

Mighty Blade

Edição Online



Tiago Junges

Digitty Blade

Manual Básico

2ª Edição

Versão: 2.5

Autor: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)
Edição: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)
Ilustração de Capa: Domênico Niemayer Gay (do.grafite@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Ilustrações: Domênico Niemayer Gay (do.grafite@gmail.com)
Ilustração dos Faen pag 13: Julia Arostegi (julia.arostegi@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Agradeço a meus pais e minha esposa
Aline por sempre me apoiarem e acreditarem nesse projeto.

Agradeço aos meus amigos Luciano Abel e Domênico Niemayer Gay pela ajuda no desenvolvimento do livro.

Agradeço Kaique de Oliveira, André Luis Sonnemaker Silva, Yon Lima, Stephan Johann e Raul Bezerra por ajudarem sempre com o sistema. Seja com materiais, ajuda no forum do site ou tudo que fizeram para que o sistema pudesse sempre melhorar.

Agradeço a todos do fórum do site e fãs do sistema: UtarefsoN, Takeru, erikfn, Gurgel, malagueta, ShaoKan666, MadClown, SrDock, alyssonrpg, Fantasma, jaobalista, levithanvl, Sweet Liar, BlueFenix, Warden, Warrior Guêrard, TheBlackInk, Gelatto, Baltazar, Asuka, Spinix, Torganus, lukagabriel, RyokaZ, valberto, allangron, Martini, Kilapo_MB, vagnerd, Arquimago, pramon71, Owl Guardian, Zenon, ShinTiago, HanEric, Duttones e todos os 6.072 usuários registrados.

Agradeço também aos meus amigos que ajudaram a testar e jogar o sistema, Bruno Henrique Junges, Augusto “Joey” Vargas, Eduardo “Coveiro” Cadore, Thomas Trento, Henrique Appelt, Gustavo Serafim, Thiago “HC” Carvalho, Daniel Centeno e Homer J. Simpson.

E agradeço a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Agradeço a todos pelo apoio, divulgação e *testplays* do sistema! Este sistema foi criado para vocês se divertirem, e espero que tenha dado certo!

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com

Porto Alegre
2012

Tiago Junges

Mighty Blade

Manual Básico

2ª Edição



Porto Alegre
2012

ÍNDICE

Introdução	06
Capítulo 1: Regras Gerais	07
Capítulo 2: Raças	10
Capítulo 3: Classes	12
Espadachim	12
Guerreiro	15
Bárbaro	17
Paladino	20
Ranger	22
Ladrão	25
Feiticeiro	27
Sacerdote	30
Capítulo 4: Equipamentos	34
Capítulo 5: Toques Finais	37
Capítulo 6: Mestre de Jogo	40
Capítulo 7: Regras Opcionais	41
Capítulo 8: Monstros	43
Capítulo 9: Tesouros	48
Ficha de Personagem	55

INTRODUÇÃO

Este livro possui todas as regras para jogar o RPG Mighty Blade. Mas antes de qualquer coisa, é necessário entender os conceitos deste incrível jogo que é o RPG.

RPG é uma sigla que significa “Role Playing Game”, ou traduzindo: “Jogo de Interpretação de Papeis”. Basicamente é um jogo onde cada participante cria seu personagem e interage com os outros, e apesar do que muitas pessoas desinformadas dizem, é um dos jogos mais saudáveis para a mente. Além de incentivar a criatividade, o RPG é um jogo cooperativo aonde todos devem se ajudar para poder alcançar grandes objetivos. Incentivando assim o trabalho em equipe e a socialização.

Existem muitos RPGs no mercado, e eles são separados por Sistemas. Cada sistema de RPG é um conjunto de regras para ajudar os jogadores a entenderem o que está acontecendo com seus personagens, e qual será o resultado de suas ações. A maioria dos sistemas de RPG utiliza dados para determinar estes eventos aleatórios. Existem inclusive sistemas que utilizam dados multifacetados. O sistema Mighty Blade utiliza dados comuns de 6 lados para facilitar (também chamados de d6). Dados multifacetados só são encontrados em lojas especiais.

Outro conceito importante de entender é o Cenário. Cenário é o mundo de jogo, o tema a ser abordado pela história do jogo. É possível jogar em cenários variados, desde uma aventura nas histórias de *Star Wars*, até encarar monstros bizarros de *O Senhor dos Anéis*. O primeiro sistema de RPG, o D&D, foi criado a partir de jogos de guerra de mesa e utiliza o cenário de fantasia medieval (mesmo de *O Senhor dos Anéis*). O Mighty Blade também utiliza este tipo de cenário. Fantasia Medieval é muito abrangente e abre oportunidades para sua imaginação não acabar.

Considerações

O Mighty Blade é um sistema de RPG simples e especial para jogadores iniciantes. Este livro é o resultado de cinco anos de desenvolvimento e aperfeiçoamento. Suas regras fáceis tornam o jogo mais rápido e emocionante para qualquer tipo de jogador. Além da rapidez, o Mighty Blade oferece habilidades que possibilitam infinitas combinações de personagem, tornando cada personagem único.

1 - REGRAS GERAIS

“Se você quer paz, se prepare para a guerra!”
- Vegetius.

Dados

Em muitos locais deste livro você verá o termo 1d6, 2d6, 3d6, etc. Esta é a maneira para dizer quantos dados rolar. Rolar 2d6 significa que você terá que rolar dois dados de 6 lados. Os dados de 6 lados são dados comuns como os encontrados na maioria dos jogos de tabuleiro e general. São fáceis de serem encontrados para vender.

Ficha do Personagem

Todo jogador possui uma *Ficha de Personagem* onde consta todos os dados e informações. Entenda um pouco da mecânica do sistema e então crie um personagem. No final deste livro está a *ficha de personagem* para você imprimir e jogar com seus amigos (você pode encontrar a ficha para download no site).

Testes

O Mighty Blade é um sistema baseado em testes. Para fazer qualquer teste, role 2d6 e some o atributo a ser testado. Compare com uma dificuldade pré-estabelecida ou escolhida pelo mestre. Esta dificuldade varia normalmente entre 10 e 16 sendo a dificuldade mais comum 12. Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade, o teste foi bem sucedido.

Exemplo: Um personagem encontra um muro de pedra no meio de seu caminho e decide que quer escalar. O mestre então avalia a situação e impõe a dificuldade 12. Para poder escalar, o personagem precisa fazer um teste de Força. O personagem tem Força 4, ele rola 2d6 e obtém 9. Somando com sua força resulta no total 13 ($9 + 4 = 13$). Como 13 é maior que 12, o personagem conseguiu escalar sem problemas.

Ataques

Os ataques são simples testes na qual se usa Força para ataques corporais e Agilidade para ataques a

distância. A dificuldade dos ataques é igual à defesa do oponente. Se acertar, retire da vida do oponente a quantidade de dano que sua arma causa (veja no capítulo 4).

Exemplo: Um personagem está usando uma Espada Longa (Corporal; dano = 10) e decide atacar um Goblin. Como é um ataque corporal, ele rola 2d6 e soma sua Força, resultando 14. Como a Defesa do Goblin é 12, ele acerta o Goblin. O Goblin possui 10 pontos de vida, como o golpe do personagem acertou ele retira 10 pontos de vida ficando com 0. O Goblin foi derrotado!

Magias

Para fazer magias normalmente se faz um teste de Inteligência ou Vontade (a sua escolha). A dificuldade deste teste está escrito na magia. As mãos do conjurador devem estar livres ou carregando itens canalizadores de magia. Algumas magias exigem que você esteja carregando um item específico (Orbe, Cajado ou Varinha).

Exemplo: Um personagem decide fazer a magia *Trovão*. Como descrita na magia a dificuldade é 10. Então o personagem rola 2d6 e soma com sua Inteligência (que é maior) resultando em 11. Como 11 é igual ou maior que 10, a magia funcionou perfeitamente.

Mana

Magias e algumas outras habilidades consomem pontos de mana. Você só pode gastar pontos de mana se tiver a quantidade necessária. Uma magia só gasta pontos de mana se conseguir realizá-la (não perde mana se falhar no teste de magia).

Exemplo: Aproveitando o exemplo anterior, após o personagem realizar a magia *Trovão*, ele retira da sua mana a quantidade usada pela magia (no caso é 20). O personagem tinha 60 pontos de mana, após a magia ele ficou com 40.

Recuperação

Para recuperar pontos de vida e mana, precisa descansar por 1 hora para recuperar 5 pontos de vida e mana. Não se pode fazer nenhum esforço físico durante este descanso. Dormir por pelo menos 6 horas diretas recarrega mais 30 pontos de vida e mana.

Combates

O combate é dividido em rodadas. Em cada rodada cada personagem terá um turno, onde poderá fazer suas ações. Em um turno você pode se movimentar primeiro e então fazer uma ação. Esta ação poderá ser um ataque normal, usar uma magia ou usar uma habilidade de ação (veja adiante).

Exemplo: No turno do personagem guerreiro, ele decide correr em direção do ogro e golpeá-lo com seu machado. Depois de sua ação, é a vez do personagem feiticeiro que está logo atrás. Ele decide ficar parado e usar a magia Trovão. Após isto é a vez do ogro, que fica parado e ataca o personagem guerreiro, pois ele está à distância corporal.

Tempo

O tempo dentro de um combate é diferente do tempo fora de combate. Para fins de regras, um combate dura 1 minuto independente de quantas rodadas aconteceram (o mestre pode estipular mais ou menos se ele achar mais apropriado). Efeitos que duram turnos são considerados segundos fora de batalha.

Inaptidão

Sempre que o jogador tentar fazer um teste na qual ele não está apto, ele deve rolar 1d6 em vez de 2d6 no teste. Isto pode ocorrer quando tentar fazer alguma coisa sem as ferramentas necessárias ou se quiser tentar algo que nunca fez. O mestre pode sempre usar esta regra para resolver situações inéditas.

Exemplos de Inaptidão:

☐ Se quiser usar uma arma que sua classe não possui a proficiência (Exemplo: Feiticeiros não sabem usar armas complexas, então rolarão 1d6 para atacar com um machado de batalha).

☐ Se quiser atacar com duas armas na mesma rodada e não

tiver habilidade para isto (Exemplo: um bárbaro pode atacar usando um martelo leve em cada mão, mas terá que rolar 1d6 para cada ataque).

☐ Se quiser abrir uma fechadura usando um Kit de Arrombamento, mas sem ter a habilidade Arrombamento.

☐ Se quiser fazer uma magia segurando um objeto que não é canalizador (uma espada longa, por exemplo).

Anatomia da Ficha

Pontos de Vida

Os pontos de vida (também conhecidos como PV ou HP) definem quantos pontos de dano o personagem pode agüentar até morrer. Estes pontos podem ser recuperados de três maneiras: por magia, bebendo poções, ou descansando. Quando seus pontos de vida chegar à zero ou menos, seu personagem está morto.

Personagens de nível 1 começam com 60 pontos de vida.

Pontos de Mana

Os pontos de mana (também conhecidos como PM, MP ou SP) nada mais são que a energia interna e espiritual do personagem. Ao decorrer do jogo, você poderá gastá-la para acionar magias ou habilidades. Estes pontos podem ser recuperados de duas maneiras: bebendo poções, ou descansando.

Personagens de nível 1 começam com 60 pontos de mana.

Motivação

A motivação do personagem pode ser qualquer coisa que o jogador quiser para seu personagem. É o objetivo do herói ao entrar na vida de aventureiro. Não há regras e o jogador pode escrever o que quiser.

Alguns exemplos de motivação:

“Proteger a sua cidade na-

tal”, “Derrotar o Lorde Tirano”, “Encontrar seu irmão desaparecido”, etc.

Atributos

Todo personagem é construído com atributos e habilidades. Os atributos definem o que seu personagem é. Eles podem indicar se seu personagem é forte, ágil, inteligente ou determinado. Existem 4 atributos no Mighty Blade: Força, Agilidade, Inteligência e Vontade.

Força: É o vigor e resistência física do personagem. Usada para resistir à fadiga, ataques corporais, correr, saltar, escalar, erguer pesos, entre outras coisas.

Agilidade: É a destreza e precisão do personagem. Usada para fazer acrobacias, malabarismo, se equilibrar, mover-se em silêncio, ataques a distância, entre outras coisas.

Inteligência: É o raciocínio e capacidade mental do personagem. Usado para testar seus conhecimentos em diversas áreas, percepção, raciocínio. Também pode ser usada para magia.

Vontade: É a força de vontade e resistência mental do personagem. Usado para testar sua concentração, coragem, entre outras coisas. Também pode ser usada para magia.

Habilidades

As habilidades possuem características diferentes e devem ser lidas individualmente para sua compreensão. Leia mais sobre cada habilidade no capítulo 3. Elas são basicamente divididas em três tipos:

☐ **Ação:** Requer uma ação para acionar.

☐ **Reação:** Acionada automaticamente a partir de um acontecimento.

☐ **Suporte:** Está sempre acionada.

Criando uma Ficha

Para jogar Mighty Blade você precisa de um personagem. Os quatro próximos capítulos deste livro possuem esta principal função. Aqui

abaixo está a descrição passo a passo para construir seu personagem.

Passo 1 - Raça: Escolha uma das raças descritas no capítulo 2: *Humano, Anão, Elfo, Halfling ou Orc*.

Passo 2 - Classe: Escolha uma das classes descritas no capítulo 3: *Espadachim, Guerreiro, Bárbaro, Paladino, Ranger, Ladrão, Feiticeiro ou Sacerdote*.

Passo 3 - Habilidades: Escolha 3 habilidades. Elas estão escritas no capítulo 3 junto com a classe escolhida.

Passo 4 - Equipamento: Escolha seu equipamento. Você começa com 400 moedas e pode comprar qualquer coisa que esteja no capítulo 4.

Passo 5 - Toques Finais: Preencha os detalhes restantes da ficha. O capítulo 5 explica detalhadamente como fazer isto.



2 - RAÇAS

Para cobrir uma gama maior de cenários, o Mighty Blade apresenta neste manual cinco raças básicas encontradas em quase todos os mundos de fantasia medieval. Outras raças poderão ser encontradas em suplementos e no site oficial: www.mightyblade.com.

Humano

Descrição: É a raça mais comum nos mundos de fantasia medieval, e por todos nós sermos humanos (eu espero) não existe muita necessidade de descrevê-los.

Atributos Iniciais:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

Bônus: +1 em um atributo à sua escolha.

Classes comuns: Todas.

Anão

Descrição: Os anões são baixos, mas muito fortes. Possuem grandes e pesadas barbas que é o símbolo de honra. Vivem em grandes cidadelas entalhadas nas rochas das montanhas.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Guerreiro, Paladino e Sacerdote.

Habilidade Automática

Vigor da Montanha

Habilidade (Característica) – Suporte

Raça: Anão

Descrição: Você é imune a venenos, e pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para resistir à fadiga.

Elfo

Descrição: Os elfos são habitantes das florestas sagradas e seus protetores. São parecidos com humanos, mas são esbeltos, possuem traços angelicais e orelhas pontudas.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ranger, Espadachim, Ladrão e Feiticeiro.

Habilidade Automática

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) – Suporte

Raça: Elfo

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Halfling

Descrição: Os halflings são pequenos seres humanóides muito parecidos com humanos. Possuem em média 1 metro de altura e são muito ágeis.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Classes comuns: Ladrão.

Habilidade Automática

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) – Suporte

Raça: Halfling

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +1.

Orc Faen

Descrição: Os orcs são horrendos monstros que vivem em pântanos e planícies desoladas. Possuem pele esverdeada e são valerosos guerreiros. São inimigos naturais dos anões e não são bem vistos entre as sociedades humanas.

Atributos Iniciais:

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Classes comuns: Bárbaro.

Habilidade Automática

Sangue Orc

Habilidade (Característica) – Suporte

Raça: Orc

Descrição: Você possui +10 pontos de vida.

Descrição: O Faen é uma espécie de fada de 1m de altura, asas leves e um par de antenas. Podem ter a mais variada coloração de seus cabelos. Os Faen vivem em pequenas comunidades nos interior de grandes florestas.

Atributos Iniciais:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

Classes comuns: Feiticeiro.

Habilidade Automática

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) – Suporte

Raça: Faen

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregar coisas muito pesadas.



3 - CLASSES

“Conhecimento é poder!”

A classe de seu personagem é muito importante. Ela define quais as habilidades que você pode escolher. Neste capítulo está descrita as 8 classes principais do Mighty Blade. Outras classes poderão ser encontradas em suplementos e no site oficial: www.mightyblade.com.

Espadachim

Descrição: O espadachim é o especialista em combate corporal. Suas habilidades são focadas em lutas pessoais rápidas e precisas.

Bônus de Atributo:

For +1

Agi +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Acrobacia

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para equilibrar-se, saltar com precisão e cair sem se machucar.

Agilidade de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de FN 4 ou menos.

Ataque Giratório

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Ataque Redirecionado

Habilidade – Reação

Descrição: Quando alguém te atacar e errar, você pode direcionar o ataque do inimigo para outro inimigo

adjacente a ele, e acertar automaticamente. Você deve estar usando uma arma corporal para fazer isto.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 5.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 8.

Combate Tático

Habilidade – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte. Se acertar, a vítima começará a sangrar sem parar perdendo 10 pontos de dano a cada turno seguinte. Só poderá parar o sangramento se for feito curativos o mais rápido possível.

Especial: Criaturas imunes a acertos críticos e que não possuem pontos vitais ou sangramento são imunes a este ataque.

Corte do Vento

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você é capaz de cortar o ar, enviando uma rajada de vento que corta alvos distantes. Faça um ataque corporal (corte) para acertar alvos à distância.

Dança de Espadas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você começa uma dança que acompanha o fluxo da batalha. Esta dança dura até o final da batalha ou até você se desconcentrar (cair no chão, tontear, etc.). Durante este período você ganha temporariamente Agilidade +2.

Desarmar Oponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode usar a sua arma para tirar a arma do seu oponente. Faça um teste resistido de Agilidade contra seu inimigo. Se você vencer, a arma dele cairá no chão entre você e ele.

Escudo Improvisado

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em uma de suas mãos como se fosse um escudo pequeno (defesa +1). Se usar uma capa ou pedaço grande de pano, o bônus é +2.

Este bônus somado com a proteção de sua armadura não pode ultrapassar +4.

Espada Fantasma

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Uma espada espectral surge junto com a sua ao fazer este ataque. Faça um ataque com sua espada e cause +8 pontos de dano (Corte). Este ataque pode ferir criaturas incorpóreas.

Falhas da Armadura

Habilidade – 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.

Investida Mortal

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Lâmina das Chamas

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você carrega sua arma (de corte) com uma energia que incendeia a lâmina da sua arma. Sua arma estará em chamas por até 1 rodada. O ataque com esta arma causará +8 de dano adicional (fogo).

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar (ou se levantar), você poderá fazer um ataque normal (sem habilidades de ação) contra ele. Se acertar, além de causar o dano, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Tempestade de Lâminas

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal normal com uma arma de corte. Se acertar, cause o dano e faça um ataque extra com um redutor de -1 na rolagem. Se acertar este também, siga com ataques extras, mas sempre aumentando o redutor, até errar um ataque.

Tiro Certo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal à distância rolando 3d6.

Touché

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode rolar 3d6 em um ataque corporal com uma arma leve (peso 3)

Habilidade Avançadas

Ataque da Hydra

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de uma mão. Se acertar o ataque role 1d6 e multiplique o dano pelo resultado.

Dança de Espadas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Dança de Espadas 1

Mana: 40

Descrição: Você começa uma dança que acompanha o fluxo da batalha. Esta dança dura até o final da batalha ou até você se desconcentrar (cair no chão, tontear, etc.). Durante este período você ganha temporariamente Agilidade +4.

Coração da Batalha

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que receber dano, você recupera 5 pontos de mana. Só pode ganhar 5 de mana por turno.

Implacável

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque (arredondando para baixo).

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

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

Nove Demônios

Habilidade (Técnica) – Ação

Esta técnica secreta é proibida por muitos espadachins.

Requisito: Nível 5

Mana: 25

Descrição: Faça um ataque corporal normal com uma arma de uma mão. Se acertar, a vítima deve vencer um teste de Vontade (dificuldade 14) ou ficará paralisada por 2 turnos. A vítima estará vivendo em sua mente um pesadelo horrível e assustador.

Retalhamento

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Se você fizer um acerto crítico, role 1d6. Se cair 6 você decapitou a vítima matando-a na hora (exceto se ela for imune a crítico).

Senhor das Lâminas

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 10

Mana: 30

Descrição: Sempre que fizer uma ação de ataque com uma arma corporal de corte em um turno, você pode fazer um ataque extra com esta mesma arma.

Valor da Vitória

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de mana.



Guerreiro

Descrição: O guerreiro é o herói de guerra. Suas habilidades visam o combate massivo e a estratégia da guerra. O guerreiro clássico é forte e se utiliza de uma boa defesa (com armadura e escudo) e ataques que causam bastante dano (com armas pesadas).

Bônus de Atributo:

For +1

Agi +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Arremesso Poderoso

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Força em vez de sua Agilidade para atacar com armas de arremesso (como lanças e machadinhas).

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal usando uma arma de FN 5 ou mais. Se acertar, além do dano, o oponente cairá para trás (a menos que ele seja 2 vezes mais pesado que você).

Ataque Giratório

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque que pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Ataque Simultâneo

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente, poderão fazer um ataque normal extra.

Ataque do Trovão

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de FN 5 ou mais, para causar +10 pontos de dano (elé-

trico). A vítima deve ser bem sucedida em um teste de Força (Dificuldade 12) ou ficará paralisada por uma rodada devido ao choque.

Brigão

Habilidade – Suporte

Descrição: Seu ataque de soco causa +2 de dano.

Combate Tático

Habilidade – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Combate em Grupo

Habilidade – Reação

Descrição: Você ganha +1 nos ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com a mesma criatura que você.

Defletor

Habilidade – Suporte

Descrição: Quando estiver usando um escudo ou arma de duas mãos, você recebe Defesa +2 contra ataques a distância.

Força de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada 2 pontos de força que você tiver.

Golpe Devastador

Habilidade – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Golpe com Escudo

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se fizer um ataque e errar, você pode fazer um ataque extra com seu escudo que causará dano igual a sua força. O oponente também deve vencer um teste de Força (dif 12) ou cairá no chão.

Grito de Guerra

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Investida Mortal

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Knock Out

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de FN 5 ou mais. O oponente recebe metade do dano, mas não poderá fazer nada no seu próximo turno. E todos os turnos seguintes (até o final da batalha) terá que testar Força (dificuldade 12) antes de poder agir.

Quebra-Escudo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você deve fazer este ataque utilizando uma arma pesada (FN 5 ou mais). Se acertar o ataque, não causará dano algum no oponente, porém, seu escudo ou armadura será destruído.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar (ou se levantar), você poderá fazer um ataque normal (sem habilidades de ação) contra ele. Se acertar, além de causar o dano, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Pernas Fortes

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Proteger Aliado

Habilidade – Suporte

Descrição: Sempre que seus aliados forem atacados, você ajudará com seu escudo. Se você usa um escudo grande, todos aliados adjacentes a você recebem Defesa +1.

Habilidades Avançadas

Força de Combate 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Força de Combate

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada ponto de força que você tiver.

Força de Explosão

Habilidade (Característica) - Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Todos seus ataques corporais derrubam o inimigo no chão (menos inimigos que sejam 2 vezes mais pesados que você). Ele ainda pode fazer um teste de Força (dif: [sua For] +4) para não cair.

Especial: Se você usar qualquer habilidade que derube o oponente, a dificuldade do teste de Força aumenta para +4.

Golpe Devastador 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5; Golpe Devastador

Mana: 60

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o triplo de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5; Grito de Guerra

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Grito de Intimidação

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5; Grito de Guerra

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Cada inimigo que estiver na batalha deve vencer um teste de Vontade (Dif 14) ou ficará paralisado por 2 turnos.

Guerreiro de Aço

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: O bônus de defesa por equipamento (armadura e escudo) pode somar até +6.

Implacável

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque.

Investida Forte

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que você fizer uma investida carregando um escudo, o oponente deve testar Força (Dif = [sua For] +8). Se falhar, ele cairá no chão.

Matador de Dragão

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 10

Mana: 50

Descrição: Faça um ataque corporal normal, se acertar reduza a vida do oponente pela metade.

Valor da Vitória

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de mana.

Bárbaro

Descrição: O bárbaro é o guerreiro selvagem. Vive em grupos tribais e luta com a fúria e força da natureza. Suas habilidades focam o combate pesado e destruidor.

Bônus de Atributo:

For +1

Agi +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Arremesso Poderoso

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Força em vez de sua Agilidade para atacar com armas de arremesso (como lanças e machadinhas).

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal usando uma arma de FN 5 ou mais. Se acertar, além do dano, o oponente cairá para traz (a menos que ele seja 2 vezes mais pesado que você).

Ataque Giratório

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque que pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Brigão

Habilidade – Suporte

Descrição: Seu ataque de soco causa +2 de dano.

Combate Tático

Habilidade – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Companheiro Animal 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo.

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal

Descrição: Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele receberá +10 de vida e mana.

Espírito Animal: Lobo

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Cavalo

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola 3d6 em testes de Força para correr e se movimentar.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Urso

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um urso. Você rola 3d6 em testes de Força para erguer objetos pesados, e ganha +2 no dano desarmado.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Força de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada 2 pontos de força que você tiver.

Fúria de Batalha

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Com uma ação você pode invocar uma fúria destrutiva de dentro de si, ficando neste estado até o final da batalha ou até ficar dois turnos sem poder atacar. Você recebe temporariamente +2 na Força e fica imune a medo ou intimidação.

Golpe Devastador

Habilidade – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Guia Espiritual

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um guia espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele irá lhe alertar se alguma coisa acontecer enquanto você estiver dormindo, e pode (quando o mestre achar necessário) alertar sobre algum perigo iminente ou uma mensagem do futuro.

Você pode usar o guia espiritual para relembrar de fatos passados da sua vida, ou saber informações sobre animais e plantas. Para isto, basta meditar por alguns minutos.

Investida Mortal

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Mordida

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal com sua boca. O dano é igual a sua Força +4. Se estiver em Fúria, o dano será sua Força x2.

Pernas Fortes

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sempre rola 3d6 em testes de Força para não ser derrubado.

Rastrear

Habilidade – Ação

Descrição: Você pode seguir pegadas facilmente, e pode identificar o tipo de pegada a partir de um teste de Inteligência. Dificuldade pode variar entre 10 a 16.

Resistência Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Quando sem armadura, você ganha +2 de bônus na Defesa.

Este bônus conta como bônus de armadura.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimentos de plantas, animais e natureza.

Habilidades Avançadas

Berserker

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10; Fúria de Batalha

Mana: 50

Descrição: Sua raiva é tanta que seus olhos e sua boca se encham de sangue. Se você estiver no estado de fúria e usar esta habilidade, você traz as forças mais brutais do fundo da sua alma, ficando imortal por 4 turnos. Todo dano será anulado.

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 2

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +1 em três atributos a sua escolha.

Companheiro Animal 4

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 3

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +10 de Vida e Mana, e For, Agi e Von +1.

Destruição Total

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal a um inimigo usando uma arma pesada (FN 5 ou mais). Se acertar, em vez de causar dano você pode optar por destruir uma arma, armadura, escudo ou item visível do inimigo.

Força de Combate 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Força de Combate

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada ponto de força que você tiver.

Fúria Animal

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Fúria de Batalha e Espírito Animal

Descrição: Quando em fúria, você fica mais peludo, seus dentes e suas unhas ficam mais pontudas e você fica imune a Frio e Eletricidade.

Fúria de Batalha 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Fúria de Batalha

Mana: 40

Descrição: Com uma ação você pode invocar uma fúria destrutiva de dentro de si, ficando neste estado até o final da batalha ou até ficar dois turnos sem poder atacar. Você recebe temporariamente +4 na Força e fica imune a medo ou intimidação.

Onda Destruidora

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Fúria de Batalha

Mana: 20

Descrição: Quando estiver em fúria, você pode dar um golpe no chão de onde estiver e derrubar todos a sua volta (incluindo aliados) em até 6m. Todos estes podem fazer um teste de Agi (dif. 14) para evitar a queda.

Se você estiver em uma superfície frágil poderá destruí-la. O mestre dará a última palavra.

Implacável

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque.

Resistência Selvagem 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Resistência Selvagem

Descrição: Quando sem armadura, você ganha +4 de bônus na Defesa.

Este bônus conta como bônus de armadura.

Valor da Vitória

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 10 pontos de vida e 10 pontos de mana.



Paladino

Descrição: O paladino é o campeão dos deuses. Possui sua honra e é o portador da justiça.

Bônus de Atributo:

For +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Animal Celestial 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Montaria Especial 1 e Aura Divina

Descrição: Sua montaria foi tocada pelos deuses e pode mudar sua forma quando quiser. A qualquer momento ele pode se transformar em um roedor, canino, felino ou equino comum. Esta forma possui a mesma coloração que o cavalo e poderá ficar nesta forma o tempo que quiser.

Animal Celestial 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Animal Celestial 1

Descrição: Sua montaria foi tocada pelos deuses e agora possui Asas Pesadas ou Toque de Cura. Escolha assim que adquirir esta habilidade.

Ataque Giratório

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque que pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Aura Divina

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você deve ser sempre justo e seguir os ensinamentos dos deuses. Todo demônio, morto - vivo ou espírito maligno deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dificuldade 5 + sua Von) ou fugirá de medo de você. Criaturas com Mente Vazia devem testar Força e se falhar serão completamente destruídos. Se você for injusto, agir de má fé ou trair a justiça, você perderá esta habilidade imediatamente.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sempre vence testes de Agilidade para controlar e cavalgar animais selvagens ou para controlar montarias em combate.

Combate Tático

Habilidade – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Confiança nos Deuses

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Aura Divina

Descrição: Você e todos seus aliados que estejam até 6 metros de você, sempre receberão Vontade+1 enquanto estiverem perto de você.

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Corpo Santo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Aura Divina

Descrição: Seus ferimentos se recuperam duas vezes mais rápido que o normal e você é imune a doenças e venenos.

Exorcismo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Aura Divina

Mana: 10

Descrição: Você pode destrói instantaneamente qualquer morto-vivo que tenha Mente Vazia e que esteja na sua área de visão.

Força de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada 2 pontos de força que você tiver.

Grito de Guerra

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Inquisidor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Aura Divina

Descrição: Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Lembre-se que nem sempre omitir é mentir, depende das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Investida Montada

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Sempre que fizer uma investida sob uma montaria, acrescente +10 de dano ao ataque.

Investida Mortal

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Justiça Final

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Aura Divina

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum que causará +10 de dano, ou +15 se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno. O tipo deste dano adicional é você que escolhe (Fogo, Frio ou Eletricidade).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Knock Out

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de FN 5 ou mais. O oponente recebe metade do dano, mas não poderá fazer nada no seu próximo turno. E todos os turnos seguintes (até o final da batalha) terá que testar Força (dificuldade 12) antes de poder agir.

Montaria Especial 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você tem um cavalo e possui um contato muito forte com este animal. Ele nunca o largará e fará de tudo para protegê-lo. Com assovios e sons você consegue pedir para que ele faça ações simples.

Montaria Especial 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Montaria Especial 1

Descrição: Você possui contato telepático com sua montaria e poderá ver o que ele vê após um tempo se concentrando.

Ele também ganha +10 de vida e mana.

Toque da Cura

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Aura Divina

Mana: 10

Descrição: Com seu toque você pode recuperar até 10 pontos de vida de qualquer aliado. Para isto você deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dificuldade 8).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Habilidade Avançadas

Força de Combate 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Força de Combate

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada ponto de força que você tiver.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5; Grito de Guerra

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Guerreiro de Aço

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: O bônus de defesa por equipamento (armadura e escudo) pode somar até +6.

Implacável

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa dano igual à metade do dano do ataque.

Justiça Final 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Aura Divina e Justiça Final

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum que causará +20 de dano, ou +30 se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno. O tipo deste dano adicional é você que escolhe (fogo, frio ou eletricidade).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Montaria Especial 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Montaria Especial 2

Descrição: Sua montaria ganhará +1 em três atributos a sua escolha.

Montaria Especial 4

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Montaria Especial 3

Descrição: Sua montaria ganhará +10 de Vida e Mana, e +1 em três atributos a sua escolha.

Poder Divino

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 10; Von 6; Aura Divina e Justiça Final

Mana: 30

Descrição: Você pode carregar sua arma com o poder dos deuses. Sua arma ficará com este efeito até você acertar o próximo golpe, que causará o triplo do dano. Caso a criatura seja um demônio ou morto-vivo, você causa +30 de dano adicional.

Toque da Cura 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Toque da Cura

Mana: 10

Descrição: Com seu toque você pode recuperar até 20 pontos de vida de qualquer aliado. Para isto você deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dificuldade 10).

Especial: Se você perder a habilidade Aura Divina, você também perderá esta habilidade.

Valor da Vitória

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 5

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

Ranger

Descrição: O ranger é o guerreiro florestal especializado em combate a distância. Utiliza sua ligação com a natureza no combate.

Bônus de Atributo:

Agi +1
Int +1

Proficiências:

Usar Armas Simples e Complexas.

Lista de Habilidades:

Agilidade de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de FN 4 ou menos.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal à distância. Você pode acertar a junta do joelho ou o pé de seu oponente, comprometendo sua locomoção. Além de receber o dano, sempre que a vítima tentar se locomover (caminhar ou correr) receberá 10 pontos de dano.

Este efeito dura até a vítima descansar por pelo menos 1 minuto.

Chuva de Flechas

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 40

Descrição: Você pode disparar até 5 flechas num único ataque e num único alvo. Role uma única vez independente do número de flechas que você usar.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 5.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 8.

Companheiro Animal 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um contato com um animal. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Lobo comum, Águia, Cobra, Coruja ou Cavalo (Veja a ficha dos animais no capítulo 7).

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal

Descrição: Você passa a ter um contato telepático com seu companheiro animal, e ele receberá +10 de vida e mana.

Contato de Gaia

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais). Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Espírito Animal: Águia

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma águia. Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Lobo

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal. **Especial:** Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Coruja

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma coruja. Você rola 3d6 em testes de Inteligência relativos ao conhecimento.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Cobra

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma cobra. Você ganha +1 na defesa.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Espírito Animal: Cavalo

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola 3d6 em testes de Força para correr e se movimentar.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Espírito Animal.

Evasão

Habilidade – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente os dados. Só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Fabricar Flechas

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Usando uma faca ou adaga, você pode transformar pedaços de galhos e madeira em flechas. 1 hora de trabalho rende 20 flechas.

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.

Flecha Elemental

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode encantar uma flecha com um poder. Este encantamento dura 1 rodada. Qualquer alvo atingido por ela recebe um dano adicional de +8 de fogo, frio ou elétrico (a sua escolha).

Flecha Fantasma

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode encantar uma flecha com um poder. Este encantamento dura 1 rodada. Esta flecha atinge alvos incorpóreos e ignora paredes, portas, armaduras, escudos e qualquer coisa não seja orgânica ou sobrenatural. Causa +6 de dano adicional.

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno. Podendo escolher alvos diferentes.

Furtividade

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Guia Espiritual

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um guia espiritual que entra em contato com você por sonhos. Este guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal. Ele irá lhe alertar se alguma coisa acontecer enquanto você estiver dormindo, e pode (quando o mestre achar necessário) alertar sobre algum perigo iminente ou uma mensagem do futuro.

Você pode usar o guia espiritual para lembrar de fatos passados da sua vida, ou saber informações sobre animais e plantas. Para isto, basta meditar por alguns minutos.

Medicina Natural

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência para fazer curativos, e conhecer ervas medicinais. Este teste pode prevenir que um aliado contraia veneno ou doenças comuns.

Rastrear

Habilidade – Ação

Descrição: Você pode seguir pegadas facilmente, e pode identificar o tipo de pegada a partir de um teste de Inteligência. Dificuldade pode variar entre 10 a 16.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a conhecimentos de plantas, animais e natureza.

Tiro Certo

Habilidade (Técnica) – Açã

Mana: 10

Descrição: Você pode fazer um ataque normal à distância rolando 3d6.

Habilidades Avançadas

Arquearia de Mestre

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10

Descrição: Você sempre rola 3d6 para ataques usando arco.

Caçador de [Monstro]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Escolha um monstro (orc, troll, ogro, goblin ou qualquer outro monstro) quando comprar esta habilidade. Você sempre causa +6 de dano em todos os ataques contra esta criatura. Além de rolar sempre 3d6 quando fizer testes ligados ao conhecimento desta criatura.

Camuflagem

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Furtividade

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos e folhas, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e barro. Se fizer isso, você ganha um bônus de +4 nos testes para se esconder.

Chuva de Flechas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Chuva de Flechas

Mana: 10 ou mais

Descrição: Você pode atirar varias flechas em um só ataque. Para cada flecha extra, gaste 10 pontos de mana. Você pode escolher alvos diferentes para cada flecha extra. Máximo 6 flechas por ataque e você pode escolher múltiplos alvos.

Exemplo: Para fazer um ataque com 3 flechas, gaste 20 pontos de mana.

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 2

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +1 em três atributos a sua escolha.

Companheiro Animal 4

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Companheiro Animal 3

Descrição: Seu companheiro animal ganhará +10 de Vida e Mana, e +1 em três atributos a sua escolha.

Flecha Elemental 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Flecha Elemental

Mana: 20

Descrição: Você pode encantar uma flecha com um poder. Este encantamento dura 1 rodada. Qualquer alvo atingido por ela recebe um dano adicional de +16 de fogo, frio ou elétrico (a sua escolha).

Flecha Fantasma 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Flecha Fantasma

Mana: 20

Descrição: Você pode encantar uma flecha com um poder. Este encantamento dura 1 rodada. Esta fle-

cha atinge alvos incorpóreos e ignora paredes, portas, armaduras, escudos e qualquer coisa não seja orgânica ou sobrenatural. Causa +12 de dano adicional.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5; Medicina Natural

Descrição: Você sabe fazer muitas coisas com ervas raras. Se ficar um dia inteiro procurando estas ervas em uma floresta, você é capaz de encontrar uma delas (se elas existirem nesta floresta; consulte o mestre).

Encontrando a Erva da Lua e a Folha de Garraka, você pode fazer uma pasta verde e aplicar em uma arma ou flecha. Ao atingir a pasta se solta e a vítima sentirá uma dor horrível. Se ela falhar em um teste de Vontade (dif 12), a vítima não poderá agir por 2 turnos devido a intensa dor.

Encontrando a Flor de Isura e a Erva dos Passos, você pode fazer um chá que recupera 60 pontos de vida. O chá deve ser feito com água fervente. Ele perde seu efeito se não for tomado na hora.



Ladrão

Descrição: O ladrão é o especialista em roubos, espionagem e armadilhas. Ele vive à margem da sociedade se aproveitando das pessoas.

Bônus de Atributo:

Agi +1
Int +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.
Furtar Bolsos.

Lista de Habilidades:

Acrobacia

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para equilibrar-se, saltar com precisão e cair sem se machucar.

Agilidade de Combate

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de FN 4 ou menos.

Armadilhas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Com um teste bem sucedido de Inteligência você pode perceber armadilhas. Para desarmá-las você deve fazer um teste de Agilidade. A dificuldade para ambos os teste varia entre 10 a 16 (depende da armadilha).

Armadilhas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Armadilhas 1

Descrição: Para armar uma armadilha você deve ter os materiais necessários e fazer um teste de Inteligência. A dificuldade para localizar e desarmar esta armadilha é o resultado do teste usado para armá-la.

Arrombamento

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Usando um Kit de Arrombamento e realizando um teste bem sucedido de Agilidade você pode abrir fechaduras. A dificuldade varia com o tipo de fechadura (normalmente 12).

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal à distância. Você pode acertar a junta do joelho ou o pé de seu

oponente, comprometendo sua locomoção. Além de receber o dano, sempre que a vítima tentar se locomover (caminhar ou correr) receberá 10 pontos de dano.

Este efeito dura até a vítima descansar por pelo menos 1 minuto.

Ataque Evasivo

Habilidade – Ação

Mana: 5

Descrição: Faça um ataque normal com uma arma de peso 2 ou menos. Após o ataque você pode se esconder em algum lugar para impedir que o inimigo te ataque.

Ataque Redirecionado

Habilidade – Reação

Mana: 10

Descrição: Quando alguém te atacar e errar, você pode direcionar o ataque do inimigo para outro inimigo adjacente a ele, e acertar automaticamente. Você deve estar usando uma arma corporal para fazer isto.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 5.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 8.

Contatos no Crime

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os grandes criminosos. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas. Obviamente o mestre poderá restringir informações que forem problemáticas para a aventura.

Você também pode comprar mercadorias roubadas pela metade do preço no mercado negro (encontrado apenas nas grandes cidades).

Evasão

Habilidade – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente os dados. Só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

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.

Fuga de Mestre

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para despistar oponentes e dar nós. Você também pode escapar de nós ou correntes vencendo um teste de Agilidade.

Furtividade

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Golpes Rápidos

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais em uma ação, usando uma arma leve (Peso 2 ou menos).

Mentiroso

Habilidade – Ação

Descrição: Você é um perito na arte do disfarce e do blefe. Role 3d6 quando fizer testes de Inteligência para mentir, se disfarçar, intimidar ou imitar outra pessoa.

Mestre das Adagas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode arremessar duas armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Mestre das Adagas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você pode arremessar quatro armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um teste de Inteligência (Dificuldade 7 + Int do oponente). Se vencer, você fez alguns movimentos de corpo que enganaram o oponente, o fazendo perder equilíbrio ou o deixando confuso. Ele não poderá agir no próximo turno.

Habilidades Avançadas

Adagas Improvisadas

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode pegar garrafas quebradas, lascas de madeira, pedaços de vidro e usar como se fosse uma adaga (podendo usar qualquer habilidade relacionada).

Camuflagem

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5; Furtividade

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos e folhas, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e barro. Se fizer isso, você ganha um bônus de +4 nos testes para se esconder.

Golpes Rápidos 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5; Golpes Rápidos

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer quatro ataques corporais em uma ação, usando uma arma leve (Peso 2 ou menos).

Golpes Rápidos 3

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 10; Golpes Rápidos 2

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer 8 ataques corporais em uma ação usando uma arma de peso 2 ou menos.

Improvisação Ladina

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode pegar quaisquer objetos que encontrar para montar armadilhas ou abrir fechadura sem ter o kit de arrombamento.

Mestre das Adagas 3

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5; Mestre das Adagas 2

Descrição: Você pode arremessar cinco armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Mestre das Adagas 4

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5; Mestre das Adagas 3

Descrição: Você pode arremessar seis armas de arremesso de peso 1 em um turno.

Mestre Especialista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10

Descrição: Você rola 4d6 em todos os testes que você for rolar 3d6.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

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

Feiticeiro

Descrição: O feiticeiro é o especialista em magias dos quatro elementos. Dedicar a sua vida em função dos estudos arcanos.

Bônus de Atributo:

Int +1
Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.
Ler Escritas Mágicas.

Lista de Habilidades:

Ariete Mágico

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode dar um golpe mágico em qualquer pessoa ou objeto. Este golpe invisível se assemelha ao arremesso de uma pedra pesada de 1m de diâmetro. É útil para derrubar portas ou paredes (funciona com Força 10), ou derrubar oponentes. Causa 10 pontos de dano de contusão e se o oponente não vencer um teste de Força (Dif 15) cairá para trás.

Bola de Fogo

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode disparar uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro que ao explodir causa 20 pontos de dano (Fogo) no alvo e 10 pontos de dano (Fogo) em todos que estiverem adjacentes ao alvo. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

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.

Elemental do Fogo 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um pequeno elemental do fogo que agirá no turno seguinte. Este elemental tem 50 cm de altura e é feito completamente de fogo.

Ele desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Fogo Pequeno no capítulo 8: Monstros.

Elemental do Fogo 2

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Elemental do Fogo
Mana: 30
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar um elemental do fogo de tamanho médio (igual a um humano) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Fogo Médio no capítulo 8: Monstros.

Elemental do Gelo 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um pequeno elemental do Gelo que agirá no turno seguinte. Este elemental tem 50 cm de altura e é feito completamente de gelo. Ele desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Gelo Pequeno no capítulo 8: Monstros.

Elemental do Gelo 2

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Elemental do Gelo
Mana: 30
Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar um elemental do Gelo de tamanho médio (igual a um humano) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Gelo Médio no capítulo 8: Monstros.

Escudo Mágico

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus funciona como o bônus de armadura). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Familiar

Habilidade – Suporte

Descrição: Você tem um animal que está destinado a ser seu seguidor. Ele mantém contato telepático com você e pode renascer após 7 dias. Escolha um destes animais ao escolher esta habilidade: Águia, Cobra, Coruja, Corvo, Rato ou Gato.

Inferno

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer o chão de uma área de 4 metros de diâmetro ficar em chamas. Todos que tiverem em contato com o chão desta área receberão 10 pontos de dano (fogo) e mais 10 pontos de dano (fogo) em cada rodada seguinte que estiver na área. Esta magia dura 3 turnos.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Invisibilidade

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com o seu toque você pode tornar alguém (ou você mesmo) invisível por 1 minuto (ou até o final da batalha). Seu corpo e todas suas posses ficarão invisíveis.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Paralisar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 50

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 11

Descrição: Escolha um oponente visível. Você poderá paralisar as pernas, braços ou cabeça dele. Paralisando as pernas ele não poderá andar. Paralisando os braços ele não poderá usá-los para atacar ou agarrar objetos. Se paralisar a cabeça ele não poderá falar, ouvir ou enxergar. O efeito desta magia dura 1 minuto.

Esta magia só pode ser feita com uma varinha.

Quatro Elementos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode criar uma esfera de pedra, água, fogo ou ar. Uma pedra pode ser arremessada e causará 4 de dano, uma porção de água poderá matar a sede, uma esfera de fogo poderá iluminar locais escuros e uma esfera de ar poderá ser mantida para respirar em locais sem ar. O fogo e ar podem ser mantidos enquanto fizerem o teste de magia a cada minuto.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Resistência Elemental

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com o seu toque você pode encantar uma pessoa (ou você mesmo) para ficar com resistência a fogo, frio ou eletricidade. Esta pessoa sempre receberá a metade do dano deste tipo (arredondando para cima). Este efeito dura até o final da batalha.

Sono

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: A vítima desta magia cairá em um sono muito pesado e só acordará após 1 hora. A vítima só acordará se receber algum dano, caso contrário ela continuará dormindo profundamente.

Esta magia só pode ser feita com uma varinha.

Telecinésia

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variada.

Descrição: Você pode erguer qualquer objeto visível com o poder de sua mente. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto, variando desde um objeto leve como uma arma (dif 10) até uma pessoa (dificuldade 20). Pode manter o objeto no ar enquanto estiver concentrado e focado no objeto.

Teleporte

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar visível até 6 metros de onde você está. Você pode levar alguém com você apenas encostando-a, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais.

Esta magia só pode ser feita com uma orbe.

Tempestade de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área visível circular de 4 metros de diâmetro. Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre a área. Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 10 pontos de dano (corte) + 15 pontos de dano (frio).

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode disparar tiros de energia para acertar qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Raio Gélido

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode disparar um raio capaz de congelar até 5 litros de água. Se o alvo for uma criatura ela receberá 10 pontos de dano (frio).

Trovão

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode atirar um trovão em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico). O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Voar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer alguém voar apenas com um toque. Esta pessoa poderá voar livremente no ar para qualquer direção e na sua velocidade normal. Este efeito dura 1 hora, mas pode acabar imediatamente se a pessoa receber qualquer dano.

Habilidades Avançadas

Elemental do Fogo 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Elemental do Fogo 2

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar um elemental do fogo grande (3m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Fogo Grande no capítulo 8: Monstros.

Elemental do Gelo 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Elemental do Gelo 2

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode criar um elemental do Gelo grande (3m de altura) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de gelo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos. Veja os dados do Elemental do Gelo Grande no capítulo 8: Monstros.

Inferno 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Inferno

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer o chão de uma área de 4 metros de diâmetro ficar em chamas e uma chuva de fogo cair sobre ela. Todos que estiverem dentro desta área receberão 20 pontos de dano (fogo) e mais 20 pontos de dano (fogo) em cada rodada seguinte que continuar dentro da área. Esta magia dura 3 turnos.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Inferno 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10; Inferno 2

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode fazer o chão de uma área de 4 metros de diâmetro ficar em chamas e uma chuva de fogo e magma cair sobre ela. Todos que estiverem dentro desta área receberão 20 pontos de dano (fogo) e mais 20 pontos de dano (fogo) em cada rodada seguinte que continuar dentro da área. Esta magia só acaba quando você quiser.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.

Tempestade de Gelo 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Tempestade de Gelo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área visível circular de 4 metros de diâmetro. Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre a área. Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 20 pontos de dano (corte) + 30 pontos de dano (frio).

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Teleporte 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Teleporte

Mana: 35

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar visível. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Teleporte 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Teleporte 2

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhece. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais.

Esta magia deve ser feita com uma orbe.

Tempestade de Gelo 3

Habilidade (Magia) – Ação

Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre seus inimigos.

Requisito: Nível 10; Tempestade de Gelo 2

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área visível circular de 2m até 1km de diâmetro (a sua escolha). Todos que estiverem na área escolhida receberão automaticamente 20 pontos de dano (corte) + 30 pontos de dano (frio).

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Sacerdote

Descrição: O Sacerdote é o especialista em magias de cura e proteção. Assim como o feiticeiro, o sacerdote dedica a sua vida em função dos estudos da magia.

Bônus de Atributo:

Int +1

Von +1

Proficiências:

Usar Armas Simples.

Ler Escritas Mágicas.

Lista de Habilidades:

Abençoar Aliados

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos seus aliados que estiverem até 10 metros de você receberão +1 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

Abençoar Objeto

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode abençoar qualquer água e torná-la água benta. Se abençoar uma arma, esta sempre causará +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos malignos. Se abençoar um símbolo sagrado do seu deus, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito maligno que encostar receberá 6 de dano imediatamente (e mais 6 de dano a cada turno que tiverem em contato com o objeto).

Arma dos Deuses

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma (qualquer)

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode conjurar a arma de seu deus patrono. Esta arma terá as características normais da arma apropriada do deus (escolha a que for mais lógica), mas sempre causará +10 de dano quando usada para o propósito do deus. Esta arma é brilhante e coberta por runas angelicais. Você pode usar normalmente esta arma mesmo que se ela for complexa. Ela desaparece após 1 minuto (ou até o final da batalha) em um brilho de luz.

Especial: Se você perder a habilidade Dogma, você perde esta habilidade também.

Criar Alimento

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma refeição para até seis pessoas. Esta refeição é formada basicamente de pão, peixe, geléia, vinho e água. Você também pode usar esta habilidade para transformar um barril de água em vinho, transformar um peixe ou pão em 20, ou fazer brotar frutas em uma árvore ou planta apropriada.

Caminhada Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com o seu toque, você pode encantar alguém para caminhar sobre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos). É possível caminhar pelas paredes, pelo teto, por cima da água, etc. Esta magia dura 1 hora e só influencia seus pés.

Curar Ferimentos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

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.

Destruir Mortos-vivos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos Mortos-vivos que estiverem até 6 metros de você e que tiverem Mente Vazia, voltarão a ser cadáveres inanimados e não poderão ser reanimados novamente.

Dogma: Discípulo da Guerra

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Dogma: Discípulo da Justiça

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve ser sempre justo e nunca mentir. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou for injusto com alguém, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Dogma: Discípulo da Morte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve todos os dias de lua cheia sacrificar um animal e não deve nunca mais cortar unhas ou cabelos. Você pode ver e se comunicar com os espíritos dos mortos livremente. Estes espíritos podem contar coisas sobre o passado do local onde ele está. Se em qualquer momento você cortar suas unhas e cabelos, ou esquecer de sacrificar um animal em um dia de lua cheia, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma

Dogma: Discípulo da Natureza

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve sempre respeitar a natureza (plantas e animais) e nunca deixar que outros desrespeitem. Com um teste bem sucedido de Inteligência ou Vontade (Dif 6 + Von do animal) você pode se comunicar com um animal por meio de gestos e olhares. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Dogma: Discípulo da Paz

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve ser sempre trazer a paz, nunca poderá lutar e nem deixar que outros o faça. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você lutar ou deixar que alguém lute, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Dogma: Discípulo da Sabedoria

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler livros sagrados por pelo menos 2 horas por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você desprezar a educação ou deixar de ler os livros sagrados em um dia, você perderá este bônus e esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma Dogma.

Dogma: O Panteão

Habilidade – Suporte

Descrição: Você deve ser sempre justo, respeitar a natureza e evitar combates desnecessários. Demônio morto-vivos ou espíritos malignos devem ser bem sucedidos em um teste de Vontade (Dif. 5 + sua Von) ou fugirão de medo de você (Seres sem Vontade devem testar Força). Se em qualquer momento você for injusto com alguém, desrespeitar a natureza ou matar algum ser sem necessidade, você perderá esta habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Especial: Você só pode ter uma habilidade Dogma.

Graça Divina

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, você pode fazer uma pessoa ganhar +2 na sua próxima rolagem de dado.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Lança do Destino

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Na sua frente se materializa uma lança sagrada com símbolos angelicais feita de luz, que dispara na direção de seu inimigo, causando 10 pontos de dano. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno, este receberá 30 pontos de dano. Após isto, a lança some em uma grande explosão de luz.

Parede Invisível

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma parede invisível de 3 metros de altura por 3 de largura. Esta parede é impenetrável, mas some após 20 minutos. O conjurador pode cancelar esta magia a qualquer momento. Ela é capaz de aguentar até 60 pontos de dano.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Proteção Mental

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque, você pode fazer uma pessoa ficar imune a magias de controle mental. Este efeito dura até a pessoa dormir.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Resistência Elemental

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Com o seu toque você pode encantar uma pessoa (ou você mesmo) para ficar com resistência a fogo, frio ou eletricidade. Esta pessoa sempre receberá a metade do dano deste tipo (arredondando para cima). Este efeito dura até o final da batalha (1 minuto).

Sono

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: A vítima desta magia cairá em um sono muito pesado e só acordará após 1 hora. A vítima só acordará se receber algum dano, caso contrário ela continuará dormindo profundamente.

Esta magia só pode ser feita com uma varinha.

Telecinésia

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: Variada.

Descrição: Você pode erguer qualquer objeto visível com o poder de sua mente. A dificuldade varia de acordo com o peso do objeto, variando desde um objeto leve como uma arma (dif 10) até uma pessoa (dificuldade 20). Pode manter o objeto no ar enquanto estiver concentrado e focado no objeto.

Toque Etéreo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Toque um aliado e no próximo turno ele não gastará nenhum ponto de mana caso use uma habilidade (ou magia) com custo de mana igual ou inferior a 30.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Trovão

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode atirar um trovão em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico). O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Velocidade

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Com um toque você pode aumentar a velocidade de um aliado. Ele poderá andar o dobro do normal e poderá fazer 2 ações no seu próximo turno. Esta magia dura apenas um turno.

Esta magia só pode ser feita com um cajado.

Voar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer alguém voar apenas com um toque. Esta pessoa poderá voar livremente no ar para qualquer direção e na sua velocidade normal. Este efeito dura 1 hora, mas pode acabar imediatamente se a pessoa receber qualquer dano.

Habilidades Avançadas

Abençoar Aliados 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Abençoar Aliados

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todos seus aliados que estiverem até 10 metros de você receberão +2 em todas as rolagens por

1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

Aura de Cura 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Curar Ferimentos

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Todos que estiverem até 2m de você recuperarão 10 pontos de vida.

Aura de Cura 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Aura de Cura 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 2m de você recuperarão 30 pontos de vida.

Círculo da Proteção

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode criar uma barreira indestrutível em sua volta (5 metros de raio). Esta barreira é indestrutível e bloqueia qualquer tipo de magia. Todos que estiverem dentro do círculo receberão 10 pontos de vida a cada minuto. Além disto, qualquer demônio que estiver dentro deste círculo será automaticamente banido para os mundos infernais. Este círculo dura quanto tempo o conjurador quiser, contando que ele esteja dentro dele e concentrado.

Criar Golem

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode dar vida para objetos inanimados. Estes seres criados são chamados de Golens e podem ser feitos dos mais variados objetos, mas devem ser feito de um mesmo tipo de material (exemplo: Madeira, Metal, Pedra, Papel, etc.). Um golem se destrói após 1 hora.

Você deve usar o pó de uma pedra preciosa (no valor de 400 moedas) para fazer um golem de 1 metro de altura. Para cada metro a mais, você precisará de mais uma pedra e a dificuldade aumentará em +2.

Curar Ferimentos 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Curar Ferimentos

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Com seu toque você pode curar até 80 pontos de vida.

Manter Golem

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5; Criar Golem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode estender a longevidade de um Golem. Cada vez que é feita esta magia em um golem, duplique sua duração (duração x2). Exemplo: Se usar esta magia em um golem que dura 1 hora, ele durará 2 horas. Se fizer esta magia em um golem que dura 2 horas, ele durará 4 horas.

Neutralizar Mana

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 80

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Todos que estiverem até 4m de você perderão 60 pontos de mana.

Recarregar Mana 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5; Recarregar Mana

Descrição: Você deve sacrificar 10 pontos de vida para recuperar 30 pontos de mana.



4 - EQUIPAMENTO

“Tenha sempre as ferramentas da vitória”

Equipamento Inicial

Cada jogador começa com 400 moedas e pode gastar livremente entre as armas, armaduras e itens descritos neste capítulo. O mestre pode se quiser, aumentar a quantidade de dinheiro inicial, mas não é aconselhável.

Armas Corporais

As armas corporais são armas de combate corpo-a-corpo. Para atacar com estas armas use o atributo Força. Ver tabela na próxima página.

Armas de Distância

As armas de distância são armas que tem um grande alcance. Para atacar com estas armas use o atributo Agilidade. Ver tabela abaixo.

Observações:

- ☐ **Duas Mãos:** Você deve usar as duas mãos para poder usar esta arma.
- ☐ **Arremesso:** Pode ser arremessado como uma Arma de Distância.
- ☐ **Carregar:** Deve usar uma ação para recarregar esta arma.
- ☐ **Canalizador:** Pode fazer magia carregando este item.

Armas de Materiais Diferentes

Algumas armas podem ser feitas com materiais diferentes. Abaixo estão alguns exemplos, basta aplicar algumas modificações na arma que desejar (apenas armas de metal).

Armas de Prata Fria

Esta é uma prata especial mais resistente que é encontrada apenas em regiões de frio extremo.

Custo: 2x o custo normal da arma

Dano: Igual da arma normal +1

Armas de Aço Anão

A técnica de fabricação desta liga só é conhecida pelos anões.

Dano: Igual da arma normal +1

FN: Igual da arma normal +1

Armas de Drakonite

Esta liga de aço é feita com sangue de dragões, o que lhe dá o aspecto avermelhado. Apenas mestres ferreiros sabem como fabricá-la.

Custo: 100x o custo normal da arma

Dano: Igual da arma normal +10

FN: Igual da arma normal +2

Armas de Distância

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Observação
Estilingue / Funda	50	4	Contusão	1	Arma Simples	
Zarabatana	50	4	Perfuração	1	Arma Simples	
Arco Simples	100	6	Perfuração	1	Arma Simples	Duas Mãos
Arco Composto	150	8	Perfuração	2	Arma Complexa	Duas Mãos
Arco de Guerra	200	10	Perfuração	3	Arma Complexa	Duas Mãos
Arco Élfico	250	10	Perfuração	2	Arma Complexa	Duas Mãos
Besta de Mão	200	8	Perfuração	2	Arma Simples	Carregar
Besta Pesada	250	12	Perfuração	6(3)	Arma Simples	Carregar

Armas Corporais

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Grupo	Observação
Soco	---	For	Contusão	0	Desarmado	
Adaga	50	6	Corte ou Perfuração	1	Arma Simples	Arremesso
Espada Curta	100	8	Corte ou Perfuração	2	Arma Simples	
Espada Longa	150	10	Corte ou Perfuração	4(2)	Arma Complexa	
Espada Grande	200	12	Corte ou Perfuração	8(4)	Arma Complexa	
Katar *	150	8	Corte ou Perfuração	1	Arma Simples	
Sabre *	200	10	Corte ou Perfuração	3	Arma Simples	
Rapiera *	200	10	Perfuração	2	Arma Complexa	
Cimitarra *	250	11	Corte	5(3)	Arma Complexa	
Claymore *	300	13	Corte ou Perfuração	8(4)	Arma Complexa	
Machadinha	100	8	Corte	2	Arma Simples	Arremesso
Machado de Batalha	150	10	Corte	4(2)	Arma Complexa	
Machado Pesado	200	12	Corte	8(4)	Arma Complexa	
Clava	50	6	Contusão	2	Arma Simples	
Martelo Leve	100	8	Contusão	4(2)	Arma Complexa	
Martelo de Guerra	150	10	Contusão	6(3)	Arma Complexa	
Martelo Pesado	200	12	Contusão	8(4)	Arma Complexa	
Maça Leve	100	8	Contusão	4(2)	Arma Simples	
Maça Pesada	150	10	Contusão	6(3)	Arma Complexa	
Mangual	100	10	Contusão	7(4)	Arma Complexa	
Picareta Simples	100	8	Perfuração	2	Arma Simples	
Picareta de Guerra *	150	10	Perfuração	4(2)	Arma Complexa	
Bastão	50	6	Contusão	1	Arma Simples	Duas Mãos
Lança	100	8	Perfuração	2	Arma Complexa	Arremesso
Tridente *	150	10	Perfuração	3	Arma Complexa	Duas Mãos; Arremesso.
Foice	200	11	Perfuração	3	Arma Complexa	Duas Mãos
Alabarda	150	10	Corte	3	Arma Complexa	Duas Mãos
Glaive *	200	12	Corte	4	Arma Complexa	Duas Mãos

* Estas armas são raras ou inexistentes em certos mundos (ou regiões). O mestre pode restringi-las se quiser.

(FN) Força Necessária

Para usar uma arma, um personagem deve ter Força igual ou maior que a FN da arma. Caso não tenha, ele terá que rolar 1d6 em vez de 2d6 em todos os ataques com esta arma.

Usar uma arma com as duas mãos reduzirá a FN pela metade, a menos que a arma exija duas mãos.

Proteção	Custo	Defesa	FN	Observação
Túnica Pesada	50	+1	1	
Gibão de Peles	50	+1	1	
Armadura de Couro	50	+1	1	
Armadura Simples	100	+2	2	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 5.
Armadura de Batalha	200	+3	3	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 4.
Armadura Completa	300	+4	4	Isolante Mágico; Agilidade Máxima 3.
Escudo Pequeno	50	+1*	2	Ocupa uma mão; Isolante Mágico
Escudo Grande	100	+2*	3	Ocupa uma mão; Isolante Mágico; Agilidade Máx 5.
Escudo de Corpo	200	+3*	5	Ocupa uma mão; Isolante Mágico; Agilidade Máx 3.

* A soma da armadura com escudo não pode exceder +4.
Os escudos estão na próxima página.

Observações: FN da Proteção

- ☐ **Agilidade Máxima:** Sua Agilidade não será considerada se ultrapassar o número máximo de agilidade da proteção que estiver usando.
- ☐ **Isolante Mágico:** Não permite lançar magias.
- ☐ Armaduras não podem ser sobrepostas.

Para usar uma armadura ou escudo, um personagem deve ter Força igual ou maior que a FN dela. Caso não tenha, ele usará Inaptidão em todos testes de Força e Agilidade.

Outros Itens

Item	Custo	Descrição
Aljava (20 Flechas)	50	20 Flechas
Kit Arrombamento	100	Necessário para arrombar fechaduras
Kit para Escalada	50	Corda (15m), gancho e pinos para escalada.
Kit Primeiros SOS	50	Bandagens, agulha, linha e pasta de ervas medicinais.
Mochila de Viagem	100	Possui Cantil, Tenda, Pederneira (para fazer fogo), panela pequena, tocha, corda, pá, anzol e linha.
Lamparina	50	Esta lamparina funciona a óleo e pode ficar muito tempo acesa.
Provisões	50	Suficiente para 10 refeições.

Itens para Conjuradores

Item	Custo	Descrição
Cajado Simples	50	Canalizador; Pode ser usado como um Bastão.
Orbe de Cristal	50	Canalizador; Globo com 20 cm de diâmetro.
Varinha Simples	50	Canalizador; Varinha feita de carvalho nobre.
Símbolo Sagrado	50	Canalizador; Símbolo de um deus ou de uma crença.
Tomo de Magia (Nível 1)	300	Contém uma magia qualquer de primeiro nível.
Tomo de Magia (Nível 5)	1000	Contém uma magia qualquer de quinto nível.
Tomo de Magia (Nível 10)	3000	Contém uma magia qualquer de décimo nível.
Grimório Simples (em branco)	1000	Pode ser escrito até 4 magias de nível 1 ou uma de nível 5.
Grimório Pesado (em branco)	3000	Pode ser escrito até 4 magias de nível 5 ou uma de nível 10.

Grimórios e Tomos de Magia: São grandes livros contendo magias (Veja no capítulo 7).

5 - TOQUES FINAIS

Seu personagem está pronto. Agora basta preencher os detalhes da sua ficha. Você também pode escrever o passado do seu personagem para dar mais vida a ele. Alguns jogadores chegam a escrever páginas sobre a vida do personagem. Se você não tem este dom, não se apavore, apenas resuma uma historia simples para o mestre.

Pontos de Vida e Mana

Todo personagem começa com 60 pontos de vida e 60 pontos de mana. Algumas habilidades lhe garantem mais pontos de vida ou mana. Quando os pontos de vida chegarem a zero, o personagem morre.

Defesa

A defesa é calculada de maneira simples. Some 5 com a Força ou Agilidade (o que for maior). Se você usa armadura ou escudo, some o bônus de defesa destes à sua defesa.

$$\text{Defesa} = 5 + (\text{For ou Agi}) + \text{Armadura} + \text{Escudo}$$

Observação: A soma da armadura e escudo não pode exceder +4.

Progressão de Níveis

Ao final de cada partida, o mestre lhe recompensará com Pontos de Experiência (conhecidos como XP). Quando você conquistar 10 pontos de experiência seu personagem sobe de nível. Cada nível você ganha uma habilidade nova e um bônus em algum lugar (veja a tabela abaixo).

Nível	Habilidades	Extra
1	3	[Bônus da Classe]
2	+1	+10 mana ou vida
3	+1	+10 mana ou vida
4	+1	Atributos
5	+1	+10 mana ou vida
6	+1	+10 mana ou vida
7	+1	Atributos
8	+1	+10 mana ou vida
9	+1	+10 mana ou vida
10	+1	Atributos

Atributos: Escolha dois atributos distintos e acrescente +1 em cada um deles.

+10 mana ou vida: Escolha vida ou mana, e acrescente +10 pontos totais.

Além do Nível 10

Quando um herói chega ao nível 10 seu poder é tão grande que nenhuma aventura é grande suficiente. Normalmente ele já se tornou uma lenda no mundo e decide usufruir de suas conquistas. Sejam elas títulos reais, posses ou cargos políticos e militares.

Pontos de Experiência

Os pontos de experiência devem ser distribuídos no final da aventura, e o mestre é quem decide a quantidade. Cada desafio (ou combate) da aventura deve ser avaliado, podendo render 0, 1 ou 2 pontos de experiência. Todos os jogadores devem ganhar estes pontos igualmente.

O Mestre deve avaliar como achar melhor. Uma boa maneira é dar 1 ponto de experiência para cada batalha ou desafio. Se a batalha ou desafio foi realmente difícil e os heróis sofreram para ganhar, o mestre pode dar 2 pontos. Mas se a batalha foi bem fácil e os heróis não sofreram muito, não é aconselhável dar pontos de experiência (isso inclui personagens fortes demais que acabam com os oponentes facilmente). Lembre-se de avaliar cada personagem individualmente.

Se o comportamento, interpretação e colaboração de um jogador for excelente, o mestre pode recompensar com mais pontos de experiência. Caso um dos jogadores se comportou mal ou comprometeu o andamento da aventura, o mestre pode retirar até pontos.

O mestre tem o poder de decidir a quantidade que cada personagem irá ganhar de pontos de experiência. O mestre não precisa seguir estas regras de distribuição de pontos. Ele pode simplesmente dizer quantos pontos cada um ganhou e pronto, não poderá haver discussão.

Quando um jogador conseguir 10 pontos de experiência, este pode gastá-los para aumentar um nível. Ao subir de nível, o jogador ganhará mais uma habilidade e poderá ganhar outros bônus conforme a tabela da página anterior.

Multi-Classe

Cada personagem pertence a uma classe única, mas poderá se tornar aprendiz de uma classe se pegar a habilidade Aprendiz de [Classe] descrita abaixo:

Aprendiz de [Classe]

Habilidade(Técnica) – Suporte

Descrição: Ao comprar esta habilidade escolha uma classe diferente da sua. Você terá todas as proficiências desta classe e acesso as habilidades desta.

Dando Adeus ao Personagem

Como no Mighty Blade não existe magia de ressurreição, a morte de um personagem para seu jogador é seu fim. A melhor coisa a se fazer é pegar uma nova ficha de personagem e fazer um novo personagem.

Muitos jogadores se apegam demais aos personagens e não querem que ele morra, mas o mestre deve dar sempre a ultima palavra. O mestre pode dar uma chance como a regra opcional *Por um Fio* (Capítulo Regras Opcionais).

Dúvidas Frequentes

Se você tiver outra dúvida mande um e-mail para: coisinhaverde@gmail.com ou poste no site www.mightyblade.com.

Dúvida: Como funciona o combate desarmado?

Resposta: É um ataque corporal (Usando a Força) que causa dano igual a sua força.

Dúvida: Se eu quiser usar duas armas corporais sem ter a habilidade para isto?

Resposta: Use a regra da inaptidão. Faça os dois ataques, mas para cada um role apenas 1d6 em vez de 2d6.

Dúvida: Posso fazer magia segurando uma arma ou outro objeto?

Resposta: A princípio não. Exceto se este objeto ou arma for um canalizador. O cajado simples, por exemplo, é um canalizador. Se ele quiser tentar fazer a magia mesmo assim, ele só poderá rolar 1d6 no teste da magia.

Dúvida: Existe acerto crítico em magia?

Resposta: Sim, mas nenhum dano será dobrado. A regra de Acerto Crítico diz que apenas ataques causam o dobro de dano. Qualquer teste de magia não é considerado um ataque, pois o conjurador está fazendo um teste para tentar canalizar sua energia (mesmo se tratando de uma bola de fogo ou tiro de energia).

Dúvida: Como funciona a movimentação em um combate?

No seu turno, um personagem pode movimentar e depois atacar. No seu movimento ele pode se deslocar para qualquer lugar próximo dentro da área de batalha. Não há restrição, pois uma batalha é algo rápido e todos estão se movendo o tempo todo dentro de uma pequena área.

Dúvida: E quando alguém quiser perseguir outro personagem?

Em uma perseguição, os envolvidos deverão fazer um teste resistido de Agilidade. Se o perseguidor conseguir um resultado maior que o perseguido, ele alcançou.

Dúvida: Como funciona o tempo no jogo?

O tempo real e o tempo dentro do jogo não são o mesmo. RPG não é um video-game, e sim um jogo de contar histórias.

Dúvida: Se eu tiver Aprendiz de [classe], ganho também os bônus de atributos?

Não, você só ganha as proficiências e a possibilidade de pega habilidades referentes a classe escolhida.

Dúvida: Até quantos equipamentos eu posso carregar em uma mochila?

Isso fica totalmente a critério do mestre e do jogador. A lógica e bom senso devem ser usadas sempre que necessário em um jogo de RPG.

Habilidades Extras

Além das habilidades descritas em cada classe, você pode escolher habilidades da lista abaixo.

Força Interior

Habilidade – Ação

Requisito: Vontade 4 ou mais.

Descrição: Quando enfraquecido, você pode usar a sua força interior para recuperar ferimentos. Gaste 5 pontos de mana para recuperar 5 pontos de vida.

Aprendiz de [Classe]

Habilidade(Técnica) – Suporte

Descrição: Ao comprar esta habilidade escolha uma classe diferente da sua. Você terá todas as proficiências desta classe e terá acesso as habilidades desta.

Recursos

Habilidade – Suporte

Descrição: Você começa o jogo com 200 moedas a mais.

Esta habilidade só pode ser comprada na criação do personagem.

Habilidades Avançadas Extras

Duro de Matar

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +20 de vida.

Energia Expandida

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você ganha +20 de mana.

Força Heróica

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você tem Força +1.

Agilidade Heróica

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você tem Agilidade +1.

Inteligência Heróica

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você tem Inteligência +1.

Vontade Heróica

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você tem Vontade +1.



6 - MESTRE DE JOGO

Este capítulo e os próximos quatro são voltados especialmente para mestres de jogo. Se você for jogador e não pretende ser mestre, esqueça-os.

Quem é quem

Para se jogar RPG é necessário entre 3 a 6 jogadores, lembrando que um destes deve ser o mestre. O mestre deve ser sempre um juiz do jogo e tentar deixar o jogo sempre equilibrado para todos. É um papel muito importante, mas também pode ser muito divertido. Criar sua própria história, inventar vilões e desafio é uma tarefa bem divertida depois que você pega o jeito. O Mighty Blade é um sistema bem simples que facilita muito a criação de monstros instantâneos. Se você nunca experimentou ser mestre, experimente!

Montando a Aventura

Existem varias maneira de preparar uma aventura. Você pode também apenas improvisar. Para muitas pessoas funciona. Para outras é necessário um planejamento adiantado. E também tem gente que não gosta de inventar, e usam aventuras prontas. O site www.mightyblade.com oferece aventuras para todos os mestres registrados, e qualquer um pode se registrar.

Lembre-se que os jogadores são os personagens principais do jogo. Coloque-os dentro de sua aventura. Deixe que eles sejam especiais dentro dela.

Pegando Idéias

Você não deve ter vergonha de roubar idéias de filmes, livros ou histórias em quadrinhos. Tenha certeza apenas de que será novidade ou no mínimo interessante para seus jogadores. Você não está escrevendo uma história inédita e inovadora, é apenas um jogo! E não se preocupe com o clichê, desde que não torne a aventura óbvia, o clichê acaba sempre ajudando a imaginação de todos.

Aventura Simples

Uma dica para montar uma aventura simples é a seguinte. Crie um vilão ou monstro final, ou simplesmente um final emocionante (podendo ser um evento aonde os heróis devem vencer com uma série de testes). Depois crie dois encontros podendo ser batalhas, armadilhas ou eventos. Então escolha um local para situar sua aventura (caverna, templo perdido, castelo, cidade, floresta, etc.). Escolha um motivo para o vilão, e encaixe os encontros e o local com a história. E por ultimo, escolha a motivação para os aventureiros irem até tal local e acabar com o vilão. Pronto! Uma pequena e simples aventura!

Mestre Adversário

Um problema que acontece normalmente entre mestres iniciantes é o famoso mestre adversário. É aquele mestre que acha que o objetivo do mestre é derrotar os personagens. Isto não é verdade. O mestre tem o poder de fazer coisas ruins acontecerem o tempo todo, os personagens escapam de uma armadilha e logo já caem em outra, o mestre pode até mesmo matar os personagens, mas que graça tem apenas matá-los? O importante é criar desafios, e todo desafio tem que ser possível de realizar. Não deixe que seja apenas pelos dados, e sim pelas escolhas que os jogadores farão. Se quiser colocar um dragão ancião contra dois personagens de nível 1, dê pelo menos uma alternativa para que eles não virem churrasco. Desafios que envolvem charadas também são interessantes e divertidos.

Regra de Ouro

O mestre tem a palavra final e suas regras sempre estarão acima de qualquer outra regra. Sempre que uma regra entrar em conflito com a história, a história ganha (faça acontecer). Este é o poder do mestre, mas ele deve usá-lo com responsabilidade, dando preferência para a história e acima de tudo sendo justo com seus jogadores.

7 - REGRAS OPCIONAIS

As regras dispostas aqui são opcionais e o mestre deve sempre escolher as regras que deseja usar. Se você é o mestre e não quer complicar o jogo, simplesmente ignore este capítulo. Escolha uma ou duas regras que desejar.

Iniciativa

Em algumas situações, quando não é possível saber quem começa o combate, todos os personagens envolvidos devem fazer um teste de iniciativa. Role 2d6 e some a Agilidade ou Inteligência (a que for maior). Os que obterem os maiores resultados começam a rodada.

Defesa Total

Antes de o oponente rolar um ataque contra você, você pode declarar que está fazendo uma Defesa Total. Assim você ganha defesa +4 até o final desta rodada, mas perderá seu próximo turno.

Ataque Surpresa

Se o oponente estiver despreparado e não souber que será atacado, você pode rolar 3d6 para apenas este primeiro ataque. Isto inclui quando o oponente está dormindo ou imobilizado. Um personagem preparado e atento não poderá ser vítima de um Ataque Surpresa.

Caído

Um personagem caído no chão sempre recebe Defesa +2 contra ataques a distância e defesa -2 em ataques corporais. Se o personagem se levantar ele poderá agir, mas não poderá se movimentar neste turno.

Acerto Crítico

Quando os dados caírem juntos com o lado 6 (totalizando 12), se chama acerto crítico. Um acerto crítico é um acerto automático. Acerto crítico em uma rolagem de ataque causa o dobro de dano (Exceto se a vítima for imune a acertos críticos). Algumas criaturas são vulneráveis a acertos críticos, podendo matá-las na hora se conseguir.

Também é considerado acerto crítico quando ao rolar 3d6 dois dados (quaisquer) caírem seis. Rolagens de 1d6 nunca podem ter acertos críticos.

Alvo Específico

Às vezes em uma batalha, o jogador quer atacar algum alvo específico no inimigo (exemplo: *mirar no amuleto que o inimigo está carregando*). Nestes casos será aplicada esta regra.

O jogador deve rolar o ataque normalmente, mas a defesa do oponente terá um acréscimo de +4. Caso acerte, o mestre poderá decidir o que irá acontecer. Se o jogador escolheu atacar um ponto vital da vítima (exemplo: *Mirar no pescoço*), o dano será duplicado. Se o ataque for um acerto crítico, o dano será quadruplicado (ou causando morte instantânea se o mestre achar lógico).

Morte Instantânea

Se um personagem estiver totalmente inconsciente ou totalmente paralisado (sem nenhuma chance de revidar) um oponente pode matá-lo instantaneamente com uma arma corporal. Lembre-se que se o personagem estiver dormindo deverá ser um *Ataque Surpresa* (veja acima). O mestre poderá sempre interpor quando necessário.

Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os pontos de vida em uma batalha ainda tem uma chance. Logo após o final da batalha, se um aliado vencer um teste de Inteligência (Dificuldade 12 ou 8 se tiver um kit de Primeiros Socorros), ele poderá estabelecer o personagem moribundo. Após 1 hora de descanso, o personagem deverá fazer um teste de Vontade (Dificuldade 8). Se falhar estará morto, se vencer ficará com 1 ponto de vida e recuperará a consciência após 6 horas.

Erro Crítico

Sempre que todos os dados caírem no número 1, você cometeu um erro crítico. Além de falhar automaticamente, você falhou de maneira desastrosa. O mestre poderá inventar qualquer coisa que possa ter acontecido. Se foi em um ataque, talvez a arma caiu de sua mão, ou você tropeçou, ou seu ataque acertou um aliado adjacente.

Linguagens

Todo personagem sabe falar a língua da sua raça e a Língua dos Burgos. A língua dos burgos é uma língua comum usada por quase todos os mercadores, viajantes e aventureiros. Personagens com Inteligência 5 ou mais sabem uma língua extra (e mais uma a cada 2 pontos).

Último Golpe

O personagem que der o último golpe do combate, pode narrar como quiser a morte das criaturas. Esta narrativa pode ser o mais heróico e até romper as regras do jogo. Exemplo: "Jordek pulou gritando sobre o Troll e o cortou em pedaços usando sua sabre. O horrendo monstro cai no chão e após se contorcer um pouco ele morre".

Rituais

Qualquer um que tenha a proficiência para *Ler Escritas Mágicas* pode fazer rituais. Um ritual, basicamente, serve para reduzir a dificuldade de uma magia através da concentração. Qualquer magia poder ser feita através de um ritual.

Um ritual simples deve durar uma hora e diminuir a dificuldade em 4 pontos. Se for usado um símbolo sagrado ou círculo arcano (pode ser desenhado com giz no chão) a dificuldade será reduzida em 8 pontos. Mas se o ritual foi feito dentro de um templo ou sala de rituais arcanos de uma academia arcana, a dificuldade será reduzida em 12 pontos.

Grimórios e Tomos de Magia

Qualquer um que tenha a proficiência para *Ler Escritas Mágicas* pode fazer magias nelas contidas sem ter a habilidade para isto. Você deve estudar o livro por pelo menos 5 horas para entender a magia.

Você poderá usar esta magia normalmente, mas a dificuldade da magia sobe +4 e precisará ler as palavras mágicas diretamente do livro.

Pontos de Experiência alternativos

Use esta regra opcional apenas se o seu grupo joga seguidamente e pretendem jogar por muito mais tempo. Para avançar de um certo nível você precisa conseguir pontos de experiência (XP) iguais a 10 vezes o seu nível atual. Por exemplo: Se você está no nível 3, você precisa conseguir 30 XP para avançar para o próximo nível.



8 - MONSTROS

Este capítulo apresenta alguns monstros para você montar sua aventura. Você também pode inventar monstros se quiser. Veja mais monstros no site www.mightyblade.com.

Dragão do Fogo Jovem

Atributos

Força	8
Agilidade	6
Inteligência	5
Vontade	6

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 120

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 20/corte)

Mordida (For; Dano = 20/perf.)

Cauda (For; Dano = 18/cont.)

Dragão do Fogo Adulto

Atributos

Força	10
Agilidade	8
Inteligência	7
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 18

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 30/corte)

Mordida (For; Dano = 30/perf.)

Cauda (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades dos Dragões (Jovens e Adultos):

Combate Gigante

Habilidade – Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 12 para Joves e 14 para Dragões Adultos). Se falhar, cairá no chão (menos opo- nentes que sejam maiores).

Resistências

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é imune a Fogo (não recebe dano).

Reflexo Dracônico

Habilidade – Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até a sua dis- tancia corporal, receberá um ataque de cauda instan- taneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso an- tes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro de Fogo

Habilidade – Ação

Mana: 30 (60 para Adultos)

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo (40 para Adultos). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10 metros (20 para Adultos).

Águia

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Pontos de Vida: 10
Pontos de Mana: 10
Defesa: 11

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 6/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Aranha Gigante

Atributos

Força	5
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	3

Pontos de Vida: 30
Pontos de Mana: 30
Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Teia

Habilidade – Ação

Descrição: Faça um ataque a distancia (Agi), se acertar prenderá um oponente. Nos seus próximos turnos, a vitima pode tentar sair da teia vencendo um teste de Força (Dif 12). A vitima não poderá fazer mais nada até se livrar da teia.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Cavalo

Atributos

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 30
Pontos de Mana: 10
Defesa: 8

Ataque Corporal:

Coice (Agi; Dano = 10/Cont.)

Habilidades:

Montaria

Habilidade – Suporte

Descrição: Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Cobra

Atributos

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	4
Vontade	4

Pontos de Vida: 10
Pontos de Mana: 10
Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 6/Perf.)

Habilidades:

Furtividade

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Elemental do Fogo (Pequeno)

Atributos

Força 2
Agilidade 3
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 6/Fogo)

Elemental do Fogo (Médio)

Atributos

Força 4
Agilidade 5
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 10/Fogo)

Ataque a Distância:

Tiro de Fogo (Agi; Dano = 8/Fogo)

Elemental do Fogo (Grande)

Atributos

Força 8
Agilidade 7
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 50

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 14/Fogo)

Ataque a Distância:

Tiro de Fogo (Agi; Dano = 12/Fogo)

Habilidades dos Elementais do Fogo: (Geral)

Resistências

Habilidade - Suporte

Descrição: Você é vulnerável a Frio (recebe o dobro de dano), mas é imune a Fogo (não recebe dano).

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Elemental do Gelo (Pequeno)

Atributos

Força 3
Agilidade 2
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 6/Frio)

Elemental do Gelo (Médio)

Atributos

Força 5
Agilidade 4
Inteligência -
Vontade -

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 7/Frio + 5/Contusão)

Elemental do Gelo (Grande)

Atributos

Força	9
Agilidade	6
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 50

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 7/Frio + 9/Contusão)

Habilidades dos Elementais do Gelo (Geral)

Resistências

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é vulnerável a Fogo (recebe o dobro de dano), mas é imune a Frio (não recebe dano).

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Corpo Amorfo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Goblin

Atributos

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Grupo de Ataque

Habilidade – Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Coruja

Atributos

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	4
Vontade	3

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 6/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Humano Soldado

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12 (armadura simples e escudo pequeno)

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/corte)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Humano Ladão

Atributos

Força 3
Agilidade 4
Inteligência 4
Vontade 3

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 30

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/corte)

Habilidades:

Furtividade

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos.

Lobo Comum

Atributos

Força 4
Agilidade 3
Inteligência 3
Vontade 3

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perf.)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua comunicação é extremamente limitada e muitas vezes só compreendida por membros de sua raça. Não é capaz de ter raciocínio lógico ou conhecimento abstrato.

Ogro

Atributos

Força 7
Agilidade 3
Inteligência 2
Vontade 3

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Clava Gigante (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade – Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 11). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

Orc Soldado

Atributos

Força 5
Agilidade 4
Inteligência 2
Vontade 3

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11 (armadura de couro)

Ataque Corporal:

Machado Pesado (For; Dano = 12/corte)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Orc Shaman

Atributos

Força	4
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	4

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 40

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Cajado (For; Dano = 6/cont.)

Habilidades:

Energia Sombria

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano de frio. A vítima também perderá 20 pontos de mana.

Curar Ferimentos

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

Troll

Atributos

Força	6
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade – Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão (menos oponentes que sejam maiores).

Regeneração

Habilidade – Reação

Descrição: No início do seu turno recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Você não pode recuperar dano sofrido por fogo.

Soldado Esqueleto

Atributos

Força	3
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/Corte)

Ataque à Distância:

Arco Simples (Agi; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Resistências

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é vulnerável a contusão (recebe o dobro de dano), mas é imune a frio e perfuração (não recebe dano).

9 - TESOUROS

Recompensa

Durante cada aventura, os jogadores arrecadam moedas e outros tesouros. Estes tesouros não precisam estar a cada monstro da aventura. O mestre deve sempre colocar aonde é mais plausível. Como exemplo, não teria muita lógica dar moedas e itens mágicos para os jogadores após derrotar um verme gigante. Claro, a menos que você diga que perto deste verme está o cadáver de um comerciante e em seu bolso os jogadores encontram as moedas, ou que o grupo encontrou o covil do monstro. O mestre deve ditar as regras. É interessante colocar pequenos tesouros em cada batalha e um grande tesouro na batalha final.

O mestre pode dar quantos tesouros quiser para os jogadores, mas em média a quantidade interessante é 300 moedas por jogador (ou até 600 dependendo da aventura). Além de dinheiro, uma aventura também pode oferecer um ou dois itens mágicos. Os jogadores poderão negociar entre si o tesouro, ficando totalmente a escolha deles. Para não ter brigas, o mestre também pode colocar na aventura mais itens mágicos de aura nula (veja adiante). Mas cuidado para não colocar muito. Itens mágicos demais desequilibram o jogo e podem dar dor de cabeça para os mestres.

Itens Mágicos

Itens mágicos são poderosos equipamentos com poderes diversificados. São criados por feiticeiros e alquimistas muito poderosos ou deuses. Todo item mágico é um canalizador de magia.

Aura

Todo item mágico exala uma aura mágica. Esta aura só é detectável através da magia *Detectar Magia*. Ela pode possuir 5 tipos de intensidade:

Nula: Aconselháveis para todos os níveis.

Fraca: Aconselháveis para personagens de todos os níveis.

Média: Aconselháveis para personagens de nível 5 ou mais.

Forte: Aconselháveis para personagens de nível 9 ou mais.

Divina: Não são aconselháveis para nenhum personagem jogador. Pode ser usado como ferramenta de trama ou como centro de aventuras.

Raridade

A raridade de um item mágico indica a possibilidade de comprar ou achar ele. Mestres devem ser sempre cuidadosos com isto.

Comum: Estes itens podem ser fabricados por feiticeiros e alquimistas e são fáceis de encontrar para comprar em guildas de magos e academias arcanas.

Incomum: Estes itens são difíceis de encontrar, mas possíveis. Com muito sacrifício e investigação é possível encontrar para venda estes itens.

Raro: Não se encontra em lugar nenhum para vender. Estes itens são tão raros que só se encontram em masmorras ou locais esquecidos. Muitos destes estão em posse de poderosos heróis ao redor do mundo.

Lendário: É quase impossível de se encontrar. Normalmente só existe um deste item mágico e algumas pessoas (até mesmo as mais sábias) acreditam que não passa de lendas. Talvez eles estejam certos.



Lista de Itens Mágicos

A tabela abaixo lista os itens mágicos com uma breve descrição do item e o tipo de aura. Não é aconselhável colocar itens para personagens de nível inferior ao dito pela aura, pois pode desequilibrar o jogo.

Item mágico	Aura	Descrição
Amuleto dos Mortos	Nula	Você fica imune a magias que afetam a mente e mortos vivos.
Anel dos Quatro Elementos	Nula	Você criar uma pequena quantidade de água, fogo, ar ou terra.
Cesta das Infinitas Tortas	Nula	Cesta que cria tortas.
Concha Mensageira	Nula	Um par de conchas que podem se comunicar.
Manto da Proteção	Nula	Você fica imune a magias que afetam a mente, e recebe bônus na defesa.
Poção de Mana	Nula	Recupera 30 pontos de mana.
Poção de Vida	Nula	Recupera 30 pontos de vida.
Poção Restauradora	Nula	Recupera 30 pontos de vida e mana.
Adaga das Sombras	Fraca	Esta adaga pode causar dano em criaturas incorpóreas.
Arco de Greenlock	Fraca	Arco de Guerra +2 de ataque contra criaturas voadoras.
Bolsa de Espaço Infinito	Fraca	Bolsa pequena com fundo infinito.
Botas da Furtividade	Fraca	Bônus de +4 nos testes de Agilidade para mover-se em silêncio.
Espada dos Quatro Ventos	Fraca	Esta espada pode fazer ataques corporais que atingem alvos a distancia.
Espada Vingadora	Fraca	Esta espada grande causa +8 de dano em criaturas malignas.
Machado do Gelo	Fraca	Machado Pesado +4 de dano de frio.
Amuleto Holdan	Média	Pode armazenar uma magia e usar quando quiser.
Anel da Invisibilidade	Média	Deixa o usuário invisível enquanto usar o anel.
Cinto da Força	Média	Proporciona Força +1
Coroa da Inteligência	Média	Proporciona Inteligência +1
Espada Matadora de Ogros	Média	Espada Longa +20 de dano contra Ogros
Lança Matadora de Dragões	Média	Lança +20 de dano contra Dragões
Luva da Agilidade	Média	Proporciona Agilidade +1
Cinto da Força Máxima	Forte	Proporciona Força +2
Luva da Agilidade Máxima	Forte	Proporciona Agilidade +2
Mighty Blade	Divina	Acerto automático. Conjura todas as magias.

Comprando Itens Mágicos

Não é em qualquer lugar que se encontra itens mágicos a venda. Porém em grandes cidades é possível magos e alquimistas dispostos a vendê-los. Apenas os itens listados adiante com preço estarão disponíveis.

Com raras exceções os itens que não tem preço serão encontrados à venda. Quando isso acontecer os preços serão exorbitantes (nenhum abaixo de 3.000 moedas).

Adaga das Sombras

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Esta adaga de prata incrustada de safiras possui o incrível poder de tocar espíritos, pois possui uma ligação com o mundo espiritual. Poderosos heróis usam esta adaga para caçar espíritos malignos e fantasmas perdidos.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
6	Corte/ Perfuração	1	Arma Simples	Arremesso

ESPECIAL

Esta adaga pode causar dano em criaturas incorpóreas (como fantasmas, espíritos e espectros).

Amuleto Holdan

Aura: Média

Raridade: Raro

Este amuleto possui um grande rubi no centro e a corrente é feita de ouro. Foi criado pelos arquimagos do antigo reino de Euglon, que usavam estes amuletos como símbolo de poder. Após a queda do reino, alguns destes arquimagos morreram, outros fugiram para reinos vizinhos, e outros vivem como andarilhos. Sabe-se da existência de poucos destes amuletos devido ao desaparecimento dos arquimagos.

ESPECIAL

Com uma ação você pode canalizar uma magia no amuleto gastando a quantidade de mana requerida pela magia. Quando o usuário desejar, ele pode usar uma ação para fazer a magia armazenada no amuleto sem gastar mana. Após o uso o amuleto deve ser recarregado. Só é possível carregar uma magia por vez.

Amuleto dos Mortos

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

Necromantes da Ordem do Crânio de Zull criaram este amuleto para se protegerem de seus colegas necromantes. Possui o símbolo da ordem e é feito de aço e bronze, com pequenas esmeraldas no lugar dos olhos do crânio.

ESPECIAL

Mortos vivos não conseguem atacar o usuário deste amuleto, além de evitar qualquer magia que afete a mente.

Anel da Invisibilidade

Aura: Média

Raridade: Incomum (2.000 moedas)

Criado a partir do chifre de um unicórnio, estes anéis são encontrados em qualquer local do mundo. Hoje em dia os unicórnios são cada vez mais difíceis de serem encontrados, e por isto é mais difícil de fazer, e seu valor esta cada vez mais subindo no mercado dos magos.

ESPECIAL

Ao colocar no dedo o usuário ficará invisível para todos (exceto criaturas que conseguem ver o invisível). Este anel apenas deixa o usuário invisível, ele ainda precisa fazer teste de Agilidade para mover em silêncio normalmente.

Anel dos Quatro Elementos

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Este anel é feito pelos feiticeiros da Ordem dos Quatro Elementos, a ordem arcana mais poderosa e conhecida nos reinos. É um anel prateado com quatro jóias incrustadas: Rubi, Safira, Esmeralda e Diamante.

ESPECIAL

Você criar uma pequena quantidade (uma esfera de 5 cm de diâmetro) de água, fogo, ar ou terra sem gastar mana. Se arremessada pode causar 4 de dano.

Arco de Greenlock

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Este arco feito de madeira nobre coberto por runas élficas douradas, foi criado pelos experientes feiticeiros elfos da floresta de Greenlock. Seus patrulheiros usam para proteger a floresta de intrusos. Muitos destes patrulheiros elfos já desbravaram o mundo, podendo encontrar seus arcos mágicos nos lugares mais inóspitos.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
14	Perfuração	2	Arma Complexa	Duas Mãos

ESPECIAL

Bônus de +2 nas rolagens de ataque contra criaturas voadoras (que possuem a habilidade Asas Pesadas, Asas Rápidas ou Levitação).

Bolsa de Espaço Infinito

Aura: Fraca

Raridade: Incomum (1.200 moedas)

Esta bolsa feita de couro de hidra é usado para guardar grande quantidade de equipamentos. Ele cria um portal para um demi-plano (dimensão paralela limitada), acessado apenas pela bolsa.

ESPECIAL

Esta bolsa é pequena por fora, mas infinita por dentro. Qualquer coisa que se coloque ali dentro ficará flutuando em um espaço infinito. Ao colocar a mão dentro dela você poderá pegar qualquer coisa que foi colocada lá dentro.

Botas da Furtividade

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Estas botas são comuns entre poderosos e renomados ladrões. São aparentemente iguais a qualquer bota de couro surrada, mas ao calçá-las pode se notar sua leveza. E por mais que pise e tente, elas não fazem barulho, além de aliviar qualquer ruído que o resto de seus equipamentos possa fazer.

ESPECIAL

Bônus de +4 nos testes de Agilidade para mover-se em silêncio.

Cesta das Infinitas Tortas

Aura: Nula

Raridade: Incomum (300 moedas)

Esta cesta de madeira simples com bonitos entalhos e emana um delicioso cheio de torta. Foi criada pelos Halflings Alquimistas para realizar suas longas viagens pelo mundo. É comum encontrá-la em caravanas guiadas por Halflings alquimistas.

ESPECIAL

Ao abri-la poderá ser encontrada uma torta inteira de um sabor aleatório (role na tabela abaixo). Esta torta pode ser retirada normalmente da cesta e ingerida. Após 1 hora, uma nova torta aparece dentro da cesta com outro sabor (role na tabela).

Role 1d6	Sabor da Torta
1	Nozes
2	Baunilha
3	Morango
4	Maçã
5	Limão
6	Cereja

Cinto da Força

Aura: Média

Raridade: Raro

Este cinto de couro possui um ônix na fivela e inscrições mágicas em sua volta. Suas propriedades mágicas fazem ele se fechar perfeitamente em qualquer pessoa, deixando confortável.

ESPECIAL

Enquanto estiver usando, concede ao usuário Força +1.

Concha Mensageira

Aura: Nula

Raridade: Incomum (800 moedas)

Criada pelos sacerdotes de Nadir, o deus dos mares. Este par de conchas grandes de 15 cm com uma runa mágica representando Nadir podem transmitir sons entre eles não importando a distância que elas estejam.

Grandes navegadores do mar do comércio usavam estas conchas em suas longas jornadas. Um destes navegadores foi Philip Dener, que mais tarde seria chamado de O Fantasma da Costa. Ele usou uma destas conchas para manter contato com seus aliados em terra firme quando foi se aventurar nas brumas do oeste. Suas últimas palavras pela concha foram: "Ele existe! Não foi um sonho!". Seu barco e sua tripulação fantasma assombram até hoje a costa do caranguejo.

ESPECIAL

Se for emitido qualquer som direto para dentro de uma das conchas, será ouvido na outra, não importando a distância que cada uma esteja da outra.

Cinto da Força Máxima

Aura: Forte

Raridade: Raro

Este cinto de couro possui um ônix na fivela e inscrições mágicas em sua volta. Suas propriedades mágicas fazem ele se fechar perfeitamente em qualquer pessoa, deixando confortável.

ESPECIAL

Enquanto estiver usando, concede ao usuário Força +2.

Coroa da Inteligência

Aura: Média

Raridade: Raro

Esta coroa prateada cravejada de pedras preciosas possui uma grande perola no centro e inscrições arcanas em todas as partes visíveis. Quando é colocada na cabeça de alguém, a perola brilha com uma luz branca e suave.

ESPECIAL

Enquanto estiver usando, concede ao usuário Inteligência +1.

Espada Matadora de Ogros

Aura: Média

Raridade: Raro

Esta espada longa parece uma espada simples. Em sua lâmina possui uma inscrição dizendo Mata Ogro. Não se sabe quem fez esta espada, mas possivelmente foi criada por humanos na época em que sua raça colonizou a região antes ocupada pelos ogros.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Corte/ Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Todo golpe desferido em um ogro causa +20 de dano.				

Espada dos Quatro Ventos

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Esta espada longa de aço possui um aspecto esbranquiçado e sua empunhadura é feita de marfim. Possui desenhos ondulados em toda extensão da lâmina. Sua origem é desconhecida, mas acredita-se que foram criadas pelos Levent, um povo antigo humanóide que possui asas.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
14	Corte/ Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Esta espada pode fazer ataques corporais que atingem alvos a distancia com uma rajada de vento cortante.				

Espada Vingadora

Aura: Fraca

Raridade: Incomum

Esta espada grande possui uma empunhadura dourada com formato de leão. A lâmina larga possui inscrições sobre a época que os deuses destruíram os demônios primordiais e criaram o mundo.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
12	Corte/ Perfuração	6(3)	Arma Complexa	

ESPECIAL

Esta espada causa +6 de dano em criaturas malignas (demônios, morto-vivos e espíritos malignos).

Lança Matadora de Dragões

Aura: Média

Raridade: Raro

Esta lança mágica feita de um metal estranho e fosco possui desenhos e escritas élficas em toda sua extensão. A ponta entalhada tem o formato semelhante a uma folha. Existem pouquíssimas destas lanças no mundo. Apesar de não se saber o paradeiro certo, uma antiga canção élfica cita um grupo de heróis elfos carregando lanças mágicas que conseguiram derrotar um dragão poderoso que iria destruir o império élfico.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
8	Perfuração	2	Arma Complexa	Arremesso

ESPECIAL

Todo golpe desferido em um dragão causa +20 de dano.

Manto da Proteção

Aura: Nula

Raridade: Comum (400 moedas)

Este manto de tecido suave é confeccionado por mestres feiticeiros de todos os reinos. Seu tecido é capaz de enrijecer com o desejo de seu possuidor. Seu poder vem da capacidade mental de seu possuidor.

Muitos destes mantos são cobertos por runas mágicas em suas bordas. A cor do tecido depende da ordem e grau do feiticeiro.

ESPECIAL

Você fica imune a magias que afetam a mente, e recebe +1 de defesa para cada 2 pontos de Inteligência ou Vontade que você tenha.

Luvas da Agilidade

Aura: Média

Raridade: Raro

Estas luvas de couro possuem uma ametista em cada mão e inscrições mágicas em sua volta. Suas propriedades mágicas fazem elas se acomodarem em qualquer mão independente de seu tamanho.

ESPECIAL

Enquanto estiver usando, concede ao usuário Agilidade +1.

Luvas da Agilidade Máxima

Aura: Forte

Raridade: Raro

Estas luvas de couro possuem uma ametista em cada mão e inscrições mágicas em sua volta. Suas propriedades mágicas fazem elas se acomodarem em qualquer mão independente de seu tamanho.

ESPECIAL

Enquanto estiver usando, concede ao usuário Agilidade +2.

Machado do Gelo

Aura: Fraca

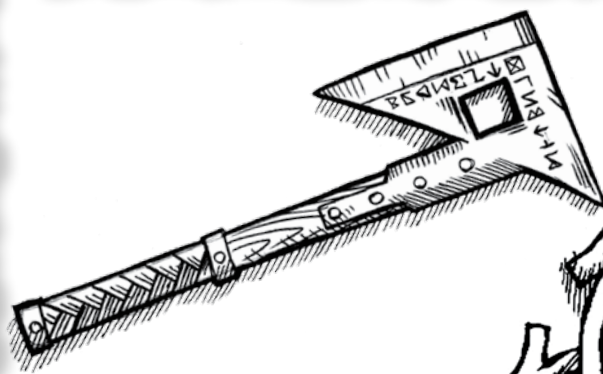
Raridade: Incomum

Criado pelos anões bárbaros do norte gelido, estes machados pesados forjados com aço frio possuem runas anãs em toda sua lâmina. Ela é gelada, menos em sua empunhadura. Fica normalmente envolta em gelo condensado.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
12	Corte	7(4)	Arma Complexa	

ESPECIAL

Todo golpe com esta arma causa +4 de dano de frio (totalizando 16 de dano).



Mighty Blade

Também conhecida como Espada do Poder ou Espada da Justiça

Aura: Divina

Raridade: Lendário (Único)

Os deuses a criaram para derrotar as bestas do caos, e com ela eles criaram o mundo. Quem a possuir terá o poder de um avatar. A Mighty Blade é uma espada longa perfeita. Seu cabo é feito de uma madeira indistinguível e possui detalhes em ouro. Sua lâmina é do metal mais puro, melhor que qualquer outro no mundo, e seu brilho reflete toda imensidão do universo.

DANO	TIPO	FN	GRUPO	OBSERVAÇÃO
30	Corte/ Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
A Mighty Blade nunca erra o alvo. Além disso, quem a usa pode fazer qualquer magia existente sem a conhecer e sem gastar mana. Ela é indestrutível.				

Poção de Mana

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Ingredientes: Éter e Asa de Morcego.

A poção de mana pode ser encontrada em qualquer local onde existam feiticeiros e alquimistas. Também se encontra em templos voltados a Sarfion, o deus da sabedoria.

É um líquido aquoso de cor púrpura. Alquimistas costumam aplicar uma cor azulada a ele.

ESPECIAL

Recupera 30 pontos de mana a quem ingerir completamente o líquido.

Poção de Vida

Aura: Nula

Raridade: Comum (200 moedas)

Ingredientes: Éter, Folha de Oliveira e Raiz de Carvalho.

A poção de vida é a poção mais comum nos reinos. Pode ser encontrada em qualquer local onde existam feiticeiros e alquimistas. Também se encontra em templos voltados a Denalla, a deusa da vida.

É um líquido aquoso e transparente com um leve tom esverdeado. Alguns alquimistas colocam corante verde ou vermelho.

ESPECIAL

Recupera 30 pontos de vida a quem ingerir completamente o líquido.

Poção Restauradora

Aura: Nula

Raridade: Comum (300 moedas)

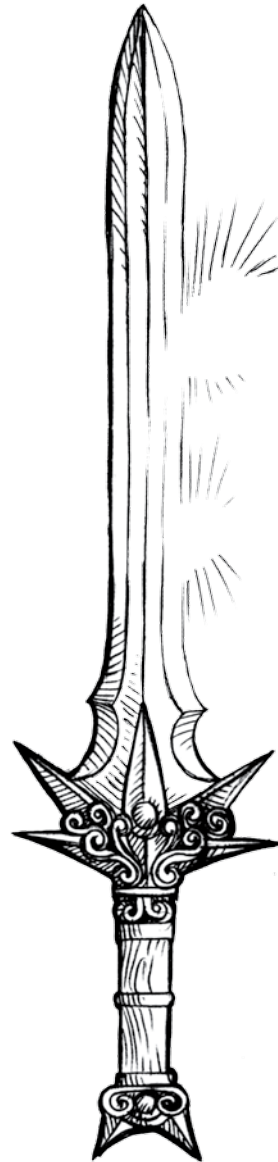
Ingredientes: Éter, Rabo de Salamandra e Pena da Coruja.

A poção restauradora pode ser encontrada em qualquer local onde existam feiticeiros e alquimistas. Também se encontra em templos voltados a Sarfion ou Denalla.

É um líquido aquoso de cor púrpura. Alquimistas costumam aplicar uma cor azulada a ele.

ESPECIAL

Recupera 30 pontos de vida e mana a quem ingerir completamente o líquido.



Mighty Blade

FICHA DE PERSONAGEM

Nome

Jogador

Raça

Classe

Nível

Motivação

Atributos

Força

Agilidade

Inteligência

Vontade

Pontos de Vida

Máximo

Pontos de Mana

Máximo

Habilidades

Defesa

Equipamento

Espada e Magia!

Mighty Blade RPG é um sistema simples, rápido e intuitivo.
Pegue alguns dados e boa aventura!

Entre no site e baixe gratuitamente mapas, aventuras e outros materiais!

www.mightyblade.com



www.coisinhaverde.com



contato@coisinhaverde.com