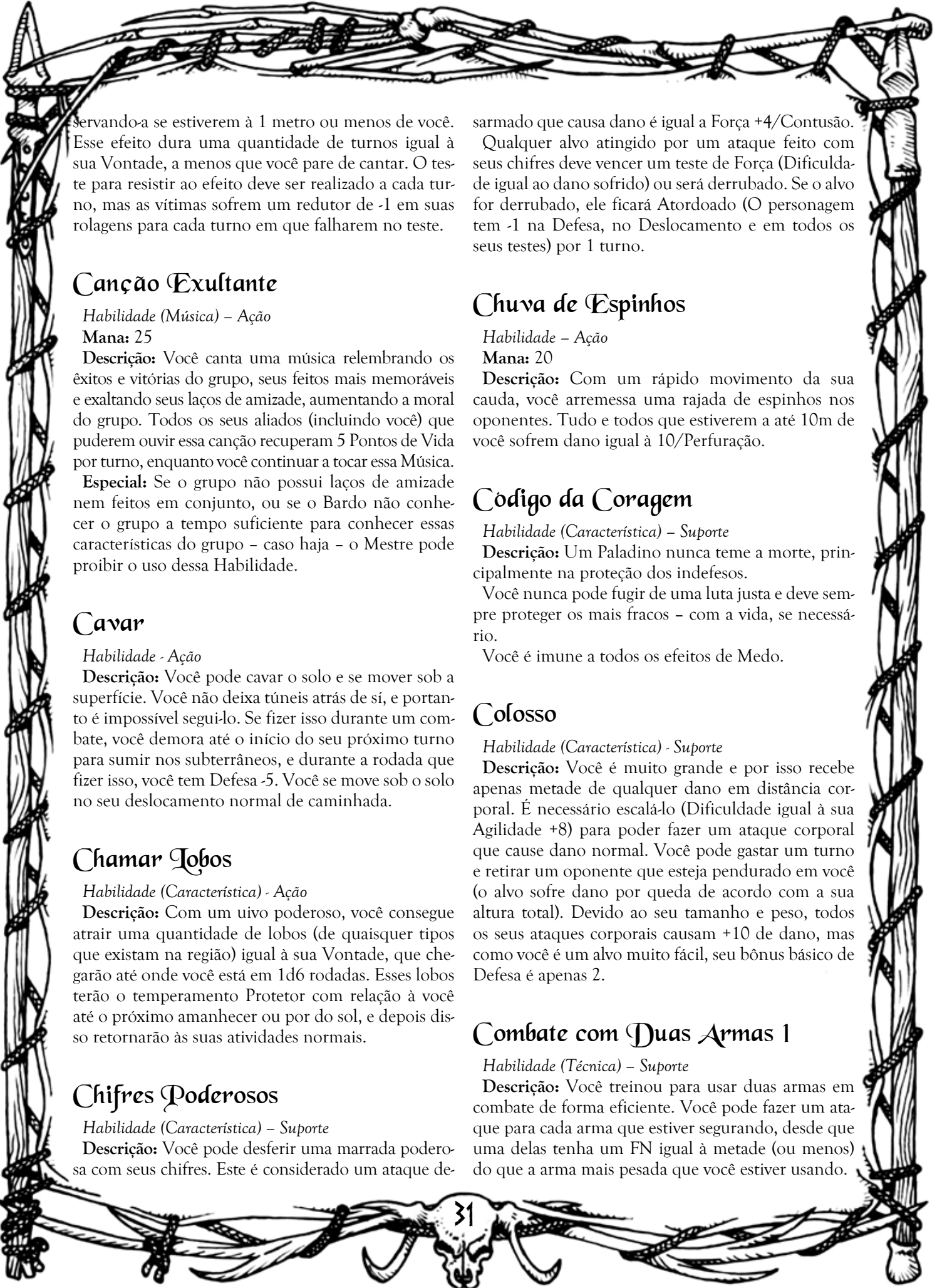
Canção da Sereia

Habilidade (Música) - Ação

Requisitos: Sereia

Mana: 20

Descrição: Você canta uma melodia melancólica capaz de deixar um alvo enfeitiçado. Todos que estiverem a até 10 metros de você de você e puderem ouvir a canção precisam realizar um teste resistido de Vontade contra você. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu no teste não poderão realizar qualquer ação exceto tentar se aproximar de você em enquanto você estiver cantando - ou ficar imóvel ob-



servando-a se estiverem à 1 metro ou menos de você. Esse efeito dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade, a menos que você pare de cantar. O teste para resistir ao efeito deve ser realizado a cada turno, mas as vítimas sofrem um redutor de -1 em suas rolagens para cada turno em que falharem no teste.

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.

Cavar

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode cavar o solo e se mover sob a superfície. Você não deixa túneis atrás de si, e portanto é impossível segui-lo. Se fizer isso durante um combate, você demora até o início do seu próximo turno para sumir nos subterrâneos, e durante a rodada que fizer isso, você tem Defesa -5. Você se move sob o solo no seu deslocamento normal de caminhada.

Chamar Lobos

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Com um uivo poderoso, você consegue atrair uma quantidade de lobos (de quaisquer tipos que existam na região) igual à sua Vontade, que chegarão até onde você está em 1d6 rodadas. Esses lobos terão o temperamento Protetor com relação à você até o próximo amanhecer ou por do sol, e depois disso retornarão às suas atividades normais.

Chifres Poderosos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir uma marrada poderosa com seus chifres. Este é considerado um ataque de-

sarmado que causa dano é igual a Força +4/Contusão.

Qualquer alvo atingido por um ataque feito com seus chifres deve vencer um teste de Força (Dificuldade igual ao dano sofrido) ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, ele ficará Atordoado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

Chuva de Espinhos

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Com um rápido movimento da sua cauda, você arremessa uma rajada de espinhos nos oponentes. Tudo e todos que estiverem a até 10m de você sofrem dano igual à 10/Perfuração.

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.

Colosso

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é muito grande e por isso recebe apenas metade de qualquer dano em distância corporal. É necessário escalá-lo (Dificuldade igual à sua Agilidade +8) para poder fazer um ataque corporal que cause dano normal. Você pode gastar um turno e retirar um oponente que esteja pendurado em você (o alvo sofre dano por queda de acordo com a sua altura total). Devido ao seu tamanho e peso, todos os seus ataques corporais causam +10 de dano, mas como você é um alvo muito fácil, seu bônus básico de Defesa é apenas 2.

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 com Duas Armas 2

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.

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 Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Qualquer criatura que seja mais leve que você for atingida por um dos seus ataques, deve fazer um teste de Resistência (Dificuldade igual à sua Força +4) ou será derrubada. Devido ao seu tamanho, sua Força é considerada o dobro para propósitos de danos com armas, mas seu bônus básico de Defesa é 4 – já que você é um alvo mais fácil de atingir.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

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

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.

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.

Comunhão com Espíritos

Habilidade (Característica) – Suporte

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.

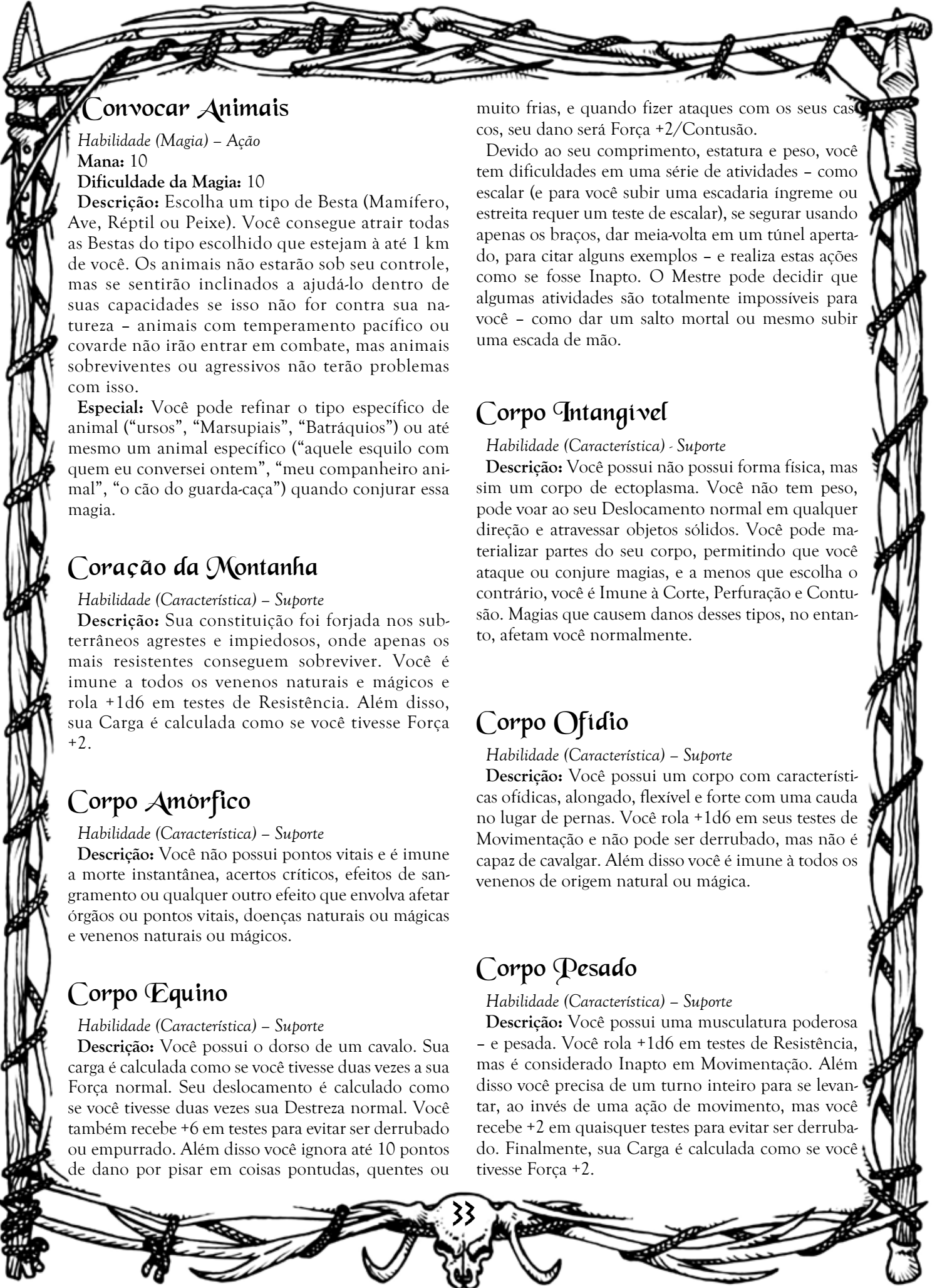
Constituição Feérica

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição leve e um par de asas que lhe permitem voar. Você pode voar em qualquer direção (com o dobro da sua movimentação normal) e pode parar no ar. No entanto, suas asas precisam bater continua e velozmente, e você não pode planar nem permanecer no ar por mais do que uma hora antes de ter que descansá-las por pelo menos meia hora.

Enquanto está voando, o bater das suas asas produzem um zumbido característico e facilmente audível, e é impossível para você se mover em silêncio enquanto voa.

Você também é considerado como tendo sangue feérico.



Convocar Animais

Habilidade (Magia) – Ação

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.

Coração da Montanha

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua constituição foi forjada nos subterrâneos agrestes e impiedosos, onde apenas os mais resistentes conseguem sobreviver. Você é imune a todos os venenos naturais e mágicos e rola +1d6 em testes de Resistência. Além disso, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos, efeitos de sangramento ou qualquer outro efeito que envolva afetar órgãos ou pontos vitais, doenças naturais ou mágicas e venenos naturais ou mágicos.

Corpo Equino

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal. Seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Destreza normal. Você também recebe +6 em testes para evitar ser derrubado ou empurrado. Além disso você ignora até 10 pontos de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou

muito frias, e quando fizer ataques com os seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Devido ao seu comprimento, estatura e peso, você tem dificuldades em uma série de atividades – como escalar (e para você subir uma escadaria íngreme ou estreita requer um teste de escalar), se segurar usando apenas os braços, dar meia-volta em um túnel apertado, para citar alguns exemplos – e realiza estas ações como se fosse Inapto. O Mestre pode decidir que algumas atividades são totalmente impossíveis para você – como dar um salto mortal ou mesmo subir uma escada de mão.

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui não possui forma física, mas sim um corpo de ectoplasma. Você não tem peso, pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos sólidos. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e a menos que escolha o contrário, você é Imune à Corte, Perfuração e Contusão. Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente.

Corpo Ofídio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo com características ofídicas, alongado, flexível e forte com uma cauda no lugar de pernas. Você rola +1d6 em seus testes de Movimentação e não pode ser derrubado, mas não é capaz de cavalgar. Além disso você é imune a todos os venenos de origem natural ou mágica.

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma musculatura poderosa – e pesada. Você rola +1d6 em testes de Resistência, mas é considerado Inapto em Movimentação. Além disso você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento, mas você recebe +2 em quaisquer testes para evitar ser derrubado. Finalmente, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

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.

Dançarino do Ar

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Agilidade 5.

Descrição: Enquanto estiver voando, você recebe um bônus de +2 em testes de Movimentação e Resistência e na sua Defesa. Este é um bônus de Esquiva.

Despertar Árvores

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e só será amistosa com criaturas boas.

Concentrando-se por 2 minutos, você pode dar completo movimento para uma árvore ou planta.

Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, e se recusarão sempre a lutar.

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.

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.

Disparo Certo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

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

Doença Carniçal

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Toda criatura que receber uma mordida sua deve fazer um teste de Resistência (Dificuldade 12). Se falhar, estará infectado com a doença carniçal. A cada uma hora após a infecção, o alvo precisa fazer um teste de Resistência (Dificuldade 12). Se falhar se tornará carniçal. Se vencer quatro testes de Resistência seguidos, a vítima elimina a doença de seu organismo e se torna imune à futuras infecções.

Esse efeito é considerado uma doença mágica.

Domínio Vampírico

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Se um oponente estiver sob o efeito da Paralisia Vampírica, você pode então dominar a mente deste. Faça um confronto de Persuasão contra a Resistência do alvo. Se vencer, a vítima estará sob seu comando e continuará assim até o final da batalha.

Este é um efeito mental.

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.

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) – Ação

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.

Engolir

Habilidade - Ação

Descrição: Faça uma manobra de constringir contra o alvo com 2m de tamanho ou menos. Se acertar, ele não sofre dano, mas estará dentro de sua boca. No próximo turno, se o alvo não tiver conseguido se soltar, você pode realizar outra manobra de constringir que fará com que o alvo seja engolido vivo. Um personagem dentro do seu estômago está paralisado, cego e perde 2 Ponto de Vida por turno.

Você pode regurgitar todos os alvos engolidos com uma ação de rodada completa.

Enrijecer

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode enrijecer sua pele encaixando os blocos de pedra que a compõem em de uma forma mais compacta, eliminando os espaços entre eles. Isso exige um grande esforço muscular, que impede que você se mova livremente. Sua Agilidade é reduzida à 1 (o que afeta seu Deslocamento), você não pode voar, correr (e, portanto, não pode fazer manobras de encontrão) ou nadar, mas fica Imune à Corte e Perfuração.

Esse efeito dura quanto tempo você quiser, mas pode ser cancelado à qualquer momento.

Espirito Elevado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu ponto de vista único sobre o mundo que o cerca lhe permitiu desenvolver uma visão ímpar sobre a própria realidade. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões, e tem Inteligência +1.

Explosão Etérea

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode utilizar toda a energia espiritual do local e absorve-la rapidamente. Este efeito é perigoso para qualquer espírito. Fazendo isto o seu corpo é destruído com uma grande explosão de energia espiritual que faz com que todas as criaturas vivas dentro de um raio de 10 m percam 20 Pontos de Vida e 20 Pontos de Mana.

Esse é um efeito de dreno de energia.

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.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Ferrão Paralisante

Habilidade (Característica) - Suporte

Mana: 20

Descrição: Se você causar dano por Perfuração no alvo, você pode injetar nele um potente veneno paralisante. A vítima deve passar em um teste de Resistência (Dificuldade 12) ou ficará paralisada por 5 turnos.

Esse efeito é considerado um veneno natural.

Flauta de Pã

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ouviu, tocou e dançou várias músicas ao redor de fogueiras com seu povo – e talvez com aqueles que você encontrou em suas andanças – e adquiriu uma imensa prática em vários estilos de instrumentos de sopro. Sempre que estiver usando uma flauta ou outro instrumento de sopro, você recebe +2 em seus testes de Performance.



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.

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.

Forma de Lobo

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar em um Lobo comum. Quando assume a forma de lobo, todos os itens que você estiver carregando são deixado no local d transformação. Você consegue se comunicar apenas com lobos e lobisomens - apesar de continuar entendendo qualquer outra linguagem que conheça. Você recebe +2 em todos os testes de percepção e seu Deslocamento é aumentado em 2. Além disso seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. Você não pode lançar magias, ativar itens mágicos, usar armas ou qualquer item que requeira as mãos enquanto estiver na forma de lobo.

Este efeito dura até o próximo por do sol ou nascer do sol, mas você pode retornar à sua forma original a qualquer momento antes do efeito terminar com uma ação de rodada completa.

Forma Animal Vampírica

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se transformar em um morcego, lobo ou rato. Nesta forma você mantém os

atributos mentais, Pontos de Vida e Mana e suas habilidades vampíricas, mas assume as outras características do animal escolhido (incluindo todas as suas Habilidades).

Este efeito dura uma hora, mas você pode retornar à sua forma original à qualquer momento que desejar como uma ação livre.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

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

Garras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou o uso de suas garras como ferramentas e armas. Você pode realizar ataques desarmados com suas garras, causando dano igual à Força+2/Perfuração.

Suas garras também podem ser utilizadas para cortar cordas, panos e outros materiais com pouca dureza, e você recebe um bônus de +2 em seus testes de escalar, agarrar e segurar.

Gás Petrificante

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um sopro de um gás esverdeado que é capaz de petrificar. Qualquer criatura viva num raio de 6m deve fazer um teste de Resistência (Dificuldade 12) para não inalar o gás. Se falhar neste teste, a vítima começa à petrificar, ficando mais lenta (Agilidade -2). No seu próximo turno, a vítima terá que fazer um novo teste de Resistência (Dificuldade 12) e, se falhar neste teste, seu corpo inteiro se torna pedra. Se passar no segundo teste, o personagem não completa a transformação, mas continuará sob o efeito de a lentidão durante 24 horas.

O gás se mantém na área em que foi expelido até o final da batalha.

O efeito de lentidão é considerado um veneno mágico.

Golpe Devastador

Habilidade (Técnica) – Ação

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.

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.

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.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

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.

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.

Imortalidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. No entanto, você não é capaz de recuperar Pontos de Mana por descanso. Se ficar sem nenhum Ponto de Mana, seus atributos serão reduzidos em 2 até que você consiga recuperar pelo menos 1 Ponto de Mana.

Imóvel

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não é capaz de se mover.

Imune a [Dano]

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e não sofre dano nenhum de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Um personagem com Imunidade a [Dano] fica Resistente a [Dano] quando for afetado por um efeito que o torne Vulnerável a [Dano], e passa a sofrer metade daquele tipo de dano.

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.

Investida Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

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



Invocar Espectros

Habilidade (Magia) – Ação

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.

Isnuu

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu com uma grande afinidade com a magia. Sua pele e seus cabelos são de tons esverdeados, e você pode comprar Habilidades da lista do Mago e do Ilusionista como se fossem da sua Classe – desde que preencha os requisitos.

Justiça Final 1

Habilidade (Técnica) – Ação

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.

Lamento da Harpia

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode hipnotizar um alvo que esteja olhando para você. O alvo deve fazer um teste de Resistência (dificuldade 14) e, se falhar, ficará hipnotizado e não poderá agir até o final da batalha. A vítima pode fazer um novo teste a cada turno para escapar da hipnose, e o efeito se dissipa automaticamente se o alvo sofrer algum dano.

Este é um efeito mental.

Larvas de Verme

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Qualquer criatura viva que entrar em contato com sua mucosa (que cobre todo o corpo) poderá ser infectada com suas larvas. Não há meios

fáceis de saber se a vítima foi infectada, descobrindo-se apenas após sua morte, quando as larvas se alimentarão do cadáver e se tornarão novos vermes. O infectado não sofre nenhum problema grave de saúde, mas sentirá náuseas com frequência.

Esse efeito é considerado uma doença natural.

Licantropia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Qualquer humanoide racional vivo que tiver seu sangue exposto à seu sangue ou sua saliva adquire essa Habilidade depois de 20 dias. Animais domésticos ou adestrados ficam nervosos na sua presença e fogem se for possível, e lobos – selvagens ou domesticados – passam a tratá-lo como um alfa.

Esse efeito é considerado uma doença mágica.

Mantendo no Chão

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Se um oponente tentar se levantar dentro do alcance dos seus ataques corporais, faça um ataque corporal extra automaticamente. Você só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Marrada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir um poderoso golpe com seus chifres. Este é considerado um ataque desarmado que causa dano é igual a Força +2/Contusão. Caso acerte uma ação de Encontrão contra um alvo, além de todos os efeitos normais do Encontrão a vítima deve vencer um teste de Força (Dificuldade igual ao dano sofrido) ou será derrubado.

Mente Bloqueada

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune à efeitos mentais.

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune à efeitos mentais, sempre vence qualquer teste de Vontade, realiza todos os testes de Inteligência como se fosse Inapto e não é capaz de raciocinar.



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 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 Sonifera

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.

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.

Metamorfose

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Pode se transformar em qualquer raça humanoide que conheça. Se tentar se transformar em uma pessoa específica, qualquer pessoa que conheça o alvo razoavelmente bem tem direito a um teste de Percepção contra sua Performance para perceber que há algo errado. Este efeito dura 10 horas.

Montaria

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Pode carregar um (ou mais) cavaleiro confortavelmente em seu lombo, e pode carregar até o seu peso em carga - mas nesse caso não poderá correr ou (se for capaz) voar. Se estiver carregando apenas metade do seu peso em carga, você pode agir sem penalidades.

Mordida Congelante

Habilidade - Reação

Mana: 30

Descrição: Se estiver com um alvo vivo constringido, você pode imediatamente fazer um ataque de mordida. Se acertar o ataque de mordida, a vítima fica paralisada até o final da batalha.

Esse efeito é considerado uma doença mágica.

Mordida Venenosa

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui um par de glândulas em sua boca que produzem veneno que pode ser injetado através da sua mordida. Você pode fazer um ataque desarmado com seus dentes que causa dano igual a Força +2/Perfuração. Qualquer vítima que seja mordido por você ficará envenenado (perdendo 1 Ponto de Vida por turno).

Esse veneno é considerado natural.

Morte Rápida

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Use um turno completo para analisar o oponente. Se acertar o próximo ataque, usando uma arma de uma mão, você causará +30 pontos de dano.



Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada uma de suas cabeças a cada turno.

Oceânico 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em mar aberto, nadando ao sabor das geladas correntes oceânicas. Você sempre sabe em que direção fica o norte e é Resistente a Frio.

Olhar Petrificante

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Qualquer um que olhar diretamente para você terá que fazer um teste de Vontade (Dificuldade 12) a cada turno que estiver fitando você. Se falhar nesse teste, sua pele começa a se endurecer e o personagem fica Enregelado por 1 minuto. Se o alvo falhar em um segundo teste, ele torna-se uma estátua de pedra.

Esse efeito é considerado como uma Maldição.

Especial: Combater uma criatura sem olhar diretamente para ela segue as mesmas regras de Cego/Invisível.

Olhos de águia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui olhos naturalmente potentes, com capacidades de percepção únicas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a visão, e consegue distinguir detalhes à uma distância em quilômetros igual à sua Vontade.

Você também consegue ver pobremente na escuridão, sendo capaz de distinguir vultos e formas, mas não detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias).

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você dispara uma rajada de energia espectral que fere o espírito do alvo. A vítima desse ataque perde 20 Pontos de Mana automaticamente.

Esse é um efeito de dreno de energia.

Paralisia Vampírica

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um inimigo que esteja dentro de sua linha de visão. O alvo precisa fazer um teste de Resistência baseado em Vontade (Dificuldade 14) ou ficará paralisado por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Esse é um efeito mental.

Patas com Cascos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui fortes patas munidas de cascos resistentes. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Movimentação e seu Deslocamento é aumentado em 1. Você também ignora até 10 pontos de dano por pisar em coisas pontudas, quentes ou muito frias, e quando fizer ataques com os seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é composta por uma grossa camada de rocha que o tornam extremamente resistente e pesado. Você recebe +4 em todos os seus testes de Resistência mas é considerado Inapto em Movimentação.

Além disso você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento e para você é impossível nadar, além do seu peso ser muito elevado para a maioria das montarias. Você não possui o sentido do tato, mas não sente desconforto por ambientes com condições climáticas hostis. Seus ataques desarmados causam dano igual a Força +2/Contusão e você tem Defesa +4 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura), mas a conformação única da sua pele o impede de usar armaduras rígidas, e qualquer roupa ou armadura precisa ser feita sob medida para você, custando quatro vezes mais que o normal. Sua pele é considerada uma armadura de FN 5.

Pernas Vulpinas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas são flexíveis e próprias para saltar, terminando em pés pequenos dotados de solas acolchoadas que permitem que você ande quase sem fazer sons. Você rola +1d6 quando fizer testes de movimentação e para se mover em silêncio.

Além disso você tem Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.



Pestilento

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune à todas as doenças e venenos não-mágicos. Além disso, qualquer alvo que seja mordido por você deve passar em um teste de Força (dificuldade 10) ou ficará envenenado (perdendo 1 Ponto de Vida por turno) e precisa ser curado da infecção da sua mordida antes de poder recuperar Pontos de Vida.

Especial: Para todos os efeitos, esta infecção é considerada como uma Doença natural.

Raízes Agarradoras

Habilidade (Características) - Ação

Mana: 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 baseado em Força (Dificuldade 16).

Raça Florestal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

Raça Subterrânea

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes subterrâneos e se sente confortável neles. Quando estiver dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +1 em todos os testes. Você também consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.

Reflexos Dracônicos

Habilidade – Reação

Descrição: Se alguém se aproximar do seu alcance de ataques corporais, você pode realizar imediatamente um ataque com sua cauda contra o alvo. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Regeneração

Habilidade – Reação

Descrição: Sempre que sofre dano, você pode recuperar todos os Pontos de Vida perdidos gastando uma quantidade equivalente de Pontos de Mana. Se você não tiver a quantidade necessária de Pontos de Mana para recuperar todos o dano sofrido, você ainda pode gastar todos os seus Pontos de Mana restante para recuperar uma quantidade equivalente de Pontos de Vida. Você não pode usar esta Habilidade para recuperar Pontos de Vida que tenham sido perdidos por dano de Fogo.

Regeneração Vampírica

Habilidade (Característica) - Reação

Mana: 30

Descrição: No início do seu turno, você pode recuperar todo o dano que sofreu na última rodada. Você não pode usar esta Habilidade se sofreu dano por Fogo nessa rodada.

Regenerar Cabeças

Habilidade - Reação

Descrição: A cada 20 pontos de dano que sofrer, uma de suas cabeças é perdida, e duas nascem no lugar dela.

Resistencia a [Dano]

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é resistente a um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre apenas metade do dano (arredondado para baixo) de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Sangue Corrosivo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Qualquer de metal que o atinja se dissolverá imediatamente.

Sangue Orc

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui características aguçadas pelos hábitos noturnos e predatórios da sua raça. Você tem +10 Pontos de Vida e consegue enxergar na completa escuridão, mas nesses ambientes não consegue distinguir cores.

Sede de Sangue

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode usar uma ação de turno completo para beber o sangue de um inimigo morto no último turno. Se o fizer, você receber bônus de +1 em Força, Agilidade e Vontade até o final da batalha. Este bônus é cumulativo.

Semi Aquático

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo alongado, com uma longa e musculosa cauda provida de nadadeiras no lugar de pernas, próprio para ser usado sob a água. Você pode respirar indefinidamente embaixo d'água, mas só consegue respirar na superfície durante uma quantidade de horas igual ao dobro de sua Força. Depois disso você perde 1 Ponto de vida por hora, até poder ficar submerso por pelo menos uma hora (os pontos de vida perdidos precisam ser recuperados normalmente). Além disso você é sempre bem sucedido em testes de movimentação sob a água (mas ainda precisa fazer rolagens normalmente no caso de testes resistidos, mas recebe +1d6 nessas rolagens). No entanto, em terra seu deslocamento é reduzido à metade e você não pode correr nem realizar ataques de Investida.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui sentidos treinados e extremamente apurados. Você recebe +2 em todos os testes de Percepção.

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.

Sereia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu com características distintas que a tornam uma pária. Você só consegue respirar sob a água por uma quantidade de horas igual ao dobro de sua Força. Depois disso você perde 1 Ponto de vida por hora, até poder ficar na superfície por pelo menos uma hora (os pontos de vida perdidos precisam ser recuperados normalmente). Essa característica não substitui os efeitos normais da Habilidade Semi Aquático.

Você recebe um Bônus de +2 em todos os seus testes para realizar Habilidades do tipo Música. Além disso, suas escamas lhe conferem Defesa +1 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura) e você pode escolher Escamas Grossas como uma de suas Habilidades Extras.

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.

Sopro de Fogo 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você projeta uma rajada de fogo numa área de 10m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 20/Fogo.

Sopro de Fogo 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Você projeta uma rajada de fogo numa área de 20m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 40/Fogo.

Sopro de Fogo 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Você projeta uma rajada de fogo numa área de 40m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 80/Fogo.

Sopro de Fumaça 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você projeta uma rajada de fumaça numa área de 10m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 10/Frio e ficam Cegos por 1 rodada.

Sopro de Fumaça 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Você projeta uma rajada de fumaça numa área de 20m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 20/Frio e ficam Cegos por 1 rodada.

Sopro de Fumaça 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Você projeta uma rajada de fumaça numa área de 40m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 50/Frio e ficam Cegos por 1 rodada.

Sopro Gelido 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você projeta uma rajada de frio glacial numa área de 10m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 10/Frio e precisam fazer um teste de Resistência baseado em Força (dificuldade 12). Alvos que passarem no teste ficam enregelados por um turno e alvos que falharem no teste ficam paralisados por 1 turno.

Sopro Gelido 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Você projeta uma rajada de frio glacial numa área de 20m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 20/Frio e precisam fazer um teste de Resistência baseado em Força (dificuldade 16). Alvos que passarem no teste ficam enregelados por um turno e alvos que falharem no teste ficam paralisados por 1 turno.

Sopro Gelido 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Você projeta uma rajada de frio glacial numa área de 40m à sua frente. Todos que tiverem na área do seu sopro sofrem dano igual à 50/Frio e precisam fazer um teste de Resistência baseado em Força (dificuldade 22). Alvos que passarem no teste ficam enregelados por um turno e alvos que falharem no teste ficam paralisados por 1 turno.

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem uma estatura baixa, o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, para você armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa de ambas as mãos para usar qualquer arma com FN 5 ou mais.

Teia

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Você dispara uma poderosa teia que se emaranha ao redor de um alvo, 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 2 turnos cortando as teias (com uma arma do tipo cortante), ou passar em um teste de Resistência baseado em Força (Dificuldade 12).

Toque da Morte

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode absorver pedaços da alma de um alvo. Faça um ataque desarmado. Se acertar, você pode acionar esse efeito, fazendo a vítima perderá 20 Pontos de Vida enquanto você recupera 20 Pontos de Vida.

Esse é um efeito de dreno de energia.

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.

Venenoso

Habilidade (Características) - Suporte

Descrição: Todos os seus ataques inoculam veneno no alvo. Sempre que causar dano com um de seus ataques desarmados num alvo, a vítima terá que fazer um teste de Resistência baseado em Força (Dificuldade 12) ou ficará envenenado, perdendo 1 Ponto de Vida por rodada.

Esse veneno é considerado natural.

Vigor do Deserto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você descende de um povo que enfrentou os rigores do deserto sem esmorecer. Você é Resistente a Fogo e pode passar até 5 dias sem precisar ingerir água. Além disso, você não é afetado por climas particularmente quentes ou áridos.

Vigor Nórdico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu em uma região gelada, e os rigores climáticos tornaram você vigoroso e resiliente. Você é Resistente à Frio e não é afetado nem por efeitos de climas gelados nem por efeitos provenientes de efeitos que causem dano por Frio (como enregelamento).

Visão Auditiva

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus ouvidos são tão treinados e sensíveis que você não precisa usar seus olhos para se localizar. Você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor usando apenas a audição, e só é considerado cego se, além da sua visão, sua audição também for anulada de alguma forma. Quando estiver se guiando apenas pela audição você não ser capaz de distinguir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Você também pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a audição.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Visão Olfativa

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua língua possui um apurado sentido de olfato. Mesmo que não seja capaz de ver, você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor. Você só é considerado cego se, além da sua visão, seu olfato também for anulado de alguma forma. Quando estiver se localizando apenas pelo olfato, não consegue definir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Além disso, você também rola +1d6 quando fizer testes que envolvam o sentido olfato.

Vulnerável a [Dano]

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é vulnerável a um tipo de dano (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre o dobro do dano de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é extremamente alérgico à luz solar, e sofre dano igual à 2/Fogo a cada turno que estiver exposto à luz solar direta.