

D&D New DRAGON



MANUAL DE REGRAS BÁSICAS

MATEUS SOARES

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game

Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0

Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

ÍNDICE

Capítulo 1: INTRODUÇÃO	3
O que é New Dragon, Criação de Personagem e Entendo a Ficha	
Capítulo 2: PERSONAGENS	7
Atributos, Raças, Classes, Tendência PVs, PHs, BD, Iniciativa, Cansaço e Evolução	
Capítulo 3: PERÍCIAS	18
Teste de perícia, Sucesso decisivo, Graduação e Adquirindo perícia	
Capítulo 4: TALENTOS	23
Descrição dos talentos	
Capítulo 5: COMBATE	42
Preparar, Rodada, Atacando, Ferindo, Proteção, Ataque decisivo, Mirando Ataque localizado, Ataque pelas costas, Imobilização, Combate com duas armas Combate a distância, Combate montado, Cobertura, Lutas as cegas, Posturas Tamanho, Desarme, Apartar, Agarrar e Atropelar	
Capítulo 6: EQUIPAMENTOS	49
Dinheiro, Armas, Armaduras, Equipamentos, Vida dos equipamentos e Serviços	
Capítulo 7: MAGIA	65
Caminhos da magia, Feitiçaria, Encantamento, Rituais e Descrição dos feitiços	
Capítulo 8: GUIA DO MESTRE	97
Mestrando, Tabuleiro, Área de efeito, Alcance, Criaturas maiores, Testes de perícia Recompensas, Aventuras, Queda, Sufocamento, Fogo, Ácido, Veneno, Doenças Clima, Altitude, Armadilha, Medo, Influência, Capacidade de Carga, Viajando	
Capítulo 9: CLASSES ESPECIAIS	112
Arqueiro, Arquimago, Assassino, Bárbaro, Bárbaro da Fúria, Bardo, Cavaleiro Clérigo, Druida, Espadachim, Guerreiro, Ladino, Mago, Menestrel, Mestre da lâmina Paladino e Ranger	
Capítulo 10: ITENS MÁGICOS	121
Criação do item, Itens no corpo, Feitiços Específicos, Feitiços Incompatíveis Armaduras, Armas, Poções, Anéis, Varinhas, Cajados e Itens Maravilhosos	
Capítulo 11: ANIMAIS E MONSTROS	134
Progressão, Tamanho, Habilidades, Animais e Monstros	

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

O que é New Dragon?

New Dragon é um jogo de imaginação onde você e seus amigos criam personagens que realizam feitos heróicos: salvar povoados inteiros das mãos de gigantes ou mesmo derrotar um poderoso inimigo que planeja dominar todo o mundo. É como uma brincadeira de criança, mas com regras a serem seguidas.

Para jogar New Dragon a primeira coisa a ser feita é criar seu personagem: uma pessoa com características únicas e vida própria que se desenvolve à medida que você joga com ele. Seu personagem pode ser desde um humano guerreiro com coração nobre que luta para livrar o mundo de bandidos até um estudioso de artes mágicas, capaz de conjurar poderosos feitiços. Esse seu personagem será um PJ (personagem do jogador).

Uma pessoa do grupo será o mestre, aquele que é responsável em criar as histórias em que os personagens dos jogadores participarão. Os jogadores têm total liberdade de criação dentro de uma história criada pelo mestre, podendo esse jogador modificar toda a história e fazê-la tomar um rumo inesperado até mesmo pelo mestre.

O mestre, como criador da história, controla todos os outros personagens do mundo, chamados de PNJ (personagem não jogador).

Então se o mestre controla toda a história e todos os PNJs, qual a graça de se jogar se o mestre sempre irá ganhar?

New Dragon não é um jogo comum de tabuleiro ou de vídeo game que a diversão acaba quando alguém vence, muito pelo contrário. A função do mestre não é derrotar os PJs, mas sim criar uma história que seja divertida para todos.

O que é preciso para se jogar New Dragon?

Não muito, basta você ter um grupo de três a seis amigos, esse manual, lápis, borracha, papel e alguns dados especiais de 4, 6, 8, 10, 12, e 20 lados, comumente chamados de D4, D6, D8, D10, D12 e D20.

Não tenho esses dados especiais, o que eu faço?

Como faço para criar meu PJ?

Primeira coisa a ser feita é conversar com o mestre. Já que ele irá criar as histórias ele terá a última palavra sobre a criação dos PJs. Ele pode, por exemplo, limitar os PJs em algumas raças, deixando apenas humanos e elfos para os jogadores escolherem como personagens. Converse com os outros jogadores para saber qual classe eles irão escolher, afinal um grupo apenas de guerreiros

LICENÇA "OPEN GAME"

A Licença Aberta, ou simplesmente OGL ("Open Game License") foi criada no ano 2000 pela Wizards of the Coast.

Cada jogo de interpretação tem suas próprias regras, que são propriedade de seus autores. No entanto, a Licença Aberta é uma documentação que permite a qualquer autor ou editora utilizar a maioria de suas regras em seus próprios jogos.

New Dragon RPG foi produzido com base na documentação OGL. Por esse motivo muitos jogos que utilizem dados de vinte lados podem ser facilmente adaptados para **New Dragon RPG**.

A Licença OGL também garante que qualquer autor ou editora pode utilizar qualquer parte deste livro (exceto mapas e ilustrações) em seu próprio produto, sem precisar de nossa permissão ou autorização.

A documentação OGL é apresentada, em inglês, no início deste livro. Mais detalhes podem ser encontrados na Internet, nos seguintes endereços:

www.opengamingfoundation.org
www.wizards.com/d20

Não se preocupe, no final do livro possui uma solução para isso. Basta tirar cópia das últimas páginas, colar a parte com o simulador de dados em uma superfície um pouco rígida, como papel cartão e seguir as instruções que acompanha o material. Mas essa é uma solução temporária, pois a emoção de rolar os dados é muito maior do que usar um simulador de papel.

criação de PERSONAGEM

seria ótimo para derrotar um grupo de orcs, mas não seria nada agradável ter apenas guerreiros por perto ao encontrar um poderoso mago ou mesmo um baú de alta qualidade trancado a sete chaves!

E depois disso?

Depois você define a raça e a classe que seu personagem terá. Você terá, inicialmente, quatro opções de

classes, com o tempo e com a evolução do seu personagem você terá inúmeras opções de classes especiais.

Já decidi a raça e a classe, e agora?

Agora distribua os pontos iniciais entre os três atributos: Força, Destreza e Inteligência. No capítulo 8: Guia do Mestre tem algumas opções de como esses atributos podem ser gerados, converse com seu mestre e ele o ajudará a gerar os valores para os atributos. Mas o importante é você saber distribuir esses valores, determinando como prioridade aquilo que você queira que seu PJ faça de melhor. Se ele é um Combatente de espada e escudo ter força elevada é interessante para que ele possa causar mais danos e suportar mais ferimentos. Se ele é um Especialista ter uma Destreza elevada é o ideal, já que a muitas das perícias envolve esse atributo, mas se seu PJ for um Conjurador ter uma Inteligência acima da média é importante para lançar feitiços com mais facilidade.

E depois?

Depois de definir o que seu PJ faz de melhor anote todas as características de sua raça como bônus e pontos extras de perícia e atributos em sua ficha.

Tem mais?

Depois disso proceda como se o personagem estivesse evoluindo (como se fosse do nível 0 para o nível 1). Vá até o capítulo 2: Personagens no tópico Subindo de nível e siga as instruções.

Terminou?

Está quase terminando. Consulte seu mestre para definir a quantidade de dinheiro que seu PJ irá começar e compre tudo aquilo que você queira para ele, como armas, armaduras, equipamentos diversos, etc.

Para finalizar preencha os espaços em branco, como defesa, os modificadores de combate, tendência, pontos de vida, etc. Depois disso dê vida a seu PJ: crie um nome único, defina sua aparência, construa uma pequena história de sua vida para explicar o que o motivou a se aventurar e estará terminado. Agora é só se unir aos outros jogadores e se divertirem.

ENTENDENDO A FICHA

Cabeçalho

No cabeçalho deve ser anotado o nome do personagem, sua raça, classe, nível, tamanho, tendência e XP.

Atributos

Os atributos são divididos em Principal e Secundário (ou reações). Em atributos Principais o valor do atributo deve ser anotado na parte anotada "Valor", que é o valor decidido na criação do personagem e em "Mod" deve-se anotar o modificador que a habilidade fornece (veja no capítulo 2: Personagens no tópico Atributos Principais. Em Reações o valor "Base" é aquele que o personagem adquire com a evolução do personagem ou com a aquisição de habilidades especiais de suas classes, em "Mod" deve ser anotado o modificador do atributo chave correspondente com a reação: Vigor possui como atributo chave a Força, Agilidade possui como atributo chave a Destreza e Vontade possui como atributo principal a Inteligência, em "Outros" deve ser anotado bônus adquirido com

talentos ou de outra maneira, em Total deve-se anotar a soma dos valores daquele atributo.

Pontos de Vida e Cansaço

O valor Pontos de vida é a soma do PV base da raça, com o modificador de força do personagem, com algum bônus de classe que possua e com a aquisição de PVs durante a evolução do personagem. Esse valor corresponde a quantidade de dano que um personagem suporta até que mude seu nível de ferimento. A medida que um personagem perde níveis de ferimento ele fica debilitado e sofre penalidade em suas ações. Os PVs perdidos devem ser anotados em frente de cada nível de ferimento que o personagem está. Em Cansaço deverá ser marcado o estado de cansaço que o personagem está. Sempre que for submetido a atividades cansativas o personagem poderá perder níveis de cansaço, quando isso ocorrer o jogador deverá marcar o círculo em frente ao estado de cansaço correspondente com um risco ou colorir.

The image shows a character sheet for 'The New Dragon RPG'. It includes sections for 'Atributos Principais' (Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Charisma, Wisdom) and 'Pontos de Vida' (Hit Points). Red circles highlight the 'Valor' and 'Mod' columns in the attributes section and the 'Total' column in the Hit Points section. Red arrows point from the text on the left to these specific areas.

Iniciativa, PHs e Deslocamento

O valor de iniciativa de um personagem é a soma do modificador de destreza do personagem, que deve ser anotado em “Mod” com outros modificadores, como talentos, que deve ser anotado em “outros”. A soma deve ser anotada em “Total”. Os PHs, pontos heróicos, de um personagem é fixo de acordo com a vontade do mestre e pode aumentar com o avanço de nível de acordo com a vontade do jogador que o controla. O deslocamento atual de um personagem depende de seu deslocamento base, determinado pela sua raça, mas armaduras e uma carga excessiva pode acarretar num deslocamento menor do personagem, assim toda penalidade fornecida por armadura e carga deverá ser anotada em “Pen” e subtraída do valor base para ser anotado em “Atual”.

Defesas

As defesas de um personagem pode ser sua esquiva ou o equipamento que tenha para usar para bloquear os ataques do inimigo. Em “BD”, que significa bônus de defesa, deve ser anotado o bônus do personagem que ele adquire a medida que avança de nível. Em “Mod” deve ser anotado o modificador do personagem para a sua defesa, no caso da esquiva o modificador corresponde ao valor de Destreza, quanto a equipamentos, seja escudo, espada ou qualquer objeto o modificador corresponde ao valor de bloqueio do equipamento. Em “Out” deverá ser anotado outros bônus que o personagem adquire com talentos ou habilidades de classe.

Armas

Local onde o jogador anotará as características das armas e escudos quando empunhada pelo personagem. Em “Atq” deverá ser anotado o bônus total que o personagem tem ao usar aquela arma, deverá ser somado sua perícia marcial daquela arma com quaisquer outros bônus, seja de talento ou mágico, desse modo se o personagem possuir +8 com alguma arma ele deverá somar ao resultado da rolagem do d20 esse valor para superar a defesa da criatura. Em “Dan” deverá ser anotado o dano da arma já com os bônus do personagem, assim se uma arma causa d10 de dano e esse personagem possui +5 devido sua força elevada, habilidades e talentos o jogador deverá anotar d10+5. “Tip” é o tipo de dano que a arma causa, pode ser corte (C), Concussão (CC) ou Perfuração (P). “Alc” é o alcance da arma medido em metros. “Dur” é a dureza do equipamento, se esse equipamento sofrer essa quantidade de dano o jogador deverá fazer um teste somando o valor de “Res” do equipamento para que ele não perca um nível de

qualidade. “Especial” é alguma característica especial da arma, caso tenha.

Armadura

Local onde o jogador anotará as características de suas armaduras. “RD” é o valor da redução de dano da armadura, valor a ser subtraído do dano que o personagem sofre. “Pen” é a penalidade que o personagem sofrerá em testes de determinadas perícias, reações e esquiva enquanto vestir a armadura. “Mov” é a penalidade no movimento do personagem, valor a ser subtraído do deslocamento do personagem. “Área” é o local que a armadura protege, que pode ser cabeça (C), Peito (P), Braço (B) e Perna (PN). “Dur” é a dureza da armadura, e se a armadura sofrer essa quantidade de dano o jogador deverá fazer um teste somando o valor de “Res” da armadura para que ele não perca um nível de qualidade. “Especial” é alguma característica especial da armadura, caso tenha.

Carga

Local onde será anotado a quantidade de peso que o personagem é capaz de carregar. Carga Leve é o peso que o personagem pode carregar sem sofrer qualquer penalidade.

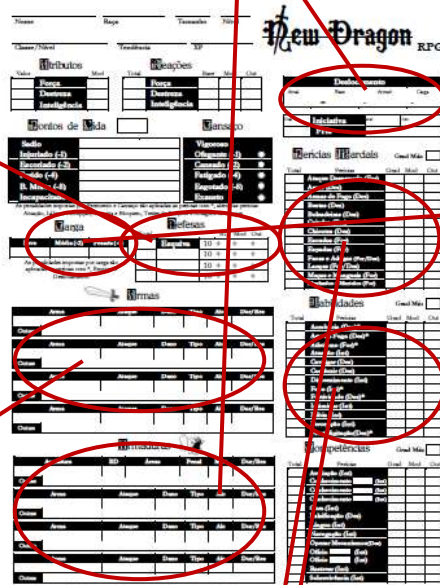
Perícias Marciais

Local que deverá ser anotado a habilidade do personagem em manusear armas. Em “Grad” deverá ser anotado a graduação que o personagem possui nessa perícia, em “Mod” será

anotado o modificador que o atributo chave dessa perícia fornece, em “Outros” deverá ser anotado algum outro bônus que o personagem possui, seja por talentos, habilidades de raça ou de classe, em “Total” deverá ser anotado a soma desses valores. Mesmo que o personagem não possua graduação em alguma perícia ele poderá usar armas dessa categoria com penalidade de -4 nos testes de ataque.

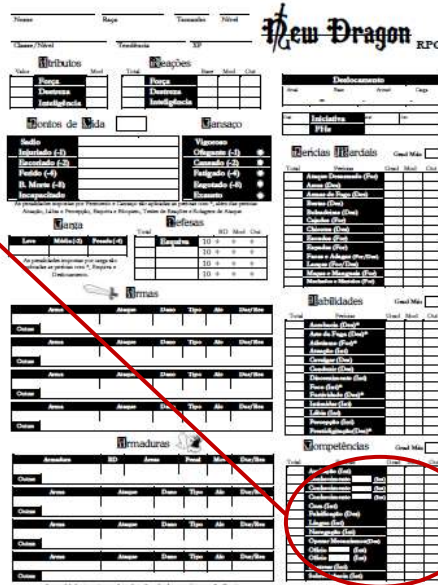
Habilidades

Local que deverá ser anotado a habilidade do personagem em feitos diversos. Em “Grad” deverá ser anotado a graduação que o personagem possui nessa perícia, em “Mod” será anotado o modificador que o atributo chave dessa perícia fornece, em “Outros” deverá ser anotado algum outro bônus que o personagem possui, seja por talentos, habilidades de raça ou de classe, em “Total” deverá ser anotado a soma desses valores. Mesmo que o personagem não possua graduação em alguma perícia ele poderá usar essa perícia, porém com penalidade de -4 nos testes.



Competências

Local que deverá ser anotado a habilidade do personagem em feitos diversos. Em "Grad" deverá ser anotado a graduação que o personagem possui nessa perícia, em "Mod" será anotado o modificador que o atributo chave dessa perícia fornece, em "Outros" deverá ser anotado algum outro bônus que o personagem possui, seja por talentos, habilidades de raça ou de classe, em "Total" deverá ser anotado a soma desses valores. Se o personagem não possuir graduação nessa perícia ele não poderá usá-la, mesmo que tenha outros bônus raciais ou de classe.



sobre os familiares do personagem, como ele aprendeu suas habilidades de luta ou mágicas e o que o motivou a se aventurar.

Nome e Caminho Mestre

O jogador deverá anotar o nome do personagem e o caminho que o personagem é mestre.

Dificuldade Base

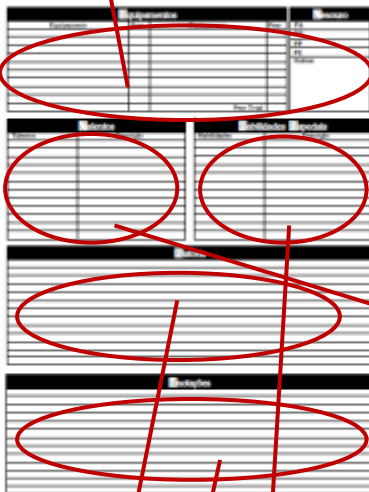
Local para anotar a dificuldade base dos testes de reação dos feitiços do personagem.

Caminhos da Magia

Local que deverá ser anotado o conhecimento do personagem em caminhos da magia. Em "Grad" deverá ser anotado a graduação que o personagem possui nesse caminho, em "Mod" será anotado o modificador de inteligência do personagem, em "Outros" deverá ser anotado algum outro bônus que o personagem possui, seja por talentos, habilidades de raça ou de classe, em "Total" deverá ser anotado a soma desses valores.

Equipamentos e Tesouro

Local onde deverá ser anotado todo o equipamento que o personagem carrega, desde armas, armaduras, escudos, mochila, tocha, poções, etc. Na frente do equipamento deverá ser anotado o peso e depois somado e anotado em Peso Total.



Tesouro é o local onde deverá ser anotado o dinheiro que o personagem possui, jóias ou qualquer item de valor apenas monetário.

Talentos

Local onde deverá ser anotado os talentos que o personagem possui e uma

pequena descrição do talento.

Habilidades Especiais

Local onde deverá ser anotado habilidades de classe e habilidades de raça do personagem com uma pequena descrição.

Anotações

Local onde o personagem fará anotações pessoais, como locais que passou, pessoas que conheceu, etc.

História

Local onde deverá ter um breve histórico do personagem contendo local onde nasceu, alguma coisa

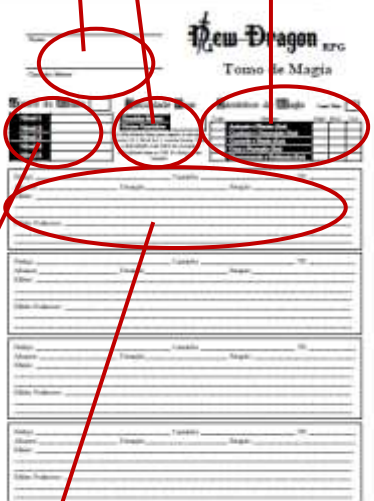
magia. Em "Grad" deverá ser anotado a graduação que o personagem possui nesse caminho, em "Mod" será anotado o modificador de inteligência do personagem, em "Outros" deverá ser anotado algum outro bônus que o personagem possui, seja por talentos, habilidades de raça ou de classe, em "Total" deverá ser anotado a soma desses valores. Apenas personagem com a habilidade Lançador de Feitiços ou Feiticeiro poderá colocar pontos de perícias nessas perícias.

Pontos de Magia

Área reservada apenas para personagens conjuradores. O valor dos Pontos de Magia de um personagem é de 3+ modificador de inteligência + outros benefícios de habilidades de classe. O personagem possui esse valor de Pontos de Magia em cada nível, assim, quando os pontos de magia de um nível acabar o jogador deverá tirar pontos de magia do nível inferior. Quando os pontos de magia do nível 5 acabar o personagem começará a perder Pontos de vida.

Lista de Feitiços

Área para anotar os feitiços, a descrição dos feitiços, como duração, alcance, efeitos, etc.



CAPÍTULO 2 - PERSONAGENS

Neste capítulo será descrito tudo aquilo que é preciso saber sobre os personagens, desde as descrições das raças dos personagens, com os bônus e características de cada um a até as classes, com suas habilidades e características únicas. Regras para comportamento, atributos, PVs e morte, heroísmo, evolução do personagem também estão detalhadas neste capítulo.

ATRIBUTOS PRINCIPAIS

Os personagens possuem três atributos básicos: Força (For), Destreza (Des) e Inteligência (Int). Valores altos indicam que os personagens terão bônus em testes relacionados com aquele atributo, valores baixos indicam que sofrerão penalidades.

A média dos atributos para personagens normais (pessoas simples das vilas, como camponeses, taverneiros, etc.) ficam entre 10 e 11, podendo raramente chegar a 12 ou 13 um de seus atributos. Os personagens dos jogadores são heróis, logo devem estar acima da média. Seus atributos variam entre 11 e 15, podendo muitas vezes alcançar o valor 17 em um ou mais atributos. Lógico que esses atributos aumentam com a experiência dos PJs, podendo alcançar incríveis 20 ou até mais.

Cada valor de atributo tem seu modificador. Esse modificador deve ser aplicado a todos os testes que envolvam o atributo relacionado.

Valor do Atributo	Modificador (Mod)
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27...	+8...

Força (For): Representa a força muscular, o vigor físico dos personagens. Anões tendem a ter força acima da média. Esse atributo é extremamente importante para personagens combatentes, que necessitam de ataques poderosos e boa saúde para resistir a ataques.

Destreza (Des): Representa a graciosidade, a velocidade, a precisão dos personagens. Elfos tendem a ter a Destreza acima da média. Esse atributo é extremamente importante para personagens que desejam seguir carreiras de arqueiros ou Especialista.

Inteligência (Int): Representa a perspicácia, a capacidade de aprendizagem, o raciocínio dos personagens. Esse atributo é extremamente importante para

personagens Conjuradores, pois facilita o lançamento de feitiços

Reações

Os personagens têm três atributos secundários, chamados de Reações. Esses atributos recebem esse nome devido sua natureza de reagir a alguma ação provocada por um oponente, armadilhas ou qualquer outra coisa. Os atributos são: Vigor, Agilidade e Vontade.

Os testes de Reações devem ser feitos rolando D20 e somando o bônus da reação a ser testada. O valor da soma deve superar a dificuldade imposta pelo mestre.

Vigor: os testes de Vigor são feitos quando o físico do personagem é levado ao extremo como longas caminhadas, corridas exaustivas ou mesmo se o personagem adquirir alguma doença ou for atingido por veneno. O modificador de Força deve ser aplicado como bônus nos testes de Vigor.

Agilidade: os testes de Agilidade são feitos quando a velocidade do personagem é colocada em cheque como armadilhas que se abrem sob os pés do personagem, quando um mago lança alguma magia para atingi-lo ou então para evitar alguma queda. O modificador de Destreza deve ser aplicado como bônus nos testes de Agilidade.

Vontade: os testes de vontade devem ser feitos quando a mente do personagem é testada, seja por uma magia de controle lançada por um oponente ou para se manter alerta durante uma noite inteira. O modificador de inteligência deve ser aplicado como bônus nos testes de Vontade.

Raças

Decidir a raça de um personagem é tão importante quanto à classe. É escolhendo a raça que o jogador poderá determinar sua história e sua personalidade durante o jogo.

Cada raça possui características especiais que as fazem únicas. Elfos tendem a ser mais graciosos e amantes de música e boa comida, anões são mais robustos e impacientes e humanos mais versáteis e adaptáveis. Essas características diferentes são explicadas durante o jogo em forma de bônus ou com pontos adicionais de personagens.

Anões

Anões são robustos, possuindo tronco largo e baixa estatura. Atingem alturas entre 1,20m e 1,40m, mas pesam tanto, ou mais, quanto os humanos adultos. Atingem a maturidade aos 30 anos de idade e aos 40 já possuem barbas tão vastas e compridas quanto anciões humanos, mas apesar da aparência envelhecida um anão tem vigor suficiente para lutar até seus 150 anos de vida. A partir dessa idade começam a perder vigor e a definhar. Anões vivem em média 200 anos, mas já houve relatos de anões com 240 anos de vida.

Anões, em sua maioria, são rabugentos e desconfiados de todos. Tem forte senso de justiça, são amantes de pedras preciosas, perfeccionistas quando fabricam armas e armaduras e ótima memória tanto para gentilezas quanto desaforos.

Anões são apaixonados por tesouros e tudo aquilo que provém dele. São ótimos escavadores e colecionadores, também são conhecidos por seus trabalhos manuais como fabricantes de armas, armaduras, enfeites, jóias, gemas, colares e tantas outras coisas.

Características dos Anões

- Tamanho Médio
- Deslocamento base de 8 metros
- Base de PV: 5 PVs
- Visão no escuro: anões não necessitam de luz para enxergar até 20 metros de distância.
- Podem carregar 50% a mais de carga que pessoas normais (x1,5 a carga normal de sua força)
- Recebem +1 no bônus base de Vigor no nível 1.
- Recebem +2 de Bônus de Defesa em combate contra criaturas de tamanho grande ou maior.
- Recebem +1 em todos os testes de perícia relacionados a Metal ou Pedra.
- Falam o idioma Anão e o comum.

Elfos

Elfos são graciosos, possuem orelhas pontudas, corpo magro e esguio. Sua altura fica em torno de 1,50m a 1,70m. Os elfos são uma raça abençoada com a imortalidade, quando atingem a maturidade (aos 200 anos de idade) param de envelhecer fisicamente e mantêm a mesma aparência de um adulto jovem por toda a eternidade. Apesar de não morrerem pela idade os elfos

ainda podem morrer pela lâmina de uma espada ou por doenças.

Elfos são alegres e apreciadores de boa música, comida e vinho. Devido sua natureza imortal os elfos rejeitam tudo aquilo que possua vida curta, assim evitam contato com outras raças preferindo o isolamento em florestas, onde criam seus palácios de pedra e madeira entre as árvores.

Os elfos não dormem, mas ainda assim necessitam de repouso diário. Para descansarem os elfos entram em um transe profundo, como se meditassem. Durante essa meditação os elfos não podem escolher simplesmente abandoná-la (assim como os humanos não escolhem quando acordam), mas podem ser interrompidos por forças externas (barulhos, etc). O tempo de meditação dos elfos é em torno de quatro horas diárias.

Características dos Elfos

- Tamanho Médio
- Deslocamento normal de 10 metros
- Base de PV: 4 PVs
- Visão na penumbra: elfos enxergam o dobro que a iluminação alcança em situações de pouca luz.
- Elfos recebem +2 no atributo Destreza.
- Recebem +2 de Bônus em todos os testes para resistir a magias de efeito mental
- Recebem +1 nos testes de Agilidade.
- Recebem +2 em testes de Percepção
- São imunes a efeitos de sono
- Falam o idioma Élfico e o comum.

humanos

Os humanos são a raça com maior número de habitantes em todo o mundo. Dominam grandes quantidades de terras, constroem palácios, torres e cidades em qualquer parte do mundo. São capazes de viver desde o mais árido deserto até a montanha mais fria. Com certeza é a raça com maior capacidade de adaptação e versatilidade em todo o mundo.

Por sua natureza versátil é impossível descrever uma única característica dos humanos pois suas características dependem da região onde crescem: humanos do norte gelado tendem a ser mais fortes e com menos senso de humor, já humanos de regiões desérticas tendem a ser mais desconfiados e apagados a dinheiro.

Características dos Humanos

- Tamanho Médio
- Deslocamento normal de 10 metros.
- Base de PV: 4 PVs
- Recebem 1 ponto de perícia extra por nível.
- Recebem bônus base de +1 em qualquer reação no nível 1.
- Recebem mais um Ponto Heróico no nível 1.
- Recebem 1 talento extra no nível 1.
- Falam o idioma Comum

MEIO-ANÕES

Quando raramente acontece de um anão se relacionar com uma humana, ou uma anã com um humano suas proles ou pertencem a raça da mãe ou do pai. Mas muito raramente pode acontecer de nascer uma prole que não é nem humano e nem anão, esses seres foram chamados de meio-anões.

Um meio-anão tem estatura variando entre 1,40m a 1,60m e assim como os anões, possuem tronco largo demonstrando seu vigor.

Os meio-anões não herdaram a longevidade de seus parentes anões, mas herdaram a capacidade de se adaptarem facilmente de seus parentes humanos. Um meio-anão vive em média 100 anos, alcançando a maturidade aos 20 anos.

Como uma raça mestiça meio-anões não formaram cidades ou mesmo uma cultura, sempre optando por viverem entre os humanos ou entre os anões.

Características dos Meio-anões

- Tamanho Médio
- Visão no escuro: meio- anões não necessitam de luz para enxergar até 20 metros de distância.
- Deslocamento normal de 10 metros
- Base de PV: 5 PVs
- Recebem 1 ponto de Perícia extra por nível
- Recebem +1 nos testes de Vigor.
- Falam o idioma Anão e Comum

MEIO-ELFOS

Quando um elfo decide abandonar a segurança das florestas para se aventurar pelo mundo ocasionalmente ele acaba se apaixonando pelo coração e beleza de alguma humana. Nas raras vezes que essa união acontece os filhos gerados serão meio-elfos.

Os meio-elfos tem muito das duas raças. Tem estatura média de 1,70m, orelhas pontudas, corpo magro e esguio, cabelos lisos e muitos podem até mesmo possuir uma barba rala herdada dos humanos. Normalmente os meio-elfos vivem com os humanos, mas com a mesma paixão e inclinação que seus parentes elfos possuem pelas florestas. Além disso, os meio-elfos normalmente herdam a curiosidade, inventividade e inquietude dos humanos,

sempre buscando novos conhecimentos e lugares diferentes.

Os meio-elfos são perfeitamente aceitos no meio de humanos, mas os elfos mais “tradicionais” acham isso uma afronta a seu sangue nobre e tratam os meio-elfos com desprezo, por isso os meio-elfos não vivem em cidades élficas.

Características dos Meio-Elfos

- Tamanho Médio
- Deslocamento normal de 10 metros.
- Base de PV: 4 PVs
- Visão na penumbra: meio-elfos enxergam o dobro que a iluminação alcança em situações de pouca luz.
- Recebem 1 ponto de Perícia extra por nível
- Meio-elfos recebem +1 no bônus base de Agilidade no nível 1.
- Recebem +1 em testes de Percepção.
- Falam o idioma Élfico e Comum

WEES

Wees são uma raça de pequeninos. Com exceção de sua baixa estatura, que fica em média de 1 metro de altura, os wees lembram em muito os humanos. Normalmente possuem pele clara, mas podem se apresentar com pele mais escura dependendo da região onde vivem, cabelos encaracolados e uma curiosidade que só é superada pela sua fome.

Os wees preferem viver isolados das outras raças, criando pequenos vilarejos com cerca de duzentos a trezentos habitantes, em colinas ou planícies que possuam boa terra para plantio, já que todos os wees nascem conhecendo a arte de cultivar plantas.

A curiosidade de um wee também não é maior que o receio de trocar seu protegido e seguro vilarejo por grandes cidades humanas, mas quando raramente isso acontece eles acabam por se tornar escravos de humanos malévolos, por isso que aqueles que conseguem escapar das mãos de seus senhorios acabam por voltar as suas cidades ou se unem a grupos de criminosos para roubar casas e saquear viajantes.

Características dos Wees

- Tamanho Pequeno
- Deslocamento normal de 8 metros.
- Base de PV: 3 PVs
- Wees recebem +2 no atributo Destreza.
- Recebem +2 de Bônus de Defesa em combate contra criaturas de tamanho médio ou maior.
- Wees recebem +2 no bônus base de Agilidade no nível 1.
- Recebem +2 em testes de Atletismo, Furtividade e Percepção.
- Falam o idioma Wee e Comum

CLASSES

Existem quatro classes iniciais que os jogadores podem escolher que definem como se comportarão diante de um combate e a maneira que lutam: Combatente, Especialista, Conjurador e Sábio. Cada classe tem características próprias e diferentes uma das outras que a tornam únicas e importantes para uma partida de RPG. Com o tempo um personagem pode adquirir novas classes especiais para incorporar seu arsenal de habilidades.

Descrição

As classes básicas estão descritas da seguinte forma.

Reações: essa é a reação principal de uma classe, a qual receberá bônus ao subir de nível.

Perícias de Classe: são as perícias que um personagem pode alocar pontos de perícia sem qualquer penalidade ou perda de seus pontos.

Características Especiais: São as características únicas de uma classe. A maioria das classes possui como característica um bônus para a classe que melhora de acordo que o personagem evolui na classe.

Habilidades Especiais: São as opções que um personagem pode adquirir quando é criado ou quando adquire nível na classe.

COMBATENTE

São exímios lutadores, possuem grande resistência e são grandes conhecedores de armas. Um Combatente pode ser desde um guerreiro habilidoso, um arqueiro de grande precisão, um poderoso e forte bárbaro ou mesmo um espadachim ágil e esperto.

Descrição

Reação Principal: Vigor ou Agilidade (a escolha deve ser feita durante a criação do personagem).

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado*, *Arcos*, *Bestas*, *Boleadeiras*, *Cajados*, *Chicotes*, *Escudos*, *Espadas*, *Facas e Adagas*, *Lanças*, *Maças e manguais*, *Machados e Martelos*, *Aletismo*, *Cavalgar*, *Conduzir*, *Intimidar*, *Língua*, *Ofício e Percepção*.

Característica Especial:

Resistente o combatente recebe 1 ponto de vida extra em todos os níveis ímpares de combatente (1, 3, 5...).

Lutador o combatente recebe +1 em BD em todos os níveis ímpares de combatente (1, 3, 5...).

Habilidades Especiais:

Treinado em Combate: o combatente deve escolher uma das perícias marciais para ganhar um bônus de +1 em todos os testes de ataque.

Mortal em Combate: o combatente deve escolher uma das perícias marciais para ganhar um bônus de +1 em todas as rolagens de dano.

Vigoroso/Ágil o combatente recebe +1 no bônus base de Vigor ou Agilidade

Experiente em combate: o personagem é recebe 2 pontos de perícias para serem gastos em Perícias Marciais.

CONJURADOR

Conjuradores são estudiosos que expandiram seus conhecimentos além do plano material. São pessoas que descobriram como buscar a magia em outros planos usando a si mesmo como porta para a passagem dos poderes mágicos. Um caminho extremamente perigoso e que exige muito tempo para ser dominado, mas com resultados incríveis e surpreendentes.

Descrição

Reação Principal: Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado*, *Cajados*, *Facas e Adagas*, *Cavalgar*, *Conduzir*, *Conhecimento*, *Cura*, *Discernimento*, *Foco*, *Lábia*, *Língua*, *Navegação*, *Ofício e Percepção*. São consideradas perícias de classe para um conjurador aquelas adquiridas na escolha do caminho da magia.

Característica Especial:

Mestre: o conjurador deve escolher um dos cinco caminhos da magia para ser mestre durante a criação do personagem (Ler capítulo 7: Magia).

Lançador de Feitiços: o personagem recebe +1 PM a cada nível nessa classe.

Habilidades Especiais

Estudos Místicos: o conjurador recebe 2 pontos de perícias para serem usadas em Perícias dos Caminhos da Magia.

Mestre do conhecimento: o conjurador recebe +2 de bônus em todos os testes de um tipo de conhecimento, devendo ser escolhido na aquisição dessa característica.

Força de Vontade: o conjurador recebe +1 no bônus base de Vontade.

Especialista do caminho: o conjurador recebe +1 de bônus em todos os testes no caminho que é mestre.

ESPECIALISTA

Especialistas podem ser desde aquele espião que se move sorrateiramente pelos becos escuros de uma cidade ou então um guerreiro especializado em combater na floresta, perseguindo pegadas e sobrevivendo em ambientes inóspitos. É a classe com maior variedade de perícias, mas por geralmente possuir poucos pontos de vida normalmente os especialistas optam por usar armas de ataque a distância e armaduras leves para não atrapalhar seus movimentos.

Descrição

Reação Principal: Agilidade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Facas e Adagas, Arcos, Bestas, Chicotes, Espadas, Lanças, Acrobacia, Arte da Fuga, Atletismo, Atuação, Avaliação, Cavalgar, Conduzir, Cura, Discernimento, Falsificação, Furtividade, Lábia, Língua, Navegação, Ofício, Operar Mecanismos, Percepção, Prestidigitação, Rastrear e Sobrevivência.*

Característica Especial:

Competente: o Especialista recebe 2 pontos extras de perícia por nível.

Perito: o Especialista, a cada nível que adquire nessa classe, deve escolher uma das seguintes perícias para receber um bônus de +1 em todos os testes: *Atletismo, Atuação, Furtividade, Lábia, Operar Mecanismos, Prestidigitação, Rastrear ou Sobrevivência.*

Habilidades Especiais

Ágil: o Especialista recebe +1 no bônus base de Agilidade.

Ataque Traíçoeiro: o Especialista recebe bônus de +1 nos testes de ataque surpresa ou pelas costas.

Conhecimento Extra: o especialista recebe uma perícia que não seja de sua classe e é considerada perícia de classe para todos os efeitos. Não é possível adquirir dessa maneira perícias dos caminhos da magia.

Mestre Perito: o especialista deve escolher uma das seguintes perícias para se tornar mestre: *Atuação, Cura, Furtividade, Lábia, Operar Mecanismos, Percepção, Prestidigitação, Rastrear ou Sobrevivência.* Quando o especialista usar essa perícia, mesmo que esteja sob tensão, com pressa ou em combate ele poderá escolher 10 ao invés de rolar o d20 para testes.

SÁBIO

Sábios são mestres do conhecimento, podem ser conhecedores de segredos que poucos no mundo gostariam de saber. Eles podem ser conselheiros que manipulam reis e conseguem mudar rumos de guerras, ou mesmo provocar as guerras, podem ser sábios ajudantes de poderosos magos com esperança de aprender seus feitiços ou ainda um diplomata de um reino ou um simples taverneiro. Inteligência é o atributo principal do sábio, já

que dessa forma poderá usar com mais eficiência perícias como conhecimento, diplomacia e mentir.

Descrição

Reação Principal: Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Cajados, Facas e Adagas, Atuação, Avaliação, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Cura, Discernimento, Falsificação, Foco, Lábia, Língua, Navegação, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Mestre Sábio: o Sábio deve escolher, a cada nível nessa classe, uma perícia referente a Conhecimento, Língua ou Ofícios para receber um bônus de +1 em todos os testes.

Conhecedor: o Sábio deve escolher sempre que adquirir nível ímpar nessa classe (1, 3, 5...) um assunto para se tornar especialista. Esse assunto pode ser Orcs, Elfos, Nobres, uma região específica, etc. Sempre que um teste for necessário nesse assunto o Sábio receberá um bônus de +1. Caso o mesmo assunto seja escolhido os bônus se acumularão.

Habilidades Especiais

Força de Vontade: o Sábio recebe +1 no bônus base de Vontade.

Sabedoria: o Sábio recebe bônus de +1 em uma das seguintes perícias: *Atuação, Discernimento, Lábia, Conhecimento, Cura, Língua, Ofício.*

Conhecimento Extra: o Sábio recebe uma perícia que não seja de sua classe e é considerada perícia de classe para todos os efeitos. Não é possível adquirir dessa maneira perícias dos caminhos da magia.

Lançador de Feitiços: somente personagem com nível 4 ou mais em sábio pode adquirir essa habilidade. O Sábio adquire como perícia de classe uma perícia dos caminhos da magia com graduação máxima 1. Essa habilidade não torna o sábio mestre no caminho e nem dá ao sábio outras perícias dos caminhos da magia como perícias de classe. O Sábio inicia com um número de PMs igual a 2+mod de Int e recebe 1 ponto de PM extra por nível nessa classe.

TENDÊNCIAS

A tendência de um personagem determina a forma que o personagem vê o mundo e o modo que se comporta. A tendência de um personagem é dividida em dois eixos, um deles determina como o personagem lida com as leis e o outro eixo como o personagem lida com as pessoas. Durante a criação do personagem o jogador deve escolher uma tendência de cada eixo e combiná-las para formar a tendência do personagem.

Leis

O eixo direcionado as Leis é dividido em três: Leal, Neutro e Caótico

• **Leal:** um personagem leal procura sempre seguir as leis e fazer com que outros também o façam.

• **Neutro:** são pessoas que não vêem problema em esconder uma verdade de alguma autoridade ou burlar, vez ou outra, as leis.

• **Caótico:** são seres que vêem a lei apenas como algo a ser quebrado, acreditam que em uma sociedade as leis são perda de tempo.

Pessoas

O eixo direcionado as pessoas é dividido em três: Bom, Indiferente e Mal

- **Bom:** Um personagem bom enxerga em todas as pessoas (mesmo que essa pessoa seja maligna) pelo menos um pouco de bondade. Evita matar as pessoas (até mesmo as malignas) e tende sempre combater o mal.
- **Indiferente:** são pessoas que preferem evitar tomar lados de bem ou mal. Não necessitam de fazer o bem as pessoas, mas também sempre evita prejudicá-las.
- **Mal:** são pessoas mesquinhas que não medem esforços para conseguir aquilo que querem, podendo até mesmo tirar vidas para chegar ao seu objetivo.

Um personagem sempre terá uma combinação com duas características, sendo uma de cada eixo.

Um personagem Leal e Bom sempre segue as leis e pode até mesmo se sacrificar em benefício dos outros.

Um personagem Neutro e Bom acredita que as leis ajudam uma sociedade a progredir, mas não se sente obrigado a segui-las o tempo todo, mas é sempre bom com todos.

Um personagem Caótico e Bom é aquele que Não se importa com leis, e não hesita em burlá-las em benefício de alguém, como o Robin Hood das histórias.

Um personagem Neutro e Indiferente acredita no equilíbrio, eles acham que para existir o bem deve existir o mal e que um nunca deve sobrepujar o outro.

Um personagem Leal e Indiferente acredita que as leis devam ser seguidas, mas pensam que essas leis devam ser rígidas com as pessoas.

Um personagem Caótico e Indiferente cria sua própria conduta moral, não ligando para leis. Muito embora esse personagem não busque causar mal a ninguém ele não hesitaria em fazê-lo.

Um personagem Leal e Mal é segue as leis por medo das consequências, possui um código próprio de conduta ou é leal a seu grupo e seus ideais, mas não se importa de provocar malefícios a qualquer pessoa que seja.

Um personagem Neutro e Mal segue as leis apenas quando alguém pode puni-lo caso não o faça, não hesitando em burlar as leis assim que possível.

Um personagem Caótico e Mal não respeita as leis e muito menos a vida das pessoas. Faz o que quer e quando quer sem se importar com o que as pessoas pensem.

Se o mestre desejar pode limitar a escolha da tendência a algumas características, ou simplesmente não permitir a escolha do Mal no eixo de pessoas.

PONTOS DE VIDA

Os Pontos de Vida de um personagem (ou simplesmente PV) determinam a capacidade de resistir a ferimentos, dor, ambientes áridos e situações extremas (como sede, fome, frio, calor, etc). Quanto mais PVs um personagem possuir mais capaz de resistir a ferimentos ele será. Um personagem inicia sua carreira com um número de PVs igual sua base racial somado ao seu modificador de Força e algum bônus de classe, se houver.

Adquirindo PVs

Apesar de um personagem iniciar sua carreira com os PVs igual sua base racial mais seu modificador de Força é possível a um personagem adquirir PVs sem a necessidade de aumentar seu atributo. Quando um personagem evolui ele pode escolher ganhar +1 PV como parte de sua evolução.

Perdendo PVs

Quando um personagem recebe algum golpe, é alvo de alguma mágica que cause danos, é acometido por alguma doença ou qualquer outra coisa que possa causar danos ao personagem ele irá perder pontos de vida.

Um personagem que receba danos poderá ter seu nível de ferimento modificado. Os níveis de ferimento descrevem a condição física de um personagem. Esses níveis são divididos em: Sadio, Injuriado, Escoriado, Ferido, A beira da morte e Incapacitado. Um personagem que não sofreu dano, ou sofreu uma quantidade menor que seus PVs, está na condição Sadio.

Dentro de cada nível de ferimento um personagem suporta uma quantidade de dano igual ao seu número de PVs. Quando um personagem sofrer uma quantidade de dano igual ao seu PV cairá um nível de ferimento, onde irá acumular os danos.

À medida que um personagem cai de nível de ferimento, esses ferimentos irão prejudicar o personagem em todos os testes de perícia que tenha como atributo chave Força e a Destreza, além dos testes nas perícias de *Atuação*, *Foco*, *Lábia* e *Percepção*, em todos os testes de reação e também terá o valor da *Esquiva* e *Bloqueio* diminuídos.

Esses ferimentos prejudicam o personagem em forma de penalidades em seus testes. Cada nível de ferimento impõe aos testes do personagem uma penalidade: Sadio (0), Injuriado (-1), Escoriado (-2), Ferido (-4), A beira da morte (-8) e Incapacitado (só pode realizar ações livres).

Por exemplo: Korvin é um combatente humano de Força 15 (+2), logo possui 7 PV (4 da raça, +2 da força e +1 da classe combatente). Se Korvin sofrer 9 pontos de dano ele deverá anotar os 7 de dano no nível Saudável e os outros 2 pontos de dano no nível Injuriado. Como o personagem está no estado Injuriado sofrerá penalidade de

-1 em todos os testes de perícias já listadas anteriormente, reações, esquiva e bloqueio. Mas se Korvin sofrer mais 6 pontos de dano ele passará ao estado de Escoriado (já que já possuía 2 de dano no estado injuriado) sofrendo uma penalidade de -2 nos testes. Quando um personagem está no estado Incapacitado só poderá executar Ações Livres.

MORRENDO

Um personagem que sofra muitos ferimentos terá seus PVs reduzidos. Quando o personagem atingir o nível de ferimento Incapacitado começará a morrer, perdendo 1 PV por rodada devido seus graves ferimentos. Quando um personagem está no estado Incapacitado e sofre dano suficiente para mudar seu nível de ferimento ele morrerá. Um personagem no estado Incapacitado só poderá realizar Ações Livres.

Mas outro personagem com a perícia Cura poderá tentar estabilizar um personagem no nível de ferimento Incapacitado com um teste de Perícia com a ND igual a 10 mais o dano sofrido no estado Incapacitado. Se o teste de cura for bem sucedido o personagem para de perder pontos de vida por rodada devido ao seu nível de ferimento, mas não recupera nenhum. Por exemplo, Korvin (que tem 7 PVs) tinha marcado 4 de dano em seu estado A beira da morte e então sofre um golpe que lhe causa outros 5, então Korvin deverá marcar 3 de dano em a beira da morte e o restante, 2 de dano, no estado a

Incapacitado. Nesse estado Korvin perderá 1 PV por rodada até morrer. Se um de seus companheiros, que possui a perícia cura, tentar estabilizar Korvin, ele deverá obter sucesso num teste de cura com ND igual a 12 (10 + 2 de dano).

CURANDO

Um personagem recupera normalmente um número de Pontos de Vida igual a 2 + mod de Força por dia (no mínimo 1). Mas esse valor pode ser modificado:

1. Se um personagem estiver em repouso absoluto ele recuperará um total de +4 Pontos de Vida por dia.
2. Se um personagem estiver sob os cuidados de alguém com um teste bem sucedido na perícia cura (ND 15) o número de PVs recuperados por dia serão de +3.

RECUPERANDO ATRIBUTO

Um personagem que tenha perdido pontos de atributo, seja naturalmente (por doença e venenos) ou magicamente, recupera esses valores perdidos a razão de 1 ponto por dia de completo descanso, ou 1 ponto a cada dois dias fazendo exercícios moderados ou ainda 1 ponto a cada quatro dias fazendo exercícios físicos que exigem muito do personagem. Mas se na doença ou mágica estiver especificando o tempo de recuperação do atributo deverá ser usado a taxa de recuperação da doença ou da mágica.

PONTOS HERÓICOS

Os personagens dos jogadores (muitas vezes) são heróis, e como todos os heróis estão fadados a proteger inocentes, derrotar vilões, salvar donzelas em torres, proteger vilas e muitas outras coisas que heróis fazem. Por esse motivo em New Dragon tem uma característica de personagem chamada de Pontos Heróicos (PH). Esses pontos ajudam os personagens a serem bem sucedidos nessas ações heróicas.

ADQUIRINDO PHs

Todo personagem inicia sua carreira com um número fixo de PHs determinado pelo mestre, mas esse pontos não devem ser superiores a 5 e nem inferiores a 2, normalmente ficando em 3 PHs no nível 1. À medida que um personagem adquire níveis ele pode escolher ganhar +2 PHs como parte de sua evolução.

USANDO PHs

Um jogador pode gastar o número de PHs por turno que ele bem entender, limitado, é claro, pelo máximo de PHs que ele possui. O jogador NÃO precisa anunciar antes da rolagem se está gastando PH, o jogador pode escolher o número de PHs depois que a rolagem já foi feita.

Os PHs podem ser usados de três maneiras: melhorando as jogadas de perícia ou de reação, melhorando o bônus de defesa ou reduzindo danos. Todos

os bônus ou benefícios recebidos por PHs só duram até o próximo turno do personagem.

- **Melhorando Jogadas:** o jogador pode usar PH para melhorar as jogadas de ataque, testes de perícia ou testes de reação. Cada PH gasto para melhorar o valor de um teste de perícia, ou teste de reação ou ainda algum teste de atributo aumenta o bônus em +2 nas rolagens.
- **Melhorando o Bônus de Defesa:** o jogador pode usar PH para melhorar a defesa do personagem. Cada PH gasto para melhorar o bônus defesa aumenta em +2 o BD. O jogador pode anunciar depois da rolagem de ataque do oponente se gastará ou não seus PHs (mas se a rolagem de dano já foi feita o jogador não poderá voltar atrás e decidir por aumentar seu bônus de defesa).
- **Reduzindo danos:** depois que um personagem sofre dano é possível o jogador gastar PHs para reduzir esse dano, cada PH usado para esse propósito reduz em 2 o dano sofrido pelo personagem.

Recuperando PHs

Depois que um personagem gasta algum de seus PHs ele recuperará seus pontos a uma taxa de 1 ponto heróico por dia. O mestre pode alterar esse valor se assim desejar, usando como critério a forma que o jogador gastou esses pontos. Por exemplo, se os pontos foram gastos de

forma heróica, salvando alguém ou derrotando um poderoso inimigo, o mestre poderá conceder um valor maior de PHs no início do dia, mas se foi usado para benefício próprio, para se auto vangloriar, o mestre poderá não conceder nenhum PH naquele dia.

CANSAÇO

Até mesmo os mais poderosos heróis se cansam ao executar atividades exaustivas por longos períodos. O Cansaço mede essa exaustão do personagem em seis níveis de cansaço: Vigoroso, Ofegante, Cansado, Fatigado, Esgotado e Exausto. Quanto mais um personagem avançar nos Níveis de Cansaço menos efetivo ele será em realizar atividades.

NÍVEIS DE CANSAÇO

Um personagem que perca nível no Cansaço fará atividades que exijam muito de seu físico ou de sua concentração com penalidades equivalente ao seu estado físico. Um personagem sofrerá as penalidades nos testes de perícia que envolva a Força e a Destreza, além dos testes nas perícias de *Atuação*, *Foco*, *Lábia* e *Percepção*, em todos os testes de reação e também terá o valor da *Esquiva* e *Bloqueio* diminuídos.

As penalidades variam de acordo com o nível de estado de cansaço: Vigoroso (0), Ofegante (-1), Cansado (-2), Fatigado (-4), Esgotado (-8) e Exausto (não poderá executar ações que envolva as perícias citadas acima e não poderá se defender).

Um personagem que alcance o nível de cansaço Exausto deverá ser bem sucedido num teste de Vigor com ND 20, caso falhe o personagem perderá a consciência até que passe para o nível de cansaço Esgotado.

Essas penalidades são cumulativas com as penalidades do nível de ferimento e com quaisquer outras penalidades.

AVANÇANDO NO EF

Um personagem que execute atividades que exijam muito de si deverá fazer um teste de Vigor com o ND 10+modificador de situação (se houver). Uma falha indica que ele avança em um nível de cansaço e receberá a penalidade respectiva em seus testes.

Um personagem deverá realizar um teste de Vigor a cada intervalo de tempo determinado pelo tipo de atividade que faz:

- **Habitual:** 2 horas. Marchar, se manter acordado a noite, e coisas rotineiras.
- **Rigoroso:** 30 minutos. Escalar, marchar morro acima, e coisas que exijam mais que simples caminhadas.
- **Exagerado:** 5 minutos. Trotar, lutar, e outras atividades que exijam muito do corpo.
- **Muito exagerado:** 2 rodadas. Correr o triplo do deslocamento (usando ação de rodada completa).

A cada intervalo de tempo subsequente a ND do teste de vigor aumentará em +2. Exemplo: um personagem que marche durante 2 horas deverá fazer um teste de vigor com ND 10, passando no teste ele não avançará no estado de cansaço. Se ele continuar com a marcha, depois de mais 2 horas, ele deverá fazer o teste com ND 12 (devido o tempo de marcha), se falhar avançará para o estado Ofegante e receberá uma penalidade de -1 em seus testes. Mas se mesmo assim esse personagem continuar com a marcha, depois de 2 horas ele deverá fazer outro teste de vigor, mas com ND 14 (devido o tempo de marcha) e com penalidade de -1, pois seu estado de Cansaço está em Ofegante.

Se o estado de Cansaço de um personagem alcançar Exausto ele deverá passar num teste de Vigor com o ND 20, se falhar perderá a consciência devido o cansaço, mas se passar ele estará consciente, mas incapaz de executar qualquer tipo de ação que não sejam ações livres.

Recuperando Ef

Um personagem pode recuperar seus níveis de Cansaço perdidos apenas descansando, considere descansar qualquer atividade que não exija grandes esforços como cozinhar, preparar uma fogueira, se alimentar e coisas do tipo.

- Um personagem que esteja Exausto precisa descansar pelo menos 4 horas para voltar ao estado Esgotado.
- Um personagem que esteja Esgotado precisa descansar pelo menos 2 horas para passar para o estado Fatigado.
- Um personagem que esteja Fatigado precisa descansar pelo menos 1 hora para passar para o estado Cansado.
- Um personagem que esteja Cansado precisa descansar pelo menos 30 minutos para passar para o estado Ofegante.
- Um personagem que esteja Ofegante precisa descansar pelo menos 15 minutos para passar para o nível de cansaço Vigoroso.

Em determinadas situações o mestre pode permitir que um personagem gaste seus Pontos Heróicos para recuperar níveis de Cansaço a taxa de 1 PH para melhorar 1 nível de Cansaço. Apesar de o mestre decidir quais seriam essas situações normalmente se poderia permitir esse gasto de PH em momentos de heroísmo, como quando um personagem descobre que a princesa que todos achavam estar morta na verdade está viva no alto da

torre, então até mesmo os mais cansados personagens se sentiriam motivados e esqueceriam o cansaço para poderem subir o mais rapidamente a torre e salvar a princesa.

INICIATIVA

Iniciativa representa a velocidade que um personagem reage durante um combate, determina a ordem que ele fará suas ações. Um valor alto de iniciativa indica que o personagem agirá, na maioria das vezes, antes que seus oponentes.

VALOR DE INICIATIVA

Iniciativa é uma característica relacionada com velocidade, logo quanto maior a destreza de um personagem maior será o valor de sua iniciativa.

A iniciativa é calculada com o modificador de destreza do personagem somado a outros modificadores (obtidos com talentos ou habilidades de classes especiais).

TESTE DE INICIATIVA

Sempre que houver um combate ter uma ordem de ações a serem seguidas é fundamental para o bom andamento do jogo. Essa ordem é determinada pelo teste de Iniciativa.

No início de cada combate cada jogador (e o mestre) deverá rolar um D20 e somar o bônus de Iniciativa. Aquele que obtiver o valor maior age primeiro, o

segundo a agir é o segundo maior valor, e assim sucessivamente. Em caso de empate cada jogador deverá rolar a iniciativa separadamente para ver qual dos dois agirá primeiro.

ATRASANDO O TURNO

Um personagem que obtenha um valor alto no teste de Iniciativa poderá, se assim desejar, atrasar seu turno.

Esse personagem, que agiria primeiro, abre mão de agir antes de outros personagens para poder agir a qualquer momento que desejar durante aquela rodada.

Atrasar o turno é importante em certas ocasiões, como esperar o conjurador lançar sua magia de área para depois poder avançar contra os oponentes.

BÔNUS DE DEFESA

Bônus de Defesa (ou simplesmente BD) representa a capacidade que um personagem tem em se esquivar de golpes ou bloqueá-los. Quanto maior o BD de um personagem melhor será sua esquiva e seu bloqueio. Um personagem (independente da classe ou raça) sempre inicia sua carreira com o BD igual a 0.

ADQUIRINDO BÔNS

Mesmo um personagem começando sua carreira com BD igual a 0, um personagem pode adquirir bônus de defesa durante sua evolução de nível.

ESQUIVA

Esquiva é a capacidade de um personagem evitar um golpe desviando dele. Em New Dragon o valor de Esquiva de um personagem é calculado usando 10 como base e somando a ele o BD do personagem mais o bônus de Destreza e algum outro bônus de classe ou talento que o personagem possua.

BLOQUEIO

O valor bloqueio representa a capacidade de um personagem usar escudo, arma ou qualquer objeto para

parar o ataque de um oponente. Em New Dragon o valor de Bloqueio de um personagem é calculado usando 10 como base e somando a ele o BD do personagem mais o bônus de bloqueio da arma e algum outro bônus de classe ou talento que o personagem possua.

ESQUIVA E BLOQUEIO

Esquiva	10 + BD + Des + Outros
Bloqueio	10 + BD + Bloq + Outros

MÚLTIPLAS DEFESAS

Um personagem pode realizar tantas Esquivas ou Bloqueios quanto o número de ataques que ele sofra. Mas a cada Defesa (entenda defesa como Esquiva e/ou Bloqueio)

que ele realizar a partir da primeira receberá uma penalidade de -1 em cada ataque que ele sofrer. Por exemplo, Gundar é um combatente que possui defesa +2 e bônus de Destreza +1, logo possui Esquiva igual a 13 e usa uma Espada Curta, que lhe fornece um bônus de bloqueio de +2, logo Gundar possui bloqueio com Espada Curta igual a 14. Gundar enfrenta três orcs, sendo que um deles usa um martelo de pedra. Os três orcs atacam Gundar, então o guerreiro decide bloquear o ataque dos outros dois orcs. O primeiro ataque dos orcs deverá superar o

Bloqueio de Gundar (14) já o segundo ataque deverá superar um Bloqueio menor (13) já que ele já fez o primeiro Bloqueio. Porém Gundar pensa que se Bloquear o ataque do terceiro orcs, aquele que usa um martelo de pedra, poderá danificar em muito sua espada, então decide se esquivar do golpe. Como a esquiva de Gundar é 13 e ele já efetuou duas defesas, a defesa que o terceiro orcs deverá superar é de 11, pois Gundar já tem acumulado uma penalidade de -2 devido seus dois bloqueios anteriores.

SUBINDO DE NÍVEL

À medida que um personagem participa de aventuras ele evolui suas habilidades, se torna mais sábio e mais resistente. Essa evolução se dá no sistema New Dragon através de níveis.

ADQUIRINDO NÍVEIS

Os níveis de personagem são marcadores de poder, personagens de níveis altos são mais poderosos do que personagens de níveis inferiores. Todo personagem inicia sua carreira no nível 1. Nesse nível ele adquire as características e habilidades de sua classe inicial (Combatente, Conjurador ou Especialista), como Perícias de classe e habilidades especiais. Mas a cada término de sessão de jogo o Mestre fornecerá uma quantidade de experiência (XP) para os personagens, quando o personagem adquire a quantidade para passar de nível ele evolui. Essa quantidade de XP para um personagem evoluir é de 1000 XP para evoluir para o nível 2, 2000 XP para evoluir para o nível 3, 3000 XP para evoluir para o nível 4 e assim sucessivamente.

EXPERIÊNCIA	
Nível	XP
1	0
2	1000
3	2000
4	3000
5...	4000...

EVOLUÇÃO

Quando um personagem adquire experiência (XP) suficiente para subir de nível ele recebe automaticamente:

- Aumento na Graduação Máxima em dois grupos de perícias (Perícias Marciais, Habilidades e Competências). Se o personagem adquire nível em uma classe que possua a característica Lançador de Feitiços ele poderá aumentar a Graduação Máxima dos Caminhos da Magia.
- 2 mais modificador de Inteligência pontos de perícia para serem gastos em Perícias Marciais, Habilidades e Competências (mínimo de 1)
- +1 em sua reação principal (ou reações principais)
- Aquisição de uma das habilidades especiais da classe que adquiriu nível.

Mas não é só isso que um personagem ganha quando sobe de nível, o jogador poderá escolher três benefícios das opções a seguir para incorporar ao seu personagem:

- 2 mais modificador de Inteligência pontos de perícia para serem gastos em Perícias Marciais e Competências (mínimo de 1).
- +1 de bônus em duas reações diferentes.
- +1 em Bônus de Defesa
- 1 Talento
- +1 Ponto de Vida
- +2 Pontos Heróicos
- +2 Pontos de Magia
- +1 em um Atributo Principal

Apesar de o jogador poder escolher três desses benefícios ele não poderá pegar dois, ou mais, benefícios iguais, ou seja, um jogador não pode pegar 2 talentos, ou aumentar 3 pontos em atributos, mesmo que seja atributos diferentes.

MULTI-CLASSE

Além de adquirir pontos de perícia, talentos e outros benefícios com o aumento dos níveis, um personagem pode adquirir níveis em outras Classes além da sua inicial.

Quando um personagem adquire níveis em outras classes o personagem passa a ser chamado de multi-classe, e com isso acumula características e habilidades de ambas as classes, tornando mais versátil ou ainda mais eficaz no que fazia anteriormente.

As características de um multi-classe são as seguintes:

- **Nível:** o nível de ambas as classes se somam para determinar o nível do personagem, então um personagem

que seja Combatente 5/Arqueiro 3 será um personagem de nível 8.

- **Reação:** assim que adquirir nível na nova classe todas as características dessa nova classe deve ser incorporada, inclusive sua reação principal. O personagem irá receber +1 em sua reação principal (ou reações principais) de sua nova classe.
- **Características de classe:** o personagem irá receber os benefícios de sua nova classe, e sua lista de escolha de características especiais será a da nova classe escolhida.

Por exemplo, Nemelg é um combatente de nível 4 que deseja se tornar arqueiro. Nemelg possui todos os requisitos necessários para se tornar um Arqueiro, possui 5 graduações na perícia Arcos, 4 graduações em Ofícios (Arquearia) e o talento certo, logo Nemelg preenche todos os requisitos para a classe Arqueiro. Quando Nemelg tiver experiência suficiente para avançar de nível ele adquirirá um nível em Arqueiro, logo ao invés de se tornar um Combatente de nível 5 ele se tornará um Combatente de nível 4 e Arqueiro de Nível 1 (Combatente 4/ Arqueiro 1). Então Nemelg receberá +1 em sua reação principal do Arqueiro e deverá escolher uma característica especial das opções do arqueiro e não mais do combatente.

CAPÍTULO 3 - PERÍCIAS

As perícias em New Dragon indicam os conhecimentos dos personagens, aquilo que eles sabem fazer e o grau de habilidade que possuem em cada perícia. Quanto mais pontos em uma perícia melhor o personagem saberá executar uma atividade que exija tais habilidades. Mas não são apenas os pontos de perícia que determinam o quão um personagem é habilidoso em certa perícia, os modificadores dos atributos contribuem com bônus para melhorar os testes em determinadas perícias, sendo que cada perícia possui um atributo chave para receber esse bônus. Por exemplo, Menelk é um especialista de destreza 15, logo possui modificador de +2 nesse atributo, Menelk também possui graduação 2 em furtividade. Como furtividade tem como atributo chave Destreza as jogadas de furtividade de Menelk serão feitas com bônus de +4 (2 da graduação e +2 do modificador de Destreza).

TESTES DE PERÍCIA

Praticamente qualquer situação durante uma partida pode ser resolvida por um teste de perícia. Um personagem que deseja subir em uma árvore ou uma parede fará um teste de Atletismo, um personagem que deseja desamarrar uma corda a que esteja amarrado ou passar por entre uma fresta de uma cela de prisão deverá fazer um teste de Arte da Fuga, um personagem que deseja atravessar uma grande área sem ser ouvido ou se esconder de algum guarda que o esteja procurando deverá fazer um teste de Furtividade, um personagem que deseja atacar alguém com uma espada deverá fazer um teste de perícia Espadas.

Os testes de perícia devem ser feitos rolando d20 e somando o bônus total na perícia exigida ao resultado do dado. O valor a ser superado, chamado de Classe de Dificuldade (CD) depende da complexidade da situação. Passar sem ser ouvido por um bando de orcs que bebem e festejam é bem mais fácil do que passar sem ser ouvido por um guarda alerta e treinado.

Existem dois tipos de testes: Teste de Perícia e Teste Comparativo.

Teste de Perícia: ocorre quando o sucesso da prática depende apenas do próprio personagem, como escalar uma parede, atravessar um rio a nado, ter um conhecimento sobre determinado assunto ou cavalgar um animal. Nesse caso o jogador faz um teste normal, rolando d20 e acrescentando o bônus da perícia, devendo superar a CD que o mestre impôs para o personagem de acordo com a complexidade da ação. Algo muito fácil de ser feito, como Escalar uma árvore, o CD deve ser 8, mas Escalar um muro alto durante uma chuva já é algo mais complicado, então a CD deve ser entre 15 e 20. Escalar uma parede lisa e sem apoio encantada por uma mágica de Área Escorregadia é praticamente impossível,

devendo a CD ser entre 35 a 40.

Teste Comparativo: ocorre quando um personagem deve superar as habilidades de outro personagem, por exemplo quando um personagem deseja passar sem ser visto por outro personagem ou deseja enganar alguém. Nesse caso ambos os personagens fazem um teste de Perícia adequado para aquela situação, aquele que obter maior valor vence a disputa.

Sucesso Decisivo

Se durante uma rolagem de dado para teste de perícia o jogador conseguir um número 20 no dado ele terá conseguido um Sucesso Decisivo. Um sucesso decisivo em um teste de perícia permite ao jogador rolar um d12 e somar o valor obtido ao resultado anterior para se chegar ao valor total do teste. Mas se o valor obtido no dado for um número 1 isso será considerado uma falha crítica. Uma falha crítica é uma falha natural em qualquer teste, mesmo que com os bônus o personagem consiga superar a CD do teste.

PERÍCIAS

Durante a criação do personagem, ou quando o personagem evolui, o jogador terá pontos de perícias para “gastar” em seu personagem. Cada ponto em uma perícia garante um bônus maior durante as jogadas de ações que exijam aquela perícia como teste. Na ficha de personagem esses pontos gastos em perícia devem ser anotados em Graduação (Grad) e somados a outros bônus para se chegar ao valor Total. Sempre que um personagem fizer uma ação que exija um teste de perícia o valor a ser somado ao resultado do dado é o valor Total.

Todo personagem é criado tendo 1 como graduação máxima em todos grupos de perícias, porém

DIFICULDADES	
Muito Fácil	8
Fácil	10
Médio	15
Complicado	20
Difícil	25
Muito Difícil	30
Impossível	40

EXEMPLOS DE TESTES COMPARATIVOS

Mentir para alguém	Lábia x Discernimento
Passar sem ser visto ou ouvido	Furtividade x Percepção
Convencer alguém de fazer algo	Lábia x Discernimento
Fingir ser outra pessoa	Atuação x Discernimento
Roubar uma bolsa de alguém	Prestidigitação x Percepção

esse personagem quando evolui deve escolher qual dos grupos de perícias terá a graduação máxima aumentada, para assim o personagem receber maiores bônus nos testes. Desse modo um personagem Especialista durante a criação (ele é evoluído do nível 0 para o nível 1) deve escolher dois grupos para receber esse aumento, logo ele escolhe os grupos Habilidades e Competências, possuindo agora 2 como graduação máxima nesses grupos, mas nas Perícias Marciais ainda pode possuir apenas 1 graduação. Se esse personagem evolui para o nível 2 ele poderá escolher outros dois grupos, aumentando dessa vez os grupos Perícias Marciais e Habilidades, possuindo então graduação máxima em Perícias Marciais 2, Habilidades 3 e Competências 2.

Todo personagem pode usar qualquer perícia dos grupos Perícias Marciais e Habilidades, mas se não possuir Graduação na perícia receberá uma penalidade de -4 em todos os testes. Para usar perícias do grupo Competências o personagem precisa de pelo menos uma graduação na perícia a ser usada.

AJUDANDO

Quando um personagem ajuda outro personagem em alguma tarefa, se esse personagem possuir graduação na perícia que será testada o personagem que está sendo ajudado receberá bônus de +2 em seu teste. Exemplo: um personagem quer rastrear pegadas no chão, então se outro personagem possuir graduação na perícia rastrear eles podem cobrir uma área maior no mesmo tempo e com mais eficácia, ou ainda se um personagem deseja mentir para alguém, se outro personagem tiver graduação nessa perícia e ajudar esse personagem na mentira o personagem que está sendo ajudado receberá bônus de +2 em seu teste. No entanto existem perícias que não podem receber auxílio, como perícias marciais e outras, como correr, saltar, acrobacia, atuação, discernimento, foco, etc. Sempre use o bom senso nesses casos.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

PERÍCIAS MARCIAIS

ATAQUE DESARMADO (FOR)

O personagem sabe como lutar com mãos nuas usando de socos, chutes, cotoveladas ou armas improvisadas como bastões e cajados. Um personagem não sofre penalidades nos testes por não possuir graduação nessa perícia. O dano de combate desarmado é de d2 para criaturas pequenas, d3 para criaturas médias, d6 para criaturas grandes, d8 para criaturas imensas, 2d6 para criaturas descomuns e 3d6 para criaturas gigantes.

ADQUIRINDO PERÍCIAS

Todos os Jogadores recebem um número de pontos de perícia para ser gastos durante a criação do personagem. Cada classe tem suas próprias perícias específicas, chamadas de perícias de classe, essas são perícias que indicam o que aquela classe faz de melhor. Durante a criação do personagem o jogador poderá distribuir seus pontos da forma que quiser, mas se forem gastos pontos de perícia em perícias que não sejam da sua classe esses pontos terão seu valor reduzido a metade, logo serão necessários dois pontos de perícia para que o personagem adquira uma graduação na perícia desejada.

Quando o personagem adquire pontos em uma perícia esses pontos devem ser anotados na parte Grad (graduação) na ficha tendo como limite o valor de sua graduação máxima. Por exemplo, um Jogador deseja criar um Conjurador, Esse jogador coloca 2 pontos em Foco, 2 em Conhecimento (Magia), 2 em seu caminho da magia Combate e Destruição. Mas ele deseja adquirir a perícia Bestas, então gasta 2 pontos de perícia, para adquirir 1 graduação nessa perícia (pois Bestas não é perícia de classe do Conjurador).

À medida que o personagem sobe de nível ele adquire mais pontos de perícia para serem gastos e assim ampliar suas habilidades.

PERÍCIAS COMUNS

Perícias Comuns são perícias comuns a todos os personagens, independente de sua classe. Um personagem, de qualquer classe, pode alocar pontos de perícia nessas perícias sem ter seu custo reduzido pela metade. São elas: *Ataque Desarmado, Cavalgar, Conduzir, Língua, Ofício e Percepção.*

ARCOS (DES)

Um personagem com graduação em Arcos é capaz de usar qualquer tipo de arco, desde arcos curtos até arcos compostos.

ARMAS DE FOGO (DES)

Um personagem com graduação em Armas de Fogo é capaz de usar qualquer tipo de armas de fogo portáteis (pistolas, fuzis, etc), não estando apto a usar canhões ou outras armas de cerco com esse princípio de funcionamento.

BESTAS (Des)

Um personagem com graduação em Bestas é capaz de usar qualquer tipo de besta, mesmo as bestas mais avançadas, como as de repetição ou de tiros múltiplos.

BOLEADEIRAS (Des)

Determina a capacidade que um personagem possui usar boleadeiras ou armas semelhantes, como fundas.

CAJADOS (For)

Um personagem com graduação em Cajados poderá usar qualquer tipo de arma desse tipo, como bastões, cajados e armas improvisadas.

CHICOTES (Des)

O personagem sabe não apenas como atacar com o chicote, mas como imobilizar as pessoas ou usá-lo das mais diversas formas imagináveis.

ESCUDOS (For)

Um personagem não precisa de graduação em Escudos para usá-lo como proteção. Essa perícia determina a habilidade do personagem em usá-lo como arma.

ESPADAS (For)

Determina a capacidade que um personagem possui em manejar espadas.

FACAS E ADAGAS (For/Des)

Uma faca ou Adaga pode ser usada tanto em combate corporal quanto arremessada. Um personagem que utilize uma faca em combate corporal usará seu modificador de Força para os testes, mas se a Faca for arremessada deverá usar o modificador de Destreza.

LANÇAS (For/Des)

Uma lança pode ser usada tanto em combate corporal quanto arremessada. Um personagem que utilize uma lança em combate corporal usará seu modificador de Força para os testes, mas se a lança for arremessada deverá usar o modificador de Destreza.

MAÇAS E MANGUAIS (For)

Essa perícia dá ao personagem a possibilidade de usar todos os tipos de maçãs e manguais, incluindo clavas e bastões improvisados.

MACHADOS E MARTELOS (For)

Essa perícia determina a capacidade de um personagem em usar machados e martelos.

HABILIDADES

ACROBACIA (Des)

O personagem é capaz de executar cambalhotas, amortecer quedas de grandes alturas, se equilibrar em pequenas saliências entre outras coisas.

Teste: o personagem pode, com um teste bem sucedido em Acrobacia, atravessar uma corda andando, evitar quedas, ou diminuir o dano por quedas. Para cada 2 pontos acima de 10 no teste de Acrobacia é reduzido 1 de dano por queda. Pode atravessar uma área com inimigos sem sofrer ataque de oportunidade com um teste de CD 15.

ARTE DA FUGA (Des)

Usando de sua esperteza um personagem é capaz de se livrar de amarras, se espremer através passagens estreitas, etc..

ATLETISMO (For)

Essa perícia define a capacidade atlética do personagem, sua capacidade de correr, saltar, escalar e nadar.

Teste: Um personagem que queira escalar deve superar uma CD que depende do ângulo da inclinação e das condições. Por exemplo, escalar um muro feito de blocos de pedra tem CD 15, mas se estiver chovendo o mestre pode subir a CD para 20. Um personagem consegue escalar, em condições normais, 1 metro por rodada completa escalando.

Se o personagem usar sua ação de movimento para correr ele poderá fazer um teste de correr com CD 0. Para cada margem de acerto igual a 2 o personagem será capaz de se movimentar 1 metro a mais na rodada.

Para saltar os testes podem fazer com que um personagem salte por um precipício ou alcance um lugar muito alto. Um teste com CD 0 deve ser feito e a cada 3 pontos obtidos num teste de saltar equivale a um salto horizontal (para frente) de 1 metro, ou seja, um personagem que consiga um valor 15 num teste de saltar ele conseguiu alcançar uma distância de 5 metros. Para saltos verticais (para cima) um personagem consegue saltar uma altura de 20 cm para cada 3 pontos obtidos no teste de saltar, ou seja, um personagem que obtém 12 num teste de saltar consegue saltar uma altura 80 cm. Um personagem médio consegue alcançar 2,40m apenas levantando os braços (sem saltar) e um pequeno 1,40m.

Para nadar normalmente (sem correnteza) o personagem é capaz de locomover por ação de movimento ¼ de seu deslocamento atual sem a necessidade de testes.

ATUAÇÃO (Int)

O personagem tem talento em cantar, tocar algum instrumento ou mesmo se disfarçar de outras pessoas, imitando desde sua voz até sua postura.

Teste: o personagem é capaz de se passar por outra pessoa se tiver a sua disposição os materiais necessários, como maquiagem, peruca, enchimentos, etc. O tipo de teste para esse tipo de ação é o Teste Comparativo contra Discernimento.

CAVALGAR (Des)

O personagem sabe cavalgar cavalos ou qualquer outra criatura que possa ser montada.

Teste: sempre que o cavalo se assustar com algum perigo, for ferido ou for usado em combate deve ser feito um teste com ND de acordo com a complexidade da ação para não cair da montaria.

CONDUZIR (Des)

Determina a capacidade do personagem em conduzir uma carroça ou uma embarcação. O personagem deve especificar qual tipo de meio de transporte sabe conduzir quando adquirir graduação nessa perícia.

DISCERNIMENTO (INT)

O personagem conhece as pessoas apenas ao olhar, como elas agem quando mentem ou quando escondem algo para os outros. Representa a sensibilidade do personagens aos mínimos detalhes de uma pessoa.

FOCO (INT)

Mede a capacidade do personagem de se manter concentrado em ambientes barulhentos ou mesmo sob grande tensão.

Teste: se um personagem estiver conjurando uma magia e sofrer dano, um teste de Foco com CD igual a 15+dano sofrido deve ser feito, uma falha indica que o personagem não conseguiu completar o feitiço.

FURTIVIDADE (Des)

Capacidade de um personagem se esconder e se mover o mais silencioso possível.

Teste: com um teste comparativo de Furtividade contra Percepção é possível um personagem se mover sem ser visto ou se manter escondido. Não é possível utilizar essa habilidade contra um personagem que o esteja vendo.

LÁBIA (INT)

O personagem possui o dom da palavra, ele sabe conversar com as pessoas e convencê-las de suas idéias, ou então é capaz de mentir para pessoas, por mais absurdas que possa parecer sua história.

Teste: o teste a ser feito para mentir para alguém é um teste comparativo de Lábia contra Discernimento, mas o mestre pode oferecer bônus ou penalidades de acordo com a situação. Para influenciar o comportamento de uma

pessoa é necessário consultar o tópico Influência no capítulo 8; Guia do Mestre.

INTIMIDAR (INT)

Essa perícia permite ao personagem conseguir informações através do medo, fazer com que grupos recuem ou obrigar alguma pessoa a fazer algo que não deseja.

Teste: o teste de intimidar tem CD igual a 10+nível do personagem a ser intimidado+Mod de Inteligência. Se o personagem a ser intimidado estiver em grupo acrescente +1 a CD para cada integrante extra. Se o personagem a ser intimidado for de uma categoria maior acrescente +4 na CD para cada categoria acima do personagem que deseja intimidar.

PERCEPÇÃO (INT)

Um personagem com alto nível de Percepção é atento e cauteloso, é capaz de achar coisas escondidas ou ouvir pequenos barulhos com mais facilidade que outros.

PRESTIDIGITAÇÃO (INT)

O personagem tem mãos rápidas. Consegue fazer truques de malabarismo, trapacear em jogos de carta, passar com pequenos objetos por uma revista ou tirar pequenos objetos de pessoas.

Teste: se um personagem deseja esconder um pequeno objeto em sua manga, trapacear em um jogo ou roubar pequenos objetos de alguém sem que esse alguém perceba o personagem deverá fazer um teste Comparativo de Prestidigitação contra Percepção.

COMPETÊNCIAS

AVALIAÇÃO (INT)

Essa perícia permite ao personagem conhecer o valor de qualquer objeto, diferenciar falsificações e até mesmo saber a origem do equipamento, dizendo que tal item é de fabricação anã, etc...

Teste: o mestre indica a CD do teste levando em consideração fatores como a cultura e a qualidade do objeto, objetos a serem avaliados de culturas diferentes impõem ao avaliador uma penalidade de -4 nos testes. Um sucesso o personagem sabe exatamente o valor, um fracasso o personagem avalia o objeto em 10% de erro (para mais ou para menos) para cada margem de erro no teste. Um teste de Avaliação pode determinar se um objeto, ou uma assinatura ou mesmo um símbolo é falso com um teste comparativo de Avaliação contra Falsificação.

CONHECIMENTO (INT)

O personagem tem grandes conhecimentos a respeito de determinado assunto. Quando um jogador escolhe essa

perícia para seu personagem ele deve escolher qual o conhecimento está escolhendo.

Magia: o personagem conhece as artes mágicas, como aprendê-las, sobre itens mágicos encantados e tradições.

História: o personagem é um estudioso de história antiga, reis, guerras e lendas do mundo.

Nobreza o personagem conhece muito sobre a nobreza, seus títulos, nomes de príncipes, etc.

Religião: o personagem conhece tudo sobre religiões, credos, dogmas, sacerdotes e rituais.

Natureza: o personagem conhece nome de árvores, plantas, animais e qualquer coisa relacionado com a natureza.

Ocultismo: o personagem é estudioso de segredos não revelados, conhecedor de práticas pouco difundidas e conhece coisas que está além do conhecimento.

Planos: o personagem é estudioso dos planos do universo além do material, sobre os habitantes e formas de atravessar para esses planos.

Geografia: o personagem é conhecedor de mapas, estradas, limites territoriais, rios, oceanos, vegetação e qualquer coisa a respeito de geografia.

CURA (INT)

O personagem sabe como tratar ferimentos e doenças.

Teste: com um teste de perícia bem sucedido de cura com ND igual a 10+dano sofrido no estado Incapacitado o personagem é capaz de estabilizar alguém ou fazer com que um personagem recupere mais pontos de vida por dia.

FALSIFICAÇÃO (Des)

O personagem é capaz de falsificar documentos, mapas ou qualquer coisa que possa ser falsificada.

Teste: quando um personagem falsificar um objeto ele deverá fazer o teste e anotar como observação o valor obtido no teste. O teste de Falsificação é um teste Comparativo contra Avaliação ou Falsificação do examinador (a que for maior).

NAVEGAÇÃO (INT)

É a ciência de planejar uma viagem de um ponto a outro através de mapas, se guiando através de constelações ou pela posição do sol e da lua.

Teste: para planejar uma viagem em áreas conhecidas e mapeadas com todos os equipamentos possíveis, como bússola e mapas a CD é 10, mas a CD sobe a medida que dificuldades são impostas, por exemplo, planejar uma viagem para áreas não mapeadas pode acrescentar +4 a CD, não ter equipamentos necessários pode acrescentar +2 a CD, se for uma área pouco explorada ou sem estradas pode ser acrescido +2 a CD. Um teste bem sucedido faz com que os personagens não se percam durante a viagem, a menos que algum imprevisto aconteça.

OPERAR MECANISMOS (INT)

O personagem conhece o funcionamento de inúmeros mecanismos como portas, fechaduras, armadilhas, rodas de carroças e outras coisas a critério do mestre.

Teste: com um teste de Operar Mecanismos um personagem é capaz de abrir uma fechadura, desarmar armadilhas, sabotar as rodas de uma carroça para que quebre depois de algum tempo e muitas outras coisas. Se o personagem não tiver os equipamentos adequados e precisar improvisar ferramentas esse teste deve ser feito com penalidade de -4.

OFÍCIOS (INT)

O personagem é treinado em algum tipo de ofício, devendo especificar quando adquire graduação nessa perícia: Adestrar Animais, Alquimia, Alvenaria, Armadilharia, Arquearia, Caligrafia, Construção Naval, Escultura, Lapidação, Pintura, Serralheria, Tecelagem, Trabalho em Couro e Trabalho em Metal. Um personagem pode adquirir mais de um ofício, mas deve possuir uma perícia para cada ofício diferente.

RASTREAR (INT)

O personagem é capaz de seguir rastros ou pegadas.

Teste: a ND varia de acordo com o local e as condições do ambiente. A ND para seguir os rastros de uma pessoa em um ambiente iluminado e solo macio é de 10, mas o valor pode ser alterado dependendo das condições.

Acrescente +2 a ND para cada dia que o personagem a ser seguido esteve naquele local.

Acrescente +2 a ND para cada dia de chuva que o personagem a ser seguido esteve naquele local (+4 se a chuva foi torrencial).

Acrescente +2 a ND se o solo que estiver as pegadas for duro, como pedras, por exemplo.

Acrescente +2 a ND se a perseguição estiver sendo feita a noite.

Diminua -1 da ND para cada categoria acima do personagem a ser seguido que do rastreador.

Diminua -1 da ND para cada integrante do grupo além do primeiro a ser seguido.

Um teste bem sucedido faz com que um personagem siga as pegadas ou rastros durante um dia inteiro.

SOBREVIVÊNCIA (INT)

O personagem conhece onde conseguir comida e água em ambientes selvagens como montanhas, florestas, desertos ou geleiras.

Teste: um teste de sobrevivência com ND entre 15 a 20 garante água e comida por um dia inteiro para um grupo pequeno de personagens ou faz com que um grupo perdido em área selvagem encontre uma trilha ou rastro que indique sua posição.

Capítulo 4 – Talentos

Ao contrário das perícias os talentos não possuem graduações, ou o personagem tem ou não tem. Talentos são benefícios que o personagem adquire que dão modificadores a certas jogadas, facilitam testes, garantem mais ataques ou mais movimentos e muito mais.

Todos os personagens podem adquirir talentos quando sobem de nível, durante a evolução do personagem basta gastar um de seus três pontos de evolução em troca de um talento. Algumas classes podem adquirir talentos

sem a necessidade de compra, recebendo o talento como um “presente” por ter subido de nível.

Mas não basta apenas comprar o talento para que possa usá-lo, é preciso preencher certos requisitos. Esses requisitos normalmente são graduações em perícia ou valores de Atributo, por exemplo, para adquirir o Talento *Ataque Rápido I* é necessário que o personagem possua pelo menos graduação 6 em uma perícia de arma de ataque corporal, como machados ou espadas.

Descrição dos Talentos

Acrobata (Geral)

O personagem sabe saltar e se equilibrar como ninguém.

Requisitos: 1+ Acrobacia

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Acrobacia e Atletismo para saltar.

Acuidade com Arma (Combate)

O personagem foi treinado para usar armas pequenas com velocidade ao invés de força

Requisitos: 15+ Destreza, 1+ em qualquer perícia Marcial.

Efeito: O jogador pode usar seu modificador de Destreza para testes de ataque com armas de tamanho pequeno em combate corpo a corpo ao invés de Força.

Afinidade com Arma (Combate)

O personagem foi treinado em um tipo arma.

Requisitos: 1+ em qualquer perícia Marcial.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial (Espadas, Machados e Martelos, Arcos..) na qual possua pelo menos 1 graduação para receber um bônus de +1 em todos os testes com aquela arma.

Afinidade com Arma Maior

(Combate)

O personagem tem uma ligação sobrenatural com a arma.

Requisitos: Afinidade com Arma, 6+ em qualquer perícia Marcial.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial (Espadas, Machados, Arcos..) na qual possui Afinidade com Arma e pelo menos 6 graduações para receber um bônus de +2 em todos os testes de ataque, ao invés de +1 como Afinidade com Arma.

Afinidade com Arma Supremo

(Combate)

A arma na mão do personagem é como se fosse uma extensão de seu próprio corpo.

Requisitos: Afinidade com Arma Maior, 11+ qualquer perícia Marcial.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial (Espadas, Machados, Arcos..) na qual possui Afinidade com Arma Maior para receber um bônus de +4 em todos os testes de ataque, ao invés de +2 como o talento Afinidade Maior.

Ágil (Geral)

O personagem adquiriu reflexos incríveis, é capaz de reagir ao menor dos perigos com grande velocidade.

Requisitos: base em Agilidade de +4 ou maior.

Efeito: O personagem ganha um bônus de +2 no bônus base de Agilidade.

Ambidestria (Geral)

O personagem usa sua mão “ruim” quase tão bem quanto sua mão boa.

Requisitos: Destreza 13+.

Efeito: Ao invés de receber -8 nos testes quando usar sua mão ruim o personagem receberá apenas -4 nos testes.

Ambidestria Maior (Geral)

O personagem usa sua mão “ruim” quase tão bem quanto sua mão boa.

Requisitos: Ambidestria, Destreza 15+.

Efeito: Ao invés de receber -8 nos testes quando usar sua mão ruim o personagem receberá apenas -2 nos testes.

Ambidestria Suprema (Geral)

O personagem não possui mão ruim ou boa, ele treinou tão excessivamente os dois braços que não possui diferença de um braço para o outro.

Requisitos: Ambidestria Maior, 19+ Destreza

Efeito: O personagem não recebe penalidades quando usa qualquer uma de suas mãos.

ΑΠΑΡΤΑΡ (Combate)

O personagem é treinado em atacar equipamentos.

Requisitos: 1+ em alguma perícia Marcial.

Efeito: o jogador pode usar a manobra Apartar sem sofrer penalidade ou ataque oportunidade.

ΑΠΑΡΤΑΡ ΜΑΙΟΡ (Combate)

O personagem é altamente treinado em atacar as armas e escudos de seus oponentes.

Requisitos: Apartar, Ataque Poderoso

Efeito: o jogador recebe um bônus de +2 nos testes de ataque e dano quando Aparta.

ΑΠΑΡΤΑΡ ΣΥΡΕΜΟ (Combate)

O personagem é altamente treinado em atacar as armas e escudos de seus oponentes.

Requisitos: 15+ Força, Apartar Maior

Efeito: o jogador recebe um bônus de +5 nos testes de ataque e dano quando Aparta, ao invés de +2 como Apartar Maior.

ΑΡΜΑΔΙΛΗΙΡΟ (Geral)

O personagem é muito bom com Armadilhas, tanto para construí-las quanto para desarmá-las.

Requisitos: 5+ graduações em Ofício (armadilharia).

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em Ofícios (armadilharia) quando constrói armadilhas, em Operar Mecanismos quando as desarma e em Percepção quando as procura.

ΑΡΧΕΙΡΟ ΜΟΝΤΑΔΟ ΜΑΙΟΡ

(Combate)

O personagem é treinado em usar arcos, ou outra arma de ataque a distância, enquanto monta.

Requisitos: 4+ Cavalgar, 4+ Arcos ou Bestas, Combate Montado.

Efeito: as penalidades por usar armas de ataque a distância enquanto monta é -2 ao invés de -4.

ΑΡΧΕΙΡΟ ΜΟΝΤΑΔΟ ΣΥΡΕΜΟ

(Combate)

O personagem é treinado em usar arcos, ou outra arma de ataque a distância, enquanto monta de forma épica.

Requisitos: Arqueiro Montado maior, 8+ Cavalgar, 8+ Arcos.

Efeito: o personagem não possui qualquer penalidade quando usa armas de ataque a distância enquanto monta.

ΑΡΡΕΜΕΣΣΟ ΒΡΥΤΑΛ (Combate)

O personagem arremessa armas com efeitos letais

Efeito: o personagem usa seu modificador de Força, ao invés de Destreza, para bônus nos testes de ataque com armas de arremesso

ΑΡΡΕΜΕΣΣΟ ΠΟΔΕΡΟΣΟ (Combate)

O personagem é treinado para causar mais danos com armas de arremesso.

Requisitos: Ataque poderoso, Arremesso Brutal.

Efeito: o personagem pode usar o talento ataque poderoso para armas de arremesso.

ΑΤΑΚΕ ΚΟΜ ΕΣΚΥΔΟ (Combate)

O personagem é treinado em atacar e se defender com escudo.

Requisitos: 4+ Escudos.

Efeito: o personagem pode usar sua defesa de bloqueio com escudo na mesma rodada em que o usou para atacar.

ΑΤΑΚΕ ΕΜ ΜΟΥΥΥΜΕΝΤΟ (Combate)

O personagem é astuto quando se move. Seus ataques são quase instintivos enquanto corre em alguma direção.

Requisitos: Esquiva Maior, Reação ao Perigo.

Efeito: o personagem pode se mover, atacar e continuar a mover o restante de seu deslocamento.

ΑΤΑΚΕ ΦΥΡΤΥΥΥ Ι (Geral)

Quando não está sendo visto ou desfere um ataque pelas costas o personagem atinge áreas vitais do oponente causando, dessa forma, mais dano.

Requisitos: 2+ Furtividade, 2+ alguma Perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa 1d6 a mais de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo I é considerado uma Ação Maior.

ΑΤΑΚΕ ΦΥΡΤΥΥΥ ΙΙ (Geral)

É como o Ataque Furtivo I, porém com maior eficiência.

Requisitos: Ataque Furtivo I, 4+ Furtividade, 3+ em alguma perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa +2d6 de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo II é considerado uma Ação Maior.

ΑΤΑΚΕ ΦΥΡΤΥΥΥ ΙΙΙ (Geral)

É como o Ataque Furtivo II, porém com maior eficiência.

Requisitos: Ataque Furtivo II, 7+ Furtividade, 6+ alguma perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa +3D6 de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo III é considerado uma Ação Maior.

TALENTOS

Talento	Requisito	Descrição
Acrobata	1+ Atletismo	Bônus de +1 em Acrobacia e Atletismo para saltar
Acuidade com Arma	15+ Destreza, 1+em qualquer perícia Marcial	Usa Destreza ao invés de Força para bônus em ataques
Afinidade com Arma	1+ graduação em qualquer perícia Marcial	Bônus de +1 em testes de ataque
Afinidade com Arma Maior	Afinidade com Arma, 6+em qualquer perícia Marcial	Bônus de +2 em testes de ataque
Afinidade com Arma Supremo	Afinidade com Arma Maior, 11+em qualquer perícia Marcial	Bônus de +4 em testes de ataque
Ágil	base em Agilidade de +4 ou maior	Bônus de +2 em Agilidade
Ambidestria	Destreza 13+	Penalidade de -4 quando usa mão inábil
Ambidestria Maior	Ambidestria, Destreza 15+	Penalidade de -2 quando usa mão inábil
Ambidestria Suprema	Ambidestria Maior, 19+ Destreza	Sem penalidade quando usa mão inábil
Apartar	1+ em qualquer perícia Marcial	O personagem pode usar a manobra Apartar
Apartar Maior	Apartar, Ataque Poderoso	Bônus de +2 em testes de Apartar
Apartar Supremo	15+ Força, Apartar Maior	Bônus de +5 em testes de Apartar
Armadilheiro	5+ Ofício (armadilharia)	Bônus de +2 em testes de Ofício, Operar Mecanismos e Percepção
Arqueiro Montado Maior	4+ Cavalgar, 4+ Arcos, Combate Montado	Penalidade de -2 quando usa arco enquanto monta
Arqueiro Montado Supremo	Arqueiro Montado maior, 8+ Cavalgar, 8+ Arcos	Sem penalidades quando usa arco enquanto monta
Arremesso Brutal		Usa força como bônus de ataque para armas de arremesso
Arremesso poderoso	Ataque poderoso, Arremesso Brutal	Pode usar Ataque Poderoso para armas de arremesso
Ataque com Escudo	4+ Escudos	Pode usar o bloqueio do escudo na mesma rodada que atacou com ele
Ataque em Movimento	Esquiva Maior, Reação ao Perigo	Pode mover antes e depois do ataque
Ataque Furtivo I	2+ Furtividade, 2+ em alguma Perícia Marcial	Dano de +1d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Furtivo II	Ataque Furtivo I, 4+ Furtividade, 3+ em alguma perícia Marcial	Dano de +2d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Furtivo III	Ataque Furtivo II, 7+ Furtividade, 6+ em alguma perícia Marcial	Dano de +3d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Furtivo IV	Ataque Furtivo III, 10+ Furtividade, 8+ em alguma perícia Marcial	Dano de +4d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Furtivo V	Ataque Furtivo IV, 13+ Furtividade, 10+ em alguma perícia Marcial	Dano de +5d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Furtivo VI	Ataque Furtivo V, 16+ Furtividade, 12+ em alguma perícia Marcial	Dano de +6d6 para ataques surpresa ou pelas costas
Ataque Giratório	Especialista em Combate, 5+ uma Perícia Marcial de combate corpo a corpo	Pode realizar um ataque corporal contra todos ao alcance
Ataque Poderoso	Força 13+	Transforma penalidade de ataque em dano
Ataque Rápido I	6+ em alguma Perícia Marcial	Ganha um ataque corporal por rodada
Ataque Rápido II	Ataque Rápido I, 11+ em alguma Perícia Marcial	Ganha dois ataques corporais por rodada
Ataque Rápido III	Ataque Rápido II, 16+em alguma Perícia Marcial	Ganha três ataques corporais por rodada
Atleta	1+ Atletismo	Bônus de +1 nos testes de Atletismo
Ator	1+ Atuação e Lábria	Bônus de +1 nos testes de Atuação e Lábria
Auto-suficiente	1+ Cura e Sobrevivência	Bônus de +1 nos testes de Cura e Sobrevivência
Avaliar Item Mágico	5+ Conhecimento (Magia)	Pode determinar propriedades de itens mágicos
Bloqueio Eficiente	3+ Perícia Marcial a ser escolhida	Bônus de +1 em Bloqueio
Bloqueio Eficiente Maior	Bloqueio Eficiente, 6+ Perícia Marcial a ser escolhida	Bônus de +2 em Bloqueio

TALENTOS

Talento	Requisito	Descrição
Bloqueio Eficiente Supremo	Bloqueio Eficiente Maior, 11+ Perícia Marcial a ser escolhida	Bônus de +4 em Bloqueio
Bloqueio com duas Armas	Combate com duas armas	Bônus de +1 em bloqueio quando luta com duas armas
Bloqueio com duas Armas Maior	Combate com duas armas Maior, Bloqueio com duas Armas	Bônus de +2 em bloqueio quando luta com duas armas
Bloqueio com duas Armas Supremo	Combate com duas armas Supremo, Bloqueio com duas Armas Maior	Bônus de +4 em bloqueio quando luta com duas armas
Bravura	Corajoso	Imune ao medo
Caçador	1+ Rastrear e Sobrevivência	Bônus de +1 nos testes de Rastrear e Sobrevivência
Carismático		Bônus de +2 em testes de Lábria
Certeiro	2+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Bônus de +1 em dano com armas de ataque a distância
Certeiro Maior	Certeiro, 5+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Bônus de +2 em dano com armas de ataque a distância
Certeiro Supremo	Certeiro Maior, 11+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Bônus de +4 em dano com armas de ataque a distância
Combate com duas Armas	Destreza 13+, 2+ em uma Perícia Marcial	Pode realizar um ataque corporal extra por rodada com penalidade de -4
Combate com duas Armas Maior	Combate com duas Armas, Destreza 15+, 5+ em uma Perícia Marcial	Pode realizar um ataque corporal extra por rodada com penalidade de -2
Combate com duas Armas Supremo	Combate com duas Armas Maior, Destreza 17+, 11+ em uma Perícia Marcial	Pode realizar um ataque corporal extra sem penalidade
Combate Montado	2+ Cavalgar	Bônus de +1 em ataque e dano e +2 para controlar a montaria
Combate Montado Maior	Combate Montado, 6+ Cavalgar	Bônus de +2 em ataque e dano e +4 para controlar a montaria
Combate Montado Supremo	Combate Montado maior, 11+ Cavalgar	Bônus de +4 em ataque e dano e +8 para controlar a montaria
Concentração Múltipla	Conjuração Rápida I	Pode manter dois feitiços sob concentração ao mesmo tempo
Concentração Múltipla Maior	Concentração Múltipla, Conjuração Rápida II	Pode manter três feitiços sob concentração ao mesmo tempo
Concentração Múltipla Suprema	Concentração Múltipla Maior, Conjuração Rápida III	Pode manter quatro feitiços sob concentração ao mesmo tempo
Concentração Inabalável	2+ Foco	Diminui em 1 penalidade por uso de armadura ou testes de foco
Concentração Inabalável Maior	5+ Foco, Concentração Inabalável	Diminui em 2 penalidade por uso de armadura ou testes de foco
Concentração Inabalável Suprema	9+ Foco, Concentração Inabalável Maior	Diminui em 4 penalidade por uso de armadura ou testes de foco
Conjuração Rápida I	6+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Ganha uma ação maior por rodada para lançar feitiços
Conjuração Rápida II	Conjuração Rápida I, 11+ graduações em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Ganha duas ações maiores por rodada para lançar feitiços
Conjuração Rápida III	Conjuração Rápida II, 16+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Ganha três ações maiores por rodada para lançar feitiços
Corajoso		Bônus de +4 para resistir a medo
Criar Pergaminho	2+ Conhecimento (Magia), 1+ Ofícios (Caligrafia), 1+ Línguas (Runas Arcaicas), conhecer pelo menos 3 feitiços	Pode transcrever feitiços para pergaminhos
Curandeiro		Bônus de +2 em Cura
Desarme	1+ em alguma Perícia Marcial	O personagem pode usar a manobra desarme
Desarme Maior	Especialista em Combate, Desarme	Bônus de +2 nos testes de Desarme
Desarme Supremo	Desarme Maior	Bônus de +5 nos testes de Desarme
Devoto		Recebe poderes de um deus em troca de obediência

TALENTOS

Talentos	Requisito	Descrição
Difícultar Resistência	2+ Conhecimento (Magia), 2+ algum Caminho da Magia	Aumenta em +1 a dificuldade base dos testes do caminho que o personagem é mestre
Difícultar Resistência Maior	Difícultar Resistência, 9+ Conhecimento (Magia), 9+ algum Caminho da Magia	Aumenta em +2 a dificuldade base dos testes do caminho que o personagem é mestre
Difícultar Resistência Supremo	Difícultar Resistência Maior, 16+ Conhecimento (Magia), 16+ algum Caminho da Magia	Aumenta em +4 a dificuldade base dos testes do caminho que o personagem é mestre
Diplomata	1+ Lábia e Discernimento	Bônus de +1 nos testes de Lábia e Discernimento
Disfarçar Magia	6+ Atuação	Lança feitiços de modo que ninguém perceba
Disparo Preciso	2+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Penalides por cobertura são reduzidas a metade
Disparo Preciso Maior	Disparo Preciso, 6+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Ignora qualquer penalidade por cobertura
Disparo Preciso Supremo	Disparo Preciso Maior, 11+em alguma Perícia Marcial de combate a distância	Ignora cobertura total
Duro de matar	Vigoroso	Personagem continua a agir mesmo no estado Incapacitado
Educação Religiosa		Bônus de +3 em testes de Conhecimento (Religião)
Empatia Selvagem	4+ Conhecimento (Natureza), 4+ Diplomacia	Pode usar Lábia em animais
Encantador	10+ Conjurador, 10+ Conhecimento (Magia), 11+ Línguas (Runas antigas)	Pode criar itens mágicos
Encontrar Armadilhas	2+ Percepção	O personagem é capaz de encontrar armadilhas complexas
Escalada Maior	6+ Atletismo	Desloca 2 metros escalando
Escalada Suprema	Escalada Maior, 11+ Atletismo	Desloca 5 metros escalando
Especialista em Arma	Afinidade com Arma, 5+na perícia da categoria da arma a ser escolhida	Bônus de +2 em rolagens de dano
Especialista em Arma Maior	Especialista em Arma, 9+ na perícia da categoria da arma a ser escolhida	Bônus de +4 em rolagens de dano
Especialista em Arma Supremo	Especialista em Arma Maior, 14+ na perícia da categoria da arma a ser escolhida	Bônus de +8 em rolagens de dano
Especialista em Combate	Esquiva, Inteligência 13+, 4+ em uma Perícia Marcial	Troca bônus de ataque por Esquiva ou Bloqueio
Especialista em Magia	6+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Feitiços do caminho principal são 1 NM mais poderosos
Especialista em Magia Maior	11+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Feitiços do caminho principal são 2 NMs mais poderosos
Especialista em Magia Supremo	19+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia	Feitiços do caminho principal são 4 NMs mais poderosos
Esquiva	Destreza 13+	Bônus de +1 em Esquiva
Esquiva Maior	Esquiva	Bônus de +2 em Esquiva
Esquiva Suprema	Esquiva Maior, Destreza 15+	Bônus de +4 em Esquiva
Falsário	1+ Avaliação e Falsificação	Bônus de +1 nos testes de Avaliação e Falsificação
Fanatismo	Devoto	Bônus de +2 nos testes quando defende a fé
Fintar	7+ Lábia, Ataque Furtivo IV	O personagem pode receber os benefícios de Ataque Furtivo mesmo em combate direto
Foco em Competência		Bônus de +2 em competências ou habilidades
Força de Vontade	bônus base em Vontade de +4 ou maior	Bônus de +2 em Vontade
Furtivo	1+ Arte da Fuga e Furtividade	Bônus de +1 nos testes de Arte da Fuga e Furtividade
Golpe Penetrante	3+ em uma Perícia Marcial	Ignora 2 de RD de seus oponentes
Golpe Penetrante Maior	6+ em uma Perícia Marcial, Golpe Penetrante	Ignora 4 de RD de seus oponentes
Golpe Penetrante Supremo	11+em uma Perícia Marcial, Golpe Penetrante Maior	Ignora 8 de RD de seus oponentes
Incansável		Bônus de +4 em Vigor para testes contra Cansaço

TALENTOS

Talentos	Requisito	Descrição
Inquisidor	Devoto, Educação Religiosa	Bônus de +3 em Discernimento
Investida Montada	3+ Cavalgar, Combate Montado	Bônus de +2 em Ataque e dano quando investe montado
Investida Montada Maior	6+ Cavalgar, Investida Montada	Bônus de +4 em Ataque e dano quando investe montado
Investida Montada Suprema	11+ Cavalgar, Investida montada	Bônus de +8 em Ataque e dano quando investe montado
Lutar as Cegas Maior		Penalidades por lutar cegamente são reduzidas a metade
Lutar as Cegas Supremo	Lutar as Cegas Maior, 11+ Percepção	Não sofre penalidade por Lutar as Cegas
Magia sem Gestos	1+ Conjurador, 2+ Conhecimento (Magia), 2+ em algum Caminho de Magia	Lança feitiços sem gestos
Magia Silenciosa	1+ Conjurador, 2+ Conhecimento (Magia), 2+ em algum Caminho de Magia	Lança feitiços sem palavras
Magias em Combate	1+ Conjurador, 4+ graduações em Foco, 2+ graduação em algum Caminho de Magia	Bônus de +4 para testes de foco para manter concentração em combate
Mãos Ágeis	1+ Prestidigitação e Operar Mecanismos	Bônus de +1 nos testes de Prestidigitação e Operar Mecanismos
Mãos Místicas	6+ em qualquer caminho da magia	Pode lançar Mãos Mágicas livremente
Maximizar Magia	5+ Conjurador, 6+ em Conhecimento (Magia), 6+ em algum Caminho de Magia	Feitiços tem efeito máximo
Nascido na Floresta		Bônus de +2 em Sobrevivência e Atletismo
Nascido nas Alturas		Bônus de +2 em testes de Vigor para evitar Cansaço
Nascido no Deserto		Bônus de +1 em testes de reação contra calor ou fogo
Nascido no Frio		Bônus de +1 em testes de reação contra frio
Nascido no Mar		Bônus de +2 em Atletismo e Sobrevivência no mar
Natação Maior	6+ Atletismo	Desloca metade do deslocamento quando nada
Natação Suprema	Natação Maior, 11+ Atletismo	Desloca 3/4 do deslocamento quando nada
Olhos nas Costas	6+ Percepção, bônus base em Agilidade de +4 ou maior	Mantém valores de Defesa mesmo surpreso ou se atacado pelas costas
Percepção Aguçada		Bônus de +2 em testes de Percepção
Posicionar duas Flechas	6+ Arcos	Dispara 2 flechas por ataque, mas com penalidade de -3
Posicionar três Flechas	Posicionar duas flechas, 11+ Arcos	Dispara 3 flechas por ataque, mas com penalidade de -6
Postura Defensiva Maior	Esquiva	Quando em postura defensiva recebe bônus de +4 em BD
Postura Defensiva Suprema	Postura Defensiva Maior, Especialista em Combate	Quando em postura defensiva recebe bônus de +4 em BD e apenas -2 em ataque
Postura Ofensiva Maior	Ataque Poderoso	Quando em postura ofensiva recebe bônus de +4 em ataque
Postura Ofensiva Suprema	Postura Ofensiva Maior, Incansável	Quando em postura ofensiva recebe bônus de +4 em ataque e apenas -2 em BD
Preparar Flechas	3+ graduações em Arcos	Posicionar flecha é considerada ação livre
Preparar Poção	4+ Conhecimento (Magia), 4+ Ofícios (Alquimia), conhecer pelo menos 6 feitiços	Personagem pode criar poções mágicas
Presentir Armadilha	Des 15+. Base de Agilidade +1 ou maior	Bônus de +1 contra armadilhas
Presentir Armadilha Maior	Des 17+. Base de Agilidade +2 ou maior	Bônus de +2 contra armadilhas
Presentir Armadilha	Des 19+. Base de Agilidade +4 ou maior	Bônus de +4 contra armadilhas
Rastro Invisível	2+ Rastrear	Impõe penalidade de -2 nos testes dos oponentes para seguir rastros
Rastro Invisível Maior	5+ Rastrear	Impõe penalidade de -4 nos testes dos oponentes para seguir rastros
Rastro Invisível Supremo	11+ Rastrear	Impõe penalidade de -8 nos testes dos oponentes para seguir rastros
Reação ao Perigo		Bônus de +2 em Iniciativa

TALENTOS

Talentos	Requisito	Descrição
Reação ao Perigo Maior	Reação ao Perigo, 4+ Percepção	Bônus de +4 em Iniciativa
Reação ao Perigo Suprema	Reação ao Perigo Maior, 11+ Percepção	Bônus de +8 em Iniciativa
Recarga Rápida	2+ Bestas ou Armas de Fogo	Recarrega armas com maior velocidade
Recuperação Rápida	Físico 13+, Vigoroso	Recupera PVs em taxa dobrada
Resistente		Penalidade por ferimento é reduzida em 1
Resistente Maior	Físico 13+, Vigoroso, Resistente	Penalidade por ferimento é reduzida em 2
Resistente Supremo	Físico 15+, Resistente Maior	Penalidade por ferimento é reduzida em 4
Saque Rápido		Sacar arma é considerado Ação Livre
Sorte		Pode fazer outro lance de dados uma vez por dia
Sorte Maior	Sorte	Pode fazer outro lance de dados duas vezes por dia
Sorte Suprema	Sorte Maior	Pode fazer outro lance de dados quatro vezes por dia
Tiro de Desarme	Disparo Preciso Maior	Pode realizar desarme com armas de ataque a distância
Tiro Guiado	Tiro Rápido I	Disparos subsequentes são acertos automáticos
Tiro Rápido I	Preparar Flechas, 6+ em alguma Perícia Marcial	Ganha um ataque a distância por rodada
Tiro Rápido II	Tiro Rápido I, 11+ em alguma Perícia Marcial	Ganha dois ataques a distância por rodada
Tiro Rápido III	Tiro Rápido II, 16+ em alguma Perícia Marcial	Ganha três ataques a distância por rodada
Toque a Distância	6+ Conhecimento (Magia), 6+ Conhecimento (Planos)	Feitiços de toque tem alcance de 4 metros
Toque a Distância Maior	Toque a distância, 9+ Conhecimento (Magia), 9+ Conhecimento (Planos)	Feitiços de toque tem alcance de 10 metros
Toque a Distância Maior	Toque a distância Maior, 16+ Conhecimento (Magia), 16+ Conhecimento (Planos)	Feitiços de toque tem alcance de 20 metros
Trespasar	Ataque Poderoso	Permite atingir mais criaturas ao causar dano letal
Viajante	1+ Conduzir e Navegação	Bônus de +1 nos testes de Conduzir e Navegação
Vigoroso	bônus base em Vigor de +4 ou maior	Bônus de +2 em Vigor

Ataque Furtivo IV (Geral)

É como o Ataque Furtivo III, porém com maior eficiência.

Requisitos: Ataque Furtivo III, 10+ Furtividade, 8+ em alguma perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa +4d6 de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo IV é considerado uma Ação Maior.

Ataque Furtivo V (Geral)

É como o Ataque Furtivo IV, porém com maior eficiência.

Requisitos: Ataque Furtivo IV, 13+ Furtividade, 10+ em alguma perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa +5d6 de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo IV é considerado uma Ação Maior.

Ataque Furtivo VI (Geral)

É como o Ataque Furtivo V, porém com maior eficiência.

Requisitos: Ataque Furtivo V, 16+ Furtividade, 12+ em alguma perícia Marcial.

Efeito: o personagem causa +6d6 de dano em seus ataques surpresa ou pelas costas.

Especial: o Ataque Furtivo V é considerado uma Ação Maior.

Ataque Giratório (Combate)

O personagem gira sua arma acertando todos a sua volta.

Requisitos: Especialista em Combate, 5+ em alguma Perícia Marcial de combate corpo a corpo.

Efeito: usando uma Ação de Rodada Completa o personagem pode fazer um teste de ataque corporal contra cada oponente ao seu alcance com uma arma de ataque corporal que pertença a um grupo que ele tenha pelo menos 5 graduações.

Ataque Poderoso (Combate)

O personagem é capaz de realizar ataques mais poderosos.

Requisitos: Força 13+.

Efeito: o jogador pode diminuir seu bônus de ataque corporal e transformá-lo em bônus de dano. Ex: um personagem com Ataque Poderoso faz um teste de ataque

com penalidade de -2 em todos seus ataques desse turno, então se seus ataques forem bem sucedidos receberá um bônus adicional de +2 nos testes de dano.

Especial: o máximo de penalidade que o jogador pode impor aos testes de ataque do personagem é o valor da graduação da arma que esteja usando.

Αταque Ράπιδο I (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques corporais que uma pessoa comum.

Requisitos: 6+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma em que possui 6+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma segunda Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira Ação Maior foi um ataque com tal arma. A segunda Ação Maior só poderá ser usada para um segundo ataque com tal arma, caso o personagem não faça o segundo ataque perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: esse talento só é válido quando o personagem usa armas de ataques corporais. Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

Αταque Ράπιδο II (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques corporais que uma pessoa comum.

Requisitos: Ataque Rápido I, 11+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma em que possui 11+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma terceira Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira e a segunda Ação Maior foram ataques com tal arma. A Terceira Ação Maior só poderá ser usada para um terceiro ataque com tal arma, caso o personagem não faça o ataque perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: esse talento só é válido quando o personagem usa armas de ataques corporais. Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

Αταque Ράπιδο III (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques corporais que uma pessoa comum.

Requisitos: Ataque Rápido II, 16+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma em que possui 16+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma quarta Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira, a segunda e a terceira Ação Maior foram ataques com tal arma. A quarta Ação Maior só poderá ser usada para um quarto ataque com tal arma, caso o personagem não faça o ataque perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: esse talento só é válido quando o personagem usa armas de ataques corporais. Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

ΑΤΛΕΤΑ (Geral)

O personagem tem a habilidade em escalar e nadar natas.

Requisitos: 2+ Atletismo.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Atletismo.

ΑΤΟΡ (Geral)

O personagem possui talento nato para a arte de atuação

Requisitos: 1+ Atuação e Lábria.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Atuação e Lábria.

ΑΥΤΟ-ΣΥΦΙΕΝΤΕ (Geral)

O personagem sabe como se cuidar.

Requisitos: 1+ Cura e Sobrevivência.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Cura e Sobrevivência.

ΑΝΑΛΙΑΡ ΙΤΕΜ ΜΑΓΙΚΟ (Geral)

O personagem é capaz de identificar as características de um item mágico.

Requisitos: 5+ Conhecimento (Magia)

Efeito: se o personagem souber que um item é mágico ele poderá usar a perícia Conhecimento (Magia) para saber as propriedades mágicas de um item.

ΒΛΟΚΕΙΟ ΕΦΙΕΝΤΕ (Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques melhor que outras pessoas com um tipo de arma ou escudo.

Requisitos: 3+ Perícia Marcial a ser escolhida.

Efeito: o personagem deve escolher uma Perícia Marcial para receber esse bônus. Ele recebe um bônus de +1 em Bloqueio quando usa um equipamento dentro da categoria da perícia escolhida.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais vezes devendo, então, ser escolhida outra perícia marcial para que o personagem receba o bônus.

ΒΛΟΚΕΙΟ ΕΦΙΕΝΤΕ ΜΑΙΟΡ

(Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques melhor que outras pessoas com um tipo de arma ou escudo.

Requisitos: Bloqueio Eficiente, 6+ Perícia Marcial a ser escolhida.

Efeito: o personagem deve escolher uma Perícia Marcial para receber esse bônus. Ele recebe um bônus de +2 em Bloqueio, ao invés de +1 como Bloqueio Eficiente.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais vezes devendo, então, ser escolhida outra perícia marcial para que o personagem receba o bônus.

BLOQUEIO EFICIENTE SUPREMO

(Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques melhor que outras pessoas com um tipo de arma ou escudo.

Requisitos: Bloqueio Eficiente Maior, 11+ Perícia Marcial a ser escolhida.

Efeito: o personagem deve escolher uma Perícia Marcial para receber esse bônus. Ele recebe um bônus de +4 em Bloqueio, cumulativo com Bloqueio Eficiente, ao invés de +2 como Bloqueio Eficiente Maior.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais vezes devendo, então, ser escolhida outra perícia marcial para que o personagem receba o bônus.

BLOQUEIO COM DUAS ARMAS

(Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques usando duas armas ao mesmo tempo.

Requisitos: Combate com duas armas.

Efeito: o personagem recebe bônus de +1 em bloqueio quando luta com duas armas.

BLOQUEIO COM DUAS ARMAS

MAIOR (Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques usando duas armas ao mesmo tempo.

Requisitos: Combate com duas armas Maior, Bloqueio com duas Armas.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em bloqueio quando luta com duas armas, ao invés de +1 como Bloqueio com duas Armas.

BLOQUEIO COM DUAS ARMAS

SUPREMO (Combate)

O personagem sabe como bloquear ataques usando duas armas ao mesmo tempo.

Requisitos: Combate com duas armas Supremo, Bloqueio com duas Armas Maior.

Efeito: o personagem recebe bônus de +4 em bloqueio quando luta com duas armas ao invés de +2 como Bloqueio com duas Armas Maior.

BRAVURA (Geral)

O personagem aprendeu a controlar seus medos.

Requisitos: Corajoso

Efeito: o personagem não pode ser afetado por medo, mágico ou natural.

CAÇADOR (Geral)

O personagem se sente em casa quando está em terreno selvagem.

Requisitos: 1+ Rastrear e Sobrevivência.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Rastrear e Sobrevivência.

CARISMÁTICO (Geral)

O personagem é simpático por natureza.

Efeito: o jogador recebe bônus de +2 em todos os testes de Lábia.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

CERTEIRO (Combate)

O personagem possui olhos de águia, consegue disparar flechas, setas ou pedras com ninguém mais consegue.

Requisitos: 2+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: o jogador deve escolher uma Perícia Marcial de ataque a distância na qual possua graduação 2+ para receber +1 nas rolagens de dano nas armas de ataque a distância daquela perícia.

CERTEIRO MAIOR (Combate)

O personagem possui olhos de águia, consegue disparar flechas, setas ou pedras com ninguém mais consegue.

Requisitos: Certeiro, 5+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: o jogador deve escolher uma Perícia Marcial de ataque a distância na qual possua graduação 5+ para receber +2 nas rolagens de dano nas armas de ataque a distância daquela perícia, ao invés de +1 como Certeiro.

CERTEIRO SUPREMO (Combate)

O personagem possui olhos de águia, consegue disparar flechas, setas ou pedras com ninguém mais consegue.

Requisitos: Certeiro Maior, 11+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: o jogador deve escolher uma Perícia Marcial de ataque a distância na qual possua graduação 11+ para receber +4 nas rolagens de dano nas armas de ataque a distância daquela perícia, ao invés de +2 como Certeiro Maior.

COMBATE COM DUAS ARMAS

(Combate)

O personagem sabe como atacar com duas armas ao mesmo tempo.

Requisitos: Destreza 13+, 2+ em uma Perícia Marcial

Efeito: o personagem pode realizar um ataque extra por rodada quando luta com duas armas impondo uma penalidade de -4 adicional em todos seus ataques dessa rodada (-4 no primeiro ataque e -4 no segundo ataque).

COMBATE COM DUAS ARMAS

MAIOR (Combate)

O personagem treinou exaustivamente sua arte de lutar com duas armas.

Requisitos: Combate com duas Armas, Destreza 15+, 5+ em uma Perícia Marcial.

Efeito: o personagem pode realizar um ataque extra por rodada quando luta com duas armas impondo uma penalidade de -2 adicional em cada ataque (-2 no primeiro ataque e -2 no segundo ataque).

COMBATE COM DUAS ARMAS

Supremo (Combate)

O personagem sabe como atacar com duas armas ao mesmo tempo de forma incrível.

Requisitos: Combate com duas Armas Maior, Destreza 17+, 11+ em uma Perícia Marcial.

Efeito: o personagem pode realizar um ataque extra por rodada quando luta com duas armas sem qualquer penalidade.

COMBATE MONTADO (Combate)

O personagem é treinado em combater usando uma montaria.

Requisitos: 2+ Cavalgar

Efeito: o jogador recebe um bônus adicional de +1 em seus testes de ataque e dano em cima de uma montaria e +2 em testes para controlar o animal quando este recebe dano.

COMBATE MONTADO MAIOR

(Combate)

O personagem é treinado em combater usando uma montaria de forma incrível.

Requisitos: Combate Montado, 6+ Cavalgar

Efeito: o jogador recebe um bônus adicional de +2 em seus testes de ataque e dano em cima de uma montaria e +4 em testes para controlar o animal quando este recebe dano, ao invés dos bônus de Combate Montado.

COMBATE MONTADO SUPREMO

(Combate)

O personagem é treinado em combater usando uma montaria de forma épica.

Requisitos: Combate Montado maior, 11+ Cavalgar

Efeito: o jogador recebe um bônus adicional de +4 em seus testes de ataque e dano em cima de uma montaria e +8 em testes para controlar o animal quando este recebe dano, ao invés dos bônus de Combate Montado Supremo.

CONCENTRAÇÃO MÚLTIPLA (Mágico)

O personagem é capaz de manter a concentração em mais de uma tarefa ao mesmo tempo

Requisitos: Conjuração Rápida I

Efeito: um conjurador pode manter dois efeitos de feitiços que exijam concentração ao mesmo tempo usando uma ação maior de conjuração.

CONCENTRAÇÃO MÚLTIPLA MAIOR

(Mágico)

O personagem é capaz de manter a concentração em mais de uma tarefa ao mesmo tempo

Requisitos: Concentração Múltipla, Conjuração Rápida II

Efeito: um conjurador pode manter três efeitos de feitiços que exijam concentração ao mesmo tempo usando uma ação maior de conjuração.

CONCENTRAÇÃO MÚLTIPLA

Suprema (Mágico)

O personagem é capaz de manter a concentração em mais de uma tarefa ao mesmo tempo

Requisitos: Concentração Múltipla Maior, Conjuração Rápida III

Efeito: um conjurador pode manter quatro efeitos de feitiços que exijam concentração ao mesmo tempo usando uma ação maior de conjuração.

CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL (Mágico)

Nada atrapalha a concentração do personagem, nem barulho, ferimentos ou equipamentos pesados que estiver carregando

Requisitos: 2+ Foco

Efeito: é diminuído em 1 a penalidade nos testes de Foco causada por ferimentos ou uso de armadura.

CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL

Maior (Mágico)

Nada atrapalha a concentração do personagem, nem barulho, ferimentos ou equipamentos pesados que estiver carregando

Requisitos: 5+ Foco, Concentração Inabalável

Efeito: é diminuído em 2 a penalidade nos testes de Foco causada por ferimentos ou uso de armadura, ao invés de 1 como Concentração Inabalável.

CONCENTRAÇÃO INABALÁVEL

Suprema (Mágico)

Nada atrapalha a concentração do personagem, nem barulho, ferimentos ou equipamentos pesados que estiver carregando

Requisitos: 9+ Foco, Concentração Inabalável Maior

Efeito: é diminuído em 4 a penalidade nos testes de Foco causada por ferimentos ou uso de armadura, ao invés de 1 como Concentração Inabalável Maior.

CONJURAÇÃO RÁPIDA I (Mágico)

O personagem pode conjurar mágicas com maior velocidade.

Requisitos: 6+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: quando o personagem conjurar um feitiço ele adquirirá uma segunda Ação Maior no turno. A segunda Ação Maior só poderá ser usada para lançar um segundo Feitiço, caso o personagem não faça o segundo Feitiço perderá essa Ação maior. Cada feitiço adicional lançado no mesmo turno aumenta em +4 o custo em PM desse feitiço. Caso seja usado um efeito poderoso do feitiço, além da perda automática de um nível em Níveis de Cansaço, o conjurador perderá 4 PMs.

Especial: um Conjurador que possua esse talento pode usar suas duas Ações Maiores para cumprir o requisito de tempo de um Feitiço, ou seja, um conjurador com esse talento poderá executar dois feitiços cujo tempo seja 1 Ação Maior ou um feitiço cujo o tempo seja de 2 Ações Maiores.

CONJURAÇÃO RÁPIDA II (Mágico)

O personagem pode conjurar mágicas com maior velocidade.

Requisitos: Conjuração Rápida I, 11+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: quando o personagem conjurar dois feitiços ele adquirirá uma terceira Ação Maior no turno. A terceira Ação Maior só poderá ser usada para lançar um terceiro Feitiço, caso o personagem não faça o terceiro Feitiço perderá essa Ação maior. Cada feitiço adicional lançado no mesmo turno aumenta em +4 o custo em PM desse feitiço. Caso seja usado um efeito poderoso do feitiço, além da perda automática de um nível em Níveis de Cansaço, o conjurador perderá 4 PMs.

Especial: um Conjurador que possua esse talento pode usar suas três Ações Maiores para cumprir o requisito de tempo de um Feitiço, ou seja, um conjurador com esse talento poderá executar três feitiços cujo o tempo seja 1 Ação Maior ou um feitiço cujo o tempo seja de 3 Ações Maiores, ou ainda um feitiço cujo tempo seja de 1 Ação Maior e outro cujo tempo seja de 2 Ações maiores.

CONJURAÇÃO RÁPIDA III (Mágico)

O personagem pode conjurar mágicas com maior velocidade.

Requisitos: Conjuração Rápida II, 16+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: quando o personagem conjurar três feitiços no turno ele adquirirá uma quarta Ação Maior nesse turno. A quarta Ação Maior só poderá ser usada para lançar um quarto Feitiço, caso o personagem não faça o quarto Feitiço perderá essa Ação maior. Cada feitiço adicional lançado no mesmo turno aumenta em +4 o custo em PM desse feitiço. Caso seja usado um efeito poderoso do

feitiço, além da perda automática de um nível em Níveis de Cansaço, o conjurador perderá 4 PMs.

Especial: um Conjurador que possua esse talento pode usar suas quatro Ações Maiores para cumprir o requisito de tempo de um Feitiço, ou seja, um conjurador com esse talento poderá executar quatro feitiços cujo o tempo seja 1 Ação Maior ou um feitiço cujo o tempo seja de 4 Ações Maiores, ou ainda um feitiço cujo tempo seja de 1 Ação Maior e outro cujo tempo seja de 3 Ações maiores, ou qualquer outra combinação.

CORAJOSO (Geral)

A coragem nesse personagem é evidente e nada consegue lhe causar medo.

Efeito: o jogador recebe um bônus de +4 nos testes de reação de Vontade contra medo, seja natural ou mágica.

CRIAR PERGAMINHO (Mágico)

O personagem sabe como criar pergaminhos mágicos.

Requisitos: 2+ Conhecimento (Magia), 1+ Ofícios (Caligrafia), 1+ Línguas (Runas Arcaicas), conhecer pelo menos 3 feitiços

Efeito: um conjurador é capaz de transcrever seus feitiços para pergaminhos que, quando lidos, surtem seus efeitos e logo em seguida viram pó nas mãos do leitor. Para preparar um pergaminho proceda como no tópico Encantando no capítulo Magia. O número de pontos necessários para que o pergaminho fique pronto é igual ao valor da graduação no requisito do feitiço somado ao NM do feitiço lançado.

CURANDEIRO (Geral)

O personagem possui o dom da cura.

Requisitos: 2+ Cura

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 nos testes de perícia Cura

DESARME (Combate)

O personagem é treinado em desarmar seus oponentes.

Requisitos: 1+ em alguma Perícia Marcial

Efeito: o personagem pode utilizar a manobra Desarme sem penalidades.

DESARME MAIOR (Combate)

O personagem é hábil quando deseja tirar a arma das mãos de seu oponente.

Requisitos: Especialista em Combate

Efeito: o jogador recebe um bônus de +2 em todos os testes de desarme.

DESARME SUPREMO (Combate)

O personagem aperfeiçoou sua arte de desarmar ao máximo.

Requisitos: Desarme Maior

Efeito: o jogador recebe um bônus de +5 em todos os testes de desarme, ao invés de +2 como em Desarme Maior.

DEVOTO (Geral)

O personagem dedica sua vida a adoração de um deus e em troca esse deus lhe concede benefícios.

Efeito: o jogador deve escolher um deus para que o personagem adore. Em troca de levar a palavra do deus pelos quatro cantos o deus concede um poder que o jogador pode escolher dentre os poderes divinos da divindade.

DIFICULTAR RESISTÊNCIA (Mágico)

Os feitiços desse personagem são extremamente difíceis de serem resistidos.

Requisitos: 2+ Conhecimento (Magia), 2+ algum Caminho de Magia.

Efeito: a dificuldade base dos testes de magia do caminho que esse personagem é mestre aumenta em +1.

DIFICULTAR RESISTÊNCIA MAIOR

(Mágico)

Os feitiços desse personagem são extremamente difíceis de serem resistidos.

Requisitos: Dificultar Resistência, 9+ Conhecimento (Magia), 9+ algum Caminho de Magia.

Efeito: a dificuldade base dos testes de magia do caminho que esse personagem é mestre aumenta em +2, ao invés de +1 como em Dificultar Resistência.

DIFICULTAR RESISTÊNCIA SUPREMO

(Mágico)

Os feitiços desse personagem são extremamente difíceis de serem resistidos.

Requisitos: Dificultar Resistência Maior, 16+ Conhecimento (Magia), 16+ algum Caminho de Magia.

Efeito: a dificuldade base dos testes de magia do caminho que esse personagem é mestre aumenta em +4, ao invés de +2 como em Dificultar Resistência Maior.

DIPLOMATA (Geral)

O personagem tem grande talento em convencer as pessoas de seu ponto de vista.

Requisitos: 1+ Lábia e Discernimento.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Lábia e Discernimento.

DISFARÇAR MAGIA (Mágico)

O personagem consegue lançar feitiços sem que ninguém perceba.

Requisitos: 6+ Atuação

Efeito: o personagem incorpora os gestos e as palavras mágicas do feitiço em sua fala normal (ou em música) e

assim consegue conjurar feitiços sem que ninguém desconfie. Para lançar feitiço disfarçadamente é necessário um teste de Atuação do lançador contra Discernimento de quem está vendo. Um sucesso do lançador a platéia não desconfiará que ele está lançando feitiços.

DISPARO PRECISO (Combate)

O personagem consegue disparar flechas, setas ou pedras em lugares escondidos ou através de cobertura com certa facilidade.

Requisitos: 2+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: as penalidades impostas aos testes de ataque devido à cobertura são diminuídas pela metade.

DISPARO PRECISO MAIOR (Combate)

O personagem ignora coberturas.

Requisitos: Disparo Preciso, 6+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: o personagem ignora qualquer penalidade imposta por cobertura, a não ser cobertura Total.

DISPARO PRECISO SUPREMO

(Combate)

O personagem ignora coberturas.

Requisitos: Disparo Preciso Maior, 11+ em alguma Perícia Marcial de combate a distância.

Efeito: o personagem ignora qualquer penalidade imposta por cobertura, e recebe penalidade de -4 para atacar algum personagem com cobertura total, desde que aja alguma chance de ser acertado. Por exemplo: um personagem escondido atrás de uma árvore ou embaixo de um muro poderia ser acertado disparando a flecha em curva (retirando algumas penas da flecha para que ela curve no ar), mas alguém dentro de uma sala fechada sem qualquer fresta para a flecha passar seria impossível tentar um teste de ataque.

DURO DE MATAR (Geral)

O personagem permanece consciente mesmo quando outros já estariam mortos.

Requisitos: Vigoroso.

Efeito: o personagem pode agir normalmente quando estiver no estado Incapacitado, mas ainda assim continua a perder 1PV por rodada e sofre penalidade de -8 devido seu estado físico.

EDUCAÇÃO RELIGIOSA (Geral)

O personagem nasceu em berço religioso ou foi criado por membros de alguma religião.

Efeito: o jogador recebe bônus de +3 em todos os testes de Conhecimento (Religião).

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

EMPATIA SELVAGEM (Geral)

O personagem lida com animais selvagens de forma única.

Requisitos: 4+ Conhecimento (Natureza), 4+ Lábria

Efeito: o personagem pode usar a perícia Lábria para influenciar o comportamento de animais da mesma maneira que poderia fazer com pessoas.

ENCANTADOR (Mágico)

O personagem sabe como encantar itens.

Requisitos: 10+ Conjurador, 10+ Conhecimento (Magia), 11+ Línguas (Runas antigas)

Efeito: o conjurador é capaz de criar itens mágicos. Proceda como no tópico Encantando para a criação de itens mágicos.

ENCONTRAR ARMADILHA (Geral)

O personagem pode encontrar armadilhas muito bem escondidas.

Requisitos: 2+ Percepção

Efeito: o personagem pode encontrar armadilhas cujo o teste de percepção seja acima de 20 e armadilhas mágicas. Armadilhas mágicas possuem teste de 25+NM.

Especial: personagens sem esse talento pode encontrar armadilhas cujo o teste de percepção seja no máximo 20.

ESCALADA MAIOR (Geral)

O personagem consegue escalar mais rápido.

Requisitos: 6+ Atletismo.

Efeito: o personagem desloca 2 metros por ação de rodada completa ao escalar.

ESCALADA SUPREMA (Geral)

O personagem consegue escalar mais rápido.

Requisitos: Escalada Maior, 11+ Atletismo.

Efeito: o personagem desloca 5 metros por ação de rodada completa ao escalar.

ESPECIALISTA EM ARMA (Combate)

O personagem foi treinado exaustivamente com um tipo de arma e sabe como causar mais ferimentos quando a usa.

Requisitos: Afinidade com Arma, 5+ na perícia da categoria da arma a ser escolhida.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial na qual possui Afinidade com Arma para receber +2 nas rolagens de dano.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais de uma vez, devendo então uma nova perícia ser escolhida.

ESPECIALISTA EM ARMA MAIOR

(Combate)

O personagem é extremamente habilidoso com um tipo de arma.

Requisitos: Especialista em Arma, 9+ na perícia da categoria da arma a ser escolhida.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial na qual é Especialista em Arma para receber +4 nas rolagens de dano, ao invés de +2 de Especialista em Arma.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais de uma vez, devendo então uma nova arma ser escolhida.

ESPECIALISTA EM ARMA SUPREMO

(Combate)

O personagem é extremamente habilidoso com um tipo de arma.

Requisitos: Especialista em Arma Maior, 14+ na perícia da categoria da arma a ser escolhida.

Efeito: O jogador deve escolher uma perícia Marcial (Espadas, Machados, Arcos..) na qual é Especialista em Arma Maior para receber +8 nas rolagens de dano, ao invés de +4 de Especialista em Arma Maior.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais de uma vez, devendo então uma nova arma ser escolhida.

ESPECIALISTA EM COMBATE (Combate)

O personagem sabe como usar sua experiência em combate para sua defesa.

Requisitos: Esquiva, Inteligência 13+, 4+ em uma Perícia Marcial.

Efeito: o jogador pode diminuir seu bônus de ataque e transformá-lo em bônus de Esquiva ou Bloqueio. Ex: um personagem com Especialidade em Combate faz um teste de ataque com penalidade de -3, então até seu próximo turno ele receberá um bônus de +3 em esquiva ou bloqueio.

Especial: o máximo de penalidade que o jogador pode impor aos testes de ataque do personagem é seu nível de personagem.

ESPECIALISTA EM MAGIA (Mágico)

O personagem foi treinado em um caminho da magia exaustivamente

Requisitos: 6+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: O personagem lança feitiços do caminho da magia que é mestre como se fossem 1 nível acima (considere duração, alcance e todos os efeitos do feitiço como se fossem 1 NM acima, mas sem qualquer penalidade, custo ou modificação aos testes do conjurador).

ESPECIALISTA EM MAGIA MAIOR

(Mágico)

O personagem foi treinado em um caminho da magia exaustivamente

Requisitos: 11+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: O personagem lança feitiços do caminho da magia que é mestre como se fossem 2 níveis acima (considere

duração, alcance e todos os efeitos do feitiço como se fossem 2 NM acima, mas sem qualquer penalidade ou modificação aos testes do conjurador).

ESPECIALISTA EM MAGIA

SUPREMO (Mágico)

O personagem foi treinado em um caminho da magia exaustivamente

Requisitos: 19+ em alguma Perícia dos Caminhos da Magia.

Efeito: O personagem lança feitiços do caminho da magia que é mestre como se fossem 4 níveis acima (considere duração, alcance e todos os efeitos do feitiço como se fossem 4 NM acima, mas sem qualquer penalidade ou modificação aos testes do conjurador).

ESQUIVA (Combate)

O personagem sabe como evitar ataques de forma mais eficaz que outras pessoas.

Requisitos: Destreza 13+.

Efeito: o personagem recebe um bônus de +1 em Esquiva.

ESQUIVA MAIOR (Combate)

O personagem sabe como evitar ataques de forma mais eficaz que outras pessoas.

Requisitos: Esquiva

Efeito: o personagem recebe um bônus de +2 em Esquiva ao invés de +1 de Esquiva.

ESQUIVA SUPREMA (Combate)

O personagem sabe como evitar ataques de forma mais eficaz que outras pessoas.

Requisitos: Esquiva Maior, Destreza 15+.

Efeito: o personagem recebe um bônus de +4 em Esquiva ao invés de +2 de Esquiva Maior.

FALSÁRIO (Geral)

O personagem conhece truques e manhas de falsificação.

Requisitos: 1+ Avaliação e Falsificação.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Avaliação e Falsificação.

FANATISMO (Geral)

O personagem luta em nome de algum deus levando ao extremo sua fé.

Requisitos: Devoto

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em todos os testes de ataque, dano, testes de perícia, bônus de defesa e reações quando enfrenta inimigos de fé ou de alguma forma luta para defender sua própria fé.

FINTAR (Geral)

O personagem golpeia o oponente onde menos espera.

Requisitos: 7+ Lábia, Ataque Furtivo III

Efeito: se o personagem vencer seu oponente em uma disputa de Lábia contra Discernimento o próximo ataque desse personagem receberá os benefícios de Ataque Furtivo.

FOCO EM COMPETÊNCIA (Geral)

O personagem tem dom para determinada perícia.

Efeito: o jogador escolhe uma das perícias em habilidades ou competências para receber um bônus de +2 em todos os testes.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais de uma vez devendo o jogador escolher outra perícia.

FORÇA DE VONTADE (Geral)

O personagem é treinado mentalmente para resistir a qualquer pressão psicológica.

Requisitos: base em Vontade de +4 ou maior.

Efeito: o personagem recebe +2 de bônus em todas as jogadas de Vontade.

FURTIVO (Geral)

O personagem sabe como se esconder e escapar de lugares inimagináveis.

Requisitos: 1+ Arte da Fuga e Furtividade.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Arte da Fuga e Furtividade.

GOLPE PENETRANTE (Combate)

O personagem sabe onde golpear para evitar armaduras pesadas ou em partes moles de criaturas com proteções naturais.

Requisitos: 3+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: os ataques do personagem usando armas do tipo perfuração ignoram 2 pontos de RD de seus oponentes.

GOLPE PENETRANTE MAIOR (Combate)

O personagem sabe onde golpear para evitar armaduras pesadas ou em partes moles de criaturas com proteções naturais.

Requisitos: 6+ alguma Perícia Marcial, Golpe Penetrante.

Efeito: os ataques do personagem usando armas do tipo perfuração ignoram 4 pontos de RD de seus oponentes., ao invés de 2 de Golpe Perfurante.

GOLPE PENETRANTE SUPREMO (Combate)

O personagem sabe onde golpear para evitar armaduras pesadas ou em partes moles de criaturas com proteções naturais.

Requisitos: 11+ alguma Perícia Marcial, Golpe Penetrante Maior.

Efeito: os ataques do personagem usando armas do tipo perfuração ignoram 8 pontos de RD de seus oponentes., ao invés de 4 de Golpe Perfurante Maior.

INCANSÁVEL (Geral)

O personagem continua quando muitos já estariam desabando de exaustão.

Efeito: o personagem recebe bônus de +4 nos testes de Vigor para resistir ao avanço de nível de cansaço.

INQUISIDOR (Geral)

O personagem foi treinado para descobrir heresias.

Requisitos: Devoto, Educação Religiosa

Efeito: o personagem recebe bônus de +3 em Discernimento.

INVESTIDA MONTADA (Combate)

O personagem é capaz de atacar de cima de uma montaria enquanto galopa para cima de seu oponente.

Requisitos: 3+ graduações em Cavalgar, Combate Montado

Efeito: o personagem recebe +2 nas rolagens de ataque e dano de golpes corporais quando percorrer em um turno, antes do ataque, pelo menos a metade do movimento da montaria.

INVESTIDA MONTADA MAIOR

(Combate)

O personagem é capaz de atacar de cima de uma montaria enquanto galopa para cima de seu oponente.

Requisitos: 6+ Cavalgar, Investida Montada

Efeito: o personagem recebe +4 nas rolagens de ataque e dano de golpes corporais quando percorrer em um turno, antes do ataque, pelo menos a metade do movimento da montaria, ao invés do bônus de Investida Montada.

INVESTIDA MONTADA SUPREMA

(Combate)

O personagem é capaz de desferir poderosos golpes de cima de um cavalo.

Requisitos: 11+ Cavalgar, Investida montada Maior

Efeito: o personagem recebe +8 nas rolagens de ataque e dano de golpes corporais quando percorrer em um turno, antes do ataque, pelo menos a metade do movimento da montaria, ao invés do bônus de Investida Montada Maior.

LUTAR AS CEGAS MAIOR (Geral)

O personagem consegue localizar um oponente através de barulhos e cheiros na escuridão completa.

Efeito: as penalidades por lutar as cegas (ou no escuro) são reduzidas a metade.

LUTAR AS CEGAS SUPREMO (Geral)

O personagem consegue localizar um oponente através de barulhos e cheiros na escuridão completa.

Requisitos: Lutar as Cegas Maior, 11+ Percepção

Efeito: personagem não recebe penalidades por lutar as cegas (ou no escuro).

MAGIA PENETRANTE (Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços sem precisar pronunciar palavras.

Requisitos: 2+ Conhecimento (Magia), 2+ em algum Caminho de Magia

Efeito: os feitiços do personagem ignoram 2 pontos de RD de seus oponentes.

MAGIA PENETRANTE MAIOR

(Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços sem precisar pronunciar palavras.

Requisitos: 6+ Conhecimento (Magia), 6+ em algum Caminho de Magia

Efeito: os feitiços do personagem ignoram 4 pontos de RD de seus oponentes, ao invés de 2 de Magia Penetrante.

MAGIA PENETRANTE SUPREMO

(Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços sem precisar pronunciar palavras.

Requisitos: 11+ Conhecimento (Magia), 1+ em algum Caminho de Magia

Efeito: os feitiços do personagem ignoram 8 pontos de RD de seus oponentes, ao invés de 4 de Magia Penetrante Maior.

MAGIA SEM GESTOS (Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços sem precisar pronunciar palavras.

Requisitos: 2+ Conhecimento (Magia), 2+ algum Caminho de Magia

Efeito: o personagem pode lançar feitiços sem precisar fazer gestos, mas isso diminui o poder do feitiço em 1 NM. Isso permite ao conjurador lançar feitiços mesmo quando estiver amarrado ou sendo segurado.

MAGIA SILENCIOSA (Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços sem precisar pronunciar palavras.

Requisitos: 2+ Conhecimento (Magia), 2+ algum Caminho de Magia

Efeito: o personagem pode lançar feitiços sem pronunciar palavras, mas isso diminui o poder do feitiço em 1 NM. Isso permite ao conjurador lançar feitiços mesmo quando estiver amordaçado.

MAGIAS EM COMBATE (Mágico)

O personagem conhece truques e manhas de falsificação.

Requisitos: 4+ Foco, 2+ em algum Caminho de Magia

Efeito: o personagem recebe bônus de +4 em testes de Foco quando sofre dano durante a conjuração de um feitiço.

Mãos Ágeis (Geral)

O personagem tem grande habilidade com as mãos.

Requisitos: 1+ Prestidigitação e Operar Mecanismos.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Prestidigitação e Operar Mecanismos.

Mãos Místicas (Mágico)

O personagem pode mover objetos a distância.

Requisitos: 6+ em qualquer caminho da magia.

Efeito: o personagem pode lançar a magia Mãos Místicas livremente com NM igual 2.

Especial: esse talento pode ser escolhido mais de uma vez, aumentando o NM do feitiço em +2 por cada aquisição desse talento.

Maximizar Magia (Mágico)

O personagem é capaz de lançar feitiços com seu efeito máximo.

Requisitos: 6+ Conhecimento (Magia), 6+ em algum Caminho de Magia

Efeito: um personagem consegue tirar o máximo do feitiço. Todos os efeitos variáveis (aqueles que possuem rolagem de dado) têm seu efeito máximo, é como se o jogador obtivesse o maior valor nos dados sem a necessidade da rolagem, mas isso diminui o poder do feitiço em 3 NM.

Nascido na Floresta (Geral)

O personagem nasceu em uma floresta ou em uma cidade muito próximo a uma e está habituado com essa região.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em testes de Sobrevivência e Atletismo na floresta.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

Nascido nas Alturas (Geral)

O personagem nasceu em uma região montanhosa e está habituado com o clima.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 nos testes de Vigor para resistir a perda de níveis de Cansaço.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

Nascido no Deserto (Geral)

O personagem nasceu em região seca e quente e está habituado com esse clima.

Efeito: o personagem recebe bônus de +1 em todos os testes de reação contra calor ou fogo, seja mágico ou natural.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

Nascido no Frio (Geral)

O personagem nasceu em região muito fria e está habituado com esse clima.

Efeito: o personagem recebe bônus de +1 em todos os testes de reação contra frio, seja mágico ou natural.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

Nascido no Mar (Geral)

O personagem nasceu em uma cidade costeira.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em todos os testes de Atletismo para nadar e Sobrevivência no mar e regiões costeiras.

Especial: esse talento só pode ser adquirido no nível 1.

Natação Maior (Geral)

O personagem consegue nadar mais rápido.

Requisitos: 6+ Atletismo.

Efeito: o personagem se desloca na água com metade de seu deslocamento atual em condições normais.

Natação Suprema (Geral)

O personagem consegue nadar mais rápido.

Requisitos: Natação Maior, 11+ Atletismo

Efeito: o personagem se desloca na água com 3/4 de seu deslocamento atual em condições normais.

Olhos nas Costas (Geral)

O personagem possui reflexos incríveis.

Requisitos: 6+ Percepção, base em Agilidade de +4 ou maior

Efeito: O personagem mantém todos os valores de Esquiva e Bloqueio mesmo quando é surpreendido ou é atacado pelas costas.

Percepção Aguçada (Geral)

O personagem consegue ver e ouvir aquilo que poucos são capazes

Efeito: O personagem recebe bônus de +2 em testes de percepção.

Posicionar duas Flechas (Combate)

O personagem posiciona duas flechas para disparar ao invés de apenas uma com seu arco.

Requisitos: 6+ Arcos.

Efeito: o personagem dispara duas flechas em cada ataque com seu arco. Apesar de serem disparadas duas flechas apenas um teste de ataque é feito, mas com penalidade de -3. O dano de cada flecha é rolado separadamente.

Especial: mesmo sendo disparadas duas flechas, ambas as flechas devem ter o mesmo alvo.

POSIIONAR TRÊS FLECHAS (Combate)

O personagem posiciona três flechas para disparar ao invés de apenas uma com seu arco.

Requisitos: Posicionar duas flechas, 11+ Arcos.

Efeito: o personagem dispara três flechas em cada ataque com seu arco. Apesar de serem disparadas três flechas apenas um teste de ataque é feito, mas com penalidade de -6. O dano de cada flecha é rolado separadamente.

Especial: mesmo sendo disparadas três flechas, as flechas devem ter o mesmo alvo.

POSTURA DEFENSIVA MAIOR

(Combate)

O personagem luta muito bem quando se defende.

Requisitos: Esquiva.

Efeito: quando o personagem assume a Postura Defensiva ele recebe um bônus de +3 em sua BD e -3 em seus testes de ataque.

POSTURA DEFENSIVA SUPREMA

(Combate)

O personagem é mestre em lutar de modo defensivo.

Requisitos: Postura Defensiva Maior, Especialista em Combate

Efeito: quando o personagem assume a Postura Defensiva ele recebe um bônus de +4 em sua BD e -2 em suas jogadas de ataque.

POSTURA OFENSIVA MAIOR (Combate)

O personagem sabe como atacar ferozmente e se entregar ao calor da batalha.

Requisitos: Ataque Poderoso.

Efeito: quando o personagem assume a Postura Ofensiva ele recebe um bônus de +3 em seus testes de ataque e -3 em BD.

POSTURA OFENSIVA SUPREMA

(Combate)

O personagem sabe como atacar ferozmente e se entregar ao calor da batalha.

Requisitos: Postura Ofensiva Maior, Incansável

Efeito: quando o personagem assume a Postura Ofensiva ele recebe um bônus de +4 em seus testes de ataque e -2 em sua BD.

PREPARAR FLECHAS (Combate)

O personagem posiciona uma flecha no arco de forma instintiva.

Requisitos: 3+ Arcos.

Efeito: posicionar uma flecha no arco é considerado uma Ação Livre ao invés de uma Ação de Movimento para esse personagem.

PREPARAR POÇÃO (Mágico)

O personagem sabe como criar poções mágicas.

Requisitos: 4+ Conhecimento (Magia), 4+ Ofícios (Alquimia), conhecer pelo menos 6 feitiços

Efeito: um conjurador é capaz de lançar um de seus feitiços em líquidos, sendo que a mágica do líquido é ativada quando um personagem o bebe, ou o derrama sobre uma área, ou arma, etc. Para preparar uma poção proceda como no tópico Encantando no capítulo Magia, mas use a Perícia Ofícios (Alquimia) ao invés de Ofícios (Caligrafia) para o teste. O número de pontos necessários para que poção fique pronta é igual ao valor da graduação no requisito do feitiço somado ao NM do feitiço.

PRESENTIR ARMADILHA (Geral)

O personagem possui um sexto sentido para armadilhas.

Requisitos: Des 15+, base em Agilidade +1 ou maior.

Efeito: o personagem recebe bônus de +1 nos testes de Agilidade para evitar armadilhas.

PRESENTIR ARMADILHA MAIOR

(Geral)

O personagem possui um sexto sentido para armadilhas.

Requisitos: Des 17+, base em Agilidade +2 ou maior.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 nos testes de Agilidade para evitar armadilhas, ao invés de +1 fornecido por Presentir Armadilha.

PRESENTIR ARMADILHA SUPREMO

(Geral)

O personagem possui um sexto sentido para armadilhas.

Requisitos: Des 19+, base em Agilidade +6 ou maior.

Efeito: o personagem recebe bônus de +4 nos testes de Agilidade para evitar armadilhas, ao invés de +2 fornecido por Presentir Armadilha Maior.

REAÇÃO AO PERIGO (Geral)

O personagem reage mais rápido ao combate que outras pessoas.

Efeito: o personagem recebe bônus de +2 em testes de Iniciativa.

RASTRO INVISÍVEL (Geral)

O personagem sabe como esconder seus rastros.

Requisitos: 2+ Rastrear

Efeito: o personagem impõe uma penalidade de -2 nos testes de quem tentar seguir os rastros desse personagem e do grupo que ele está.

RASTRO INVISÍVEL MAIOR (Geral)

O personagem sabe como esconder seus rastros.

Requisitos: 5+ Rastrear

Efeito: o personagem impõe uma penalidade de -4 nos testes de quem tentar seguir os rastros desse personagem e do grupo que ele está.

Rastro Invisível Supremo (Geral)

O personagem sabe como esconder seus rastros.

Requisitos: 11+ Rastrear

Efeito: o personagem impõe uma penalidade de -8 nos testes de quem tentar seguir os rastros desse personagem e do grupo que ele está.

Reação ao Perigo Maior (Geral)

O personagem reage mais rápido ao combate que outras pessoas.

Requisitos: Reação ao Perigo, 4+ Percepção

Efeito: o personagem recebe bônus de +4 em testes de Iniciativa, ao invés de +2 da Reação ao Perigo.

Reação ao Perigo Supremo (Geral)

O personagem reage mais rápido ao combate que outras pessoas.

Requisitos: Reação ao Perigo Maior, 11+ Percepção

Efeito: o personagem recebe bônus de +8 em testes de Iniciativa, ao invés de +4 da Reação ao Perigo Maior.

Recarga Rápida (Combate)

O personagem recarrega uma besta mais rápido que pessoas sem treinamento.

Requisitos: 2+ graduações em Bestas.

Efeito: recarregar uma besta leve ou de mão passa a ser considerado uma ação de movimento. Recarregar uma besta pesada passa a ser considerado uma ação maior. Recarregar uma besta de repetição é considerado uma ação livre e trocar seu cartucho apenas 1 ação de rodada completa. Para armas de fogo ver na descrição da própria arma.

Recuperação Rápida (Geral)

O personagem sara seus ferimentos mais rápido que pessoas comuns

Requisitos: Força 13+, Vigoroso

Efeito: o personagem recupera PVs perdidos em taxa dobrada.

Resistente (Combate)

O personagem é acostumado a conviver com a dor.

Efeito: o jogador diminui em 1 as penalidades sofridas por ferimento. Por exemplo, um personagem que esteja Escoriado teria penalidade de -2 em seus testes, mas com esse talento ele receberá penalidade de -1.

Resistente Maior (Combate)

O personagem é acostumado a conviver com a dor.

Requisitos: Força 13+, Vigoroso, Resistente

Efeito: o jogador diminui em 2 as penalidades sofridas por ferimento, ao invés de 1 como em Resistente. Por exemplo, um personagem que esteja Escoriado teria penalidade de -2 em seus testes, mas com esse talento ele não receberia penalidades.

Resistente Supremo (Combate)

O personagem é acostumado a conviver com a dor.

Requisitos: Força 15+, Resistente Maior

Efeito: o jogador diminui em 4 as penalidades sofridas por ferimento, ao invés de 2 como em Resistente Maior. Por exemplo, um personagem que esteja Ferido teria penalidade de -4 em seus testes, mas com esse talento ele não receberia penalidades.

Saque Rápido (Combate)

O personagem é rápido para sacar uma arma de sua bainha ou de suas costas.

Efeito: sacar uma arma é considerado uma ação livre, ao invés de uma ação de movimento.

Sorte (Geral)

O personagem nasceu com muita sorte.

Efeito: o jogador pode, uma vez por dia, jogar novamente um teste que tenha feito e ficar com o melhor resultado.

Sorte Maior (Geral)

O personagem nasceu com muita sorte.

Requisitos: Sorte

Efeito: o jogador pode, duas vezes por dia, jogar novamente um teste que tenha feito e ficar com o melhor resultado.

Sorte Suprema (Geral)

O personagem nasceu com muita sorte.

Requisitos: Sorte Maior

Efeito: o jogador pode, quatro vezes por dia, jogar novamente um teste que tenha feito e ficar com o melhor resultado.

Tiro de Desarme (Combate)

O personagem pode desarmar personagens com ataques a distância.

Requisitos: Disparo Preciso Maior

Efeito: o personagem pode realizar uma manobra de desarme usando armas de ataque a distância.

Tiro Guiado (Combate)

O personagem pode usar como base de mira seu primeiro ataque para disparar os outros ataques na mesma direção.

Requisitos: Tiro Rápido I

Efeito: quando o personagem acertar um tiro de flecha em uma rodada todos os outros disparos naquele turno serão considerados acertos automáticos.

Tiro Rápido I (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques a distância que pessoas normais.

Requisitos: Preparar Flechas, 6+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma de ataque a distância em que possua 6+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma segunda Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira Ação Maior foi um ataque com tal arma ou uma ação de Mirar. A segunda Ação Maior só poderá ser usada para um segundo ataque com tal arma ou para Mirar, caso o personagem não faça o segundo ataque ou a ação de Mirar perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

Tiro Rápido II (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques a distância que pessoas normais.

Requisitos: Tiro Rápido I, 11+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma de ataque a distância em que possua 11+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma segunda Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira Ação Maior foi um ataque com tal arma ou uma ação de Mirar. A segunda Ação Maior só poderá ser usada para um segundo ataque com tal arma ou para Mirar, caso o personagem não faça o segundo ataque ou a ação de Mirar perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

Tiro Rápido III (Combate)

O personagem pode fazer mais ataques a distância que pessoas normais.

Requisitos: Tiro Rápido II, 16+ em alguma Perícia Marcial.

Efeito: quando o personagem usar alguma arma de ataque a distância em que possua 16+ graduações na perícia de sua categoria adquirirá uma segunda Ação Maior no turno, mas apenas se a primeira Ação Maior foi um ataque com tal arma ou uma ação de Mirar. A segunda Ação Maior só poderá ser usada para um segundo ataque com tal arma ou para Mirar, caso o personagem não faça o segundo ataque ou a ação de Mirar perderá essa Ação maior. Cada ataque extra (além do primeiro) que um personagem faz em um turno será feito com penalidade de -4 por ataque extra.

Especial: Para usar esse talento o personagem precisa usar uma Ação de Rodada Completa.

Toque a Distância (Mágico)

O conjurador pode lançar feitiços que exijam seu toque a distância.

Requisitos: 6+ Conhecimento (Magia), 6+ Conhecimento (Planos)

Efeito: os feitiços que exijam toque passam a ter alcance de 4 metros.

Toque a Distância Maior (Mágico)

O conjurador pode lançar feitiços que exijam seu toque a distância.

Requisitos: Toque a Distância, 9+ Conhecimento (Magia), 9+ Conhecimento (Planos)

Efeito: os feitiços que exijam toque passam a ter alcance de 10 metros.

Toque a Distância Supremo

(Mágico)

O conjurador pode lançar feitiços que exijam seu toque a distância.

Requisitos: Toque a Distância Maior, 16+ Conhecimento (Magia), 16+ Conhecimento (Planos)

Efeito: os feitiços que exijam toque passam a ter alcance de 20 metros.

Trespasar (Combate)

O personagem pode atingir mais de um oponente com o mesmo golpe.

Requisitos: Ataque Poderoso

Efeito: quando o personagem causar dano letal a uma criatura (dano suficiente para reduzir os PVs de uma criatura a 0) ele adquire um novo ataque a uma criatura que esteja ao alcance de sua arma com o mesmo bônus de ataque.

Viajante (Geral)

O personagem conhece caminhos que poucos sabem a existência.

Requisitos: 2+ Conduzir e Navegação.

Efeito: o jogador recebe bônus de +1 em todos os testes de Conduzir e Navegação.

Vigoroso (Geral)

O personagem é fisicamente mais resistente que pessoas comuns.

Requisitos: bônus base em Vigor de +4 ou maior.

Efeito: o personagem recebe +2 de bônus em todas as jogadas de Vigor.

Capítulo 5 - Combate

Para qualquer jogo de RPG ter regras para combate é fundamental e para auxiliar durante o combate é recomendado o uso de miniaturas em um mapa de combate. O mapa de combate é uma folha com quadrados de 2,5cm de lado, sendo que cada quadrado equivale a 2 metros para os personagens.

Em New Dragon o combate é dividido da seguinte maneira:

1. Ataque surpresa (se houver)
2. Iniciativa
3. Ação dos combatentes, começando daquele com maior iniciativa
4. Os combatentes agem de novo na mesma ordem de iniciativa

Ataque Surpresa

Esse tipo de ataque ocorre quando um personagem tem a chance de atacar sem ser visto. O teste de ataque é feito normalmente, mas a defesa dos oponentes surpresos é considerada 8 (ou menor, caso a Esquiva ou Bloqueio do personagem seja menor que 8) e ficam sem poder agir até a Iniciativa.

Iniciativa

Sempre que houver combate cada personagem deve fazer um teste de iniciativa para decidir quem age primeiro. Para teste de iniciativa rola-se D20 e soma-se o valor de iniciativa do personagem, aquele que obtiver o maior valor age primeiro e os outros valores em ordem decrescente em seguida. Para mais praticidade o mestre deve jogar uma única iniciativa para o grupo de oponentes, caso o grupo de oponentes seja grande, realizando a iniciativa individual apenas para PNJ de grande importância.

Um jogador pode decidir “atrasar” sua ação, optando por não agir na ordem de sua iniciativa e agir em qualquer momento depois, essa manobra se chama Preparar.

Preparar

Um personagem que optou por “atrasar” sua ação pode preparar um contra-ataque, anunciando no momento em que agirá o que fará, como acertar o conjurador com uma flecha ou preparar uma lança contra uma investida. Esse contra-ataque pode ser realizado de 3 formas:

- **Contra Investida:** quando um oponente corre contra o personagem (desloca pelo menos a metade do movimento em linha reta) é possível posicionar armas perfurantes, como lanças ou alabardas, de tal maneira que causará dano dobrado contra aquele que investiu.

- **Contra Mágica:** é possível para conjuradores lançarem um feitiço que cancele os efeitos mágicos de magias durante a preparação. Possuindo tal feitiço basta proceder como está escrito em Contra Mágica, no capítulo 7: Magia.

- **Atrapalhando Conjuradores:** é possível realizar um ataque contra um conjurador no momento que ele prepara um feitiço. Se esse ataque é bem sucedido o conjurador fará o teste de Foco com CD igual a 15+ dano sofrido, falha indica que o conjurador não conseguiu completar o feitiço e perdeu sua Ação na tentativa, mas isso não causa perda de PMs para o conjurador.

Rodada

Uma rodada dura cerca de 6 segundos e é dividida em turnos. Cada personagem tem seu turno individual, onde poderá realizar suas ações de acordo com sua vontade. Cada turno de um personagem é dividido em Ação Maior e Ação de Movimento.

1. **Ação Maior:** é aquela que consome mais tempo e dedicação para um personagem, como atacar, mirar, lançar uma magia, agarrar, beber uma poção, ativar algum item mágico e outras que o mestre achar conveniente.

2. **Ação de Movimento:** consiste no movimento que o personagem tem direito por rodada e ações similares como rastejar, escalar, levantar, mover algum objeto, mover-se em silêncio e outras ações relacionadas com movimento ou equivalente. Um personagem também pode usar sua ação de movimento para outras ações menores como sacar uma arma, posicionar uma flecha no arco, abrir porta, pegar item do chão, guardar algum item, e outras que exijam pouco tempo e concentração do personagem.

Todo personagem tem direito a usar uma Ação Maior e uma Ação de Movimento por turno em ocasiões normais, mas isso pode ser alterado com Talentos ou Ações especiais que exijam uma Ação de Rodada completa.

1. **Ação de Rodada Completa:** quando um PJ faz uma Ação de Rodada Completa ele não pode fazer nenhuma outra ação no turno, a não ser Ações Livres.

2. **Ação Livre:** consiste em ações que não exigem grande concentração do PJ como falar ou dar uma ordem.

Um personagem pode, também, optar por usar sua ação de movimento de forma diferenciada, ao invés de percorrer seu deslocamento normal ele pode escolher percorrer o dobro do seu deslocamento, mas isso acarreta em uma penalidade de -2 em suas Defesas até seu próximo turno. Caso o personagem desfira um ataque enquanto corre ele está usando uma manobra de Investida. Um

personagem também pode escolher apenas correr em seu turno usando uma Ação de rodada completa, nesse caso o personagem deslocará três vezes seu deslocamento e receberá penalidade de -4 em suas Defesas.

Um jogador pode escolher não usar a ação maior para usar ações menores, por exemplo: um personagem pode optar por não usar sua Ação Maior para pegar dois itens no chão (duas Ações Menores) ou pode optar por não usar sua Ação Maior para sacar sua espada e mover seu deslocamento. Mas um personagem NUNCA pode substituir sua ação de movimento por ação maior.

ATAcando

Os testes de ataque são como testes de perícias. A CD dos testes de ataque é a Esquiva ou Bloqueio do oponente.

Um personagem primeiro deve escolher com qual arma estará atacando para determinar qual o teste de perícia adequado. O jogador deve fazer o Teste de Perícia Espadas quando o personagem atacar com armas dessa categoria e Teste de Perícia Arcos quando usar um arco longo, por exemplo. Se o personagem usa uma arma de combate corporal, como uma faca ou lança, para um ataque a distância arremessando-a, o modificador de atributo a ser usado na perícia será a Destreza, e não a Força.

Quando um jogador declara que seu personagem está atacando, o oponente escolhe a forma que seu personagem tentará evitar o ataque. Existem dois meios de se evitar um ataque: Esquiva ou Bloqueio.

1. Esquiva: o personagem tenta evitar um ataque saindo da frente usando sua velocidade. O valor da esquiva é igual a 10 mais o valor de Bônus de Defesa mais o modificador de Destreza do PJ e mais algum modificador que ele tenha.

2. Bloqueio: o personagem usa de escudo, arma ou qualquer objeto para parar o ataque de algum oponente. O valor Total do bloqueio depende do objeto que o personagem usa. O valor do bloqueio é igual a 10 mais o valor de Bônus de Defesa mais o Bônus de bloqueio do objeto usado para o bloqueio mais algum modificador que tenha.

Se um personagem usar espada e escudo os bônus de defesa não se somarão, devendo o jogador escolher a forma que bloqueará, se usará a espada ou o escudo.

Sempre que o personagem bloquear usando sua arma ou escudo seu equipamento poderá sofrer dano, podendo até mesmo a quebrar.

FERINDo

Quando um personagem consegue acertar um ataque em algum outro personagem sua arma causará certo ferimento àquele personagem, esse ferimento é chamado de Dano. Cada arma possui seu próprio dano.

Se o dano causado foi em combate corpo-a-corpo ou de alguma arma arremessada (lança, faca) o jogador deve acrescentar ao dano da arma de seu personagem seu modificador de Força. Por exemplo: Um personagem com Força 15 (+2) ataca usando uma arma que cause D8 de dano, logo esse personagem causará D8 +2 de dano devido sua força elevada, o mesmo vale para penalidades caso o personagem tenha um valor de força muito baixo.

Mas se a arma usada no ataque for de Combate a distância em forma de disparo (arco e bestas) nenhum modificador deve ser acrescido ao dano.

PROTEÇÃO

Quando o oponente estiver vestindo armadura (ou sob efeito de uma mágica que simule Armadura) ela fornecerá uma proteção a aquele personagem, essa proteção é em forma de Redução de Dano (RD). A armadura diminui o dano sofrido pelo personagem igual a sua RD, por exemplo, um personagem que sofra 7 de dano e esteja com uma armadura de RD 3 sofrerá apenas 4 de dano (7-3=4). Quando a armadura sofrer um dano considerável ela poderá danificar e ficar inutilizada.

A medida que um personagem sofre danos sua situação fica mais crítica. Essa situação é descrita em seis estados: Saudável, Injuriado, Escoriado, ferido, a Beira da Morte e Incapacitado, como descrito no capítulo 2: Personagens, no tópico Pontos de Vida.

ATAQUE DECISIVO

Sempre que o teste de ataque de um personagem superar a defesa do oponente em pelo menos 15 a arma do personagem causa o dano máximo da arma. Por exemplo, um combatente que tenha bônus de +8 em teste de Espadas enfrenta um oponente com Esquiva 18. O jogador que controla o combatente rola o D20 e consegue um 20 natural, logo ele rola o D12 (devido a regra de sucesso decisivo visto no capítulo 3: Perícias) e consegue um valor 7, somando os resultados obtém um total de 35 (20+7+8=35). Esse resultado supera em mais de 15 a defesa do oponente, logo o jogador não rolará o dano da arma e será considerado como se tivesse tirado o valor máximo. Logo um personagem de força 17 (+3) que consiga superar em 15 a defesa de seu oponente com uma espada longa causará 11 de dano (8 da arma +3 da força).

MIRANDO

Um personagem pode usar uma Ação Maior para Mirar usando uma arma de ataque a distância. Para cada Ação Maior gasta para mirar o personagem acrescenta um bônus de +2 na próxima jogada de ataque com a arma de ataque a distância. Um personagem não pode gastar mais ações mirando do que sua graduação na arma que usar para atacar. Por exemplo: Galanodel possui Destreza 15 (+2) e graduação 3 em Arcos, logo terá um bônus de Arco igual a +5 (3+2=5). Galanodel pode usar três Ações Maiores para

mirar, acrescentando um total de +6 para atacar com o arco na próxima jogada de ataque, mas mesmo que use mais de três Ações Maiores subsequentes para Mirar o bônus de ataque não pode ser superior a +6.

Se um personagem é atacado quando está mirando, ele deverá passar em um teste de perícia Foco com CD igual a 10 mais o dano sofrido para não perder a concentração. Se um personagem se distrair ou fizer qualquer outra coisa que não seja mirar até que o ataque seja desferido ele perderá os bônus por mirar e deverá usar outras ações para receber os bônus novamente.

ATAQUE LOCALIZADO

Um PJ pode escolher onde atacar seu inimigo para evitar golpear pesadas armaduras, ou inutilizar um oponente acertando seu braço ou mesmo para terminar rápido com um combate golpeando na cabeça, mas para que isso aconteça um PJ adquire uma penalidade em seu teste de ataque.

O jogador deve dizer antes de rolar os dados de ataque se estará fazendo um ataque localizado.

Os efeitos de um ataque localizado variam de acordo com o dano sofrido pelo personagem e o local onde o ataque foi desferido.

Se um personagem perder um total de PVs em um único ataque de até 10 pontos acontecerá com ele o Efeito Fraco do ataque localizado, mas se um personagem perder em um único ataque um total de PVs maior ou igual a 11 pontos de dano pontos acontecerá com ele o Efeito Grave do ataque localizado e o Efeito Fraco também.

- **Acertando os braços:** para um PJ acertar os braços de um oponente o personagem recebe penalidade de -8 nos ataques.

Efeito Fraco: o personagem precisa passar em um teste de Vigor com a dificuldade igual a 10+dano sofrido para não largar a arma que está segurando com o braço atingido.

Efeito Grave: o personagem sofre penalidade de -3 em todos os testes de ataque e bloqueio usando o braço ferido até recuperar os PVs perdidos dessa maneira.

- **Acertando as Pernas:** para um PJ acertar as pernas de um oponente o personagem recebe penalidade de -8 nos ataques.

Efeito Fraco: o personagem precisa passar em um teste de Vigor com a dificuldade igual a 10+dano sofrido para não tombar (ou ajoelhar), considere como se o personagem estiver caído mesmo que só tenha ajoelhado.

Efeito Grave: o personagem tem o deslocamento diminuído em 2 metros por ação de movimento até recuperar os PVs perdidos dessa maneira.

- **Acertando a cabeça:** para um PJ acertar a cabeça de um oponente o personagem recebe penalidade de -12 nos ataques.

Efeito Fraco: o personagem recebe dano dobrado e precisa passar em um teste de Vigor com a dificuldade igual a 10+dano sofrido para não ficar tonto e receber

penalidade de -2 em todos os testes de perícia, reações e defesa pelo número de rodadas igual ao dano sofrido.

Efeito Grave: o dano sofrido pelo personagem é triplicado (ou quadruplicado em caso de armas perfurantes), ou seja, se uma arma causou 11 de dano na cabeça de um personagem ao invés disso causará 33 de dano (ou 44 em caso de arma perfurante).

- **Acertando partes pequenas:** para um PJ acertar partes pequenas de um oponente (como olhos ou algum ponto específico de uma criatura) o personagem recebe penalidade de -15 nos ataques.

Efeito Fraco: depende de onde o personagem acertar, se for no olho o personagem ficará com penalidade de -2 em todos os testes que envolva a visão.

Efeito Grave: se o ataque for no olho o personagem ficará cego daquele olho.

Um ataque localizado é considerado uma Ação de Turno completo.

Um personagem que faça um ataque normal (sem ser um ataque localizado) será sempre considerado que o ataque foi no peito da criatura.

ATAQUE PELAS COSTAS

Quando um personagem desfere um ataque por trás o oponente não poderá optar por usar como defesa a opção Bloqueio, e ainda o atacante receberá um bônus de +2 nas suas jogadas de ataque.

IMOBILIZAÇÃO

A imobilização pode ocorrer de várias maneiras, seja um personagem paralisado por feitiços, amarrado por cordas ou sendo segurado por um oponente.

Quando um personagem está imobilizado ele não poderá usar os benefícios de Esquiva e nem de Bloqueio, mas tudo depende do bom senso do mestre, pois um personagem que tenha apenas as pernas imobilizadas não poderá usar esquiva e poderá usar bloqueio, mas um que esteja amarrado pelos braços ainda poderá usar esquiva (mesmo que seja com penalidade de -2) e não poderá usar bloqueio. Na dúvida sempre use o bom senso.

USANDO DUAS MÃOS

Sempre que um personagem usar uma arma de corpo a corpo de duas mãos ou mesmo uma arma de uma mão, mas empunhando-a com suas duas mãos, se deve acrescentar um bônus de +2 as jogadas de dano. Um personagem que utilize as duas mãos para empunhar uma arma não poderá usar escudos para bloquear ataques.

USANDO A MÃO INÁBIL

Sempre que um personagem usar sua mão inábil para desferir ataques ele receberá penalidade de -8 em seus testes de ataque, mas essa penalidade pode ser reduzida

pela aquisição dos talentos Ambidestria, Ambidestria Maior e Ambidestria Suprema.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Se um personagem empunhar uma segunda arma em sua mão inábil ele poderá efetuar um ataque adicional na rodada com aquela arma, mas cada ataque do personagem receberá penalidade de -4 em seus testes de ataque. Essa penalidade é ainda maior com a mão inábil, já que ele receberá uma penalidade adicional de -8 por usar a mão não treinada para o combate, então esse personagem receberia penalidade de -4 para atacar com sua mão hábil e -12 para atacar com sua mão inábil (-4/-12).

Mas essas penalidades podem ser diminuídas com a aquisição de talentos como Ambidestria e Combate com duas armas. A tabela abaixo mostra como ficam as penalidades de acordo com os talentos que um personagem possui.

De acordo com essa tabela fica fácil entender que um personagem que possua os talentos Combate com duas Armas e Ambidestria receberá uma penalidade de -4 nos testes de ataque com a mão hábil e -8 com a mão inábil, e que um personagem que possua Combate com duas armas Maior e Ambidestria Suprema receberá uma penalidade de -2 com sua mão hábil e -2 com sua mão inábil.

COMBATE COM DUAS ARMAS				
	Sem Ambidestria	Ambides	Ambides Maior	Ambides Suprema
Combate com duas armas	-4/-12	-4/-8	-4/-6	-4/-4
Combate com duas armas Maior	-2/-10	-2/-6	-2/-4	-2/-2
Combate com duas armas Supremo	0/-8	0/-4	0/-2	0/0

MOVENDO

Um personagem pode mover um número de quadrados no mapa de combate igual a metade de seu Deslocamento atual, pois cada quadrado no mapa equivale a 2 metros para os personagens. Um personagem só poderá mover uma vez a cada turno. Exemplo: um personagem com deslocamento de 8 metros usa sua ação de movimento para mover 16 metros nesse turno. Seu oponente se encontra a 12 metros de distância, então esse personagem pode mover os 12 metros e atacar (usando sua ação maior), mas não poderá mover os 4 metros que ainda possui, a não ser que possua o talento Ataque em Movimento.

Um personagem pode mover para o mesmo quadrado de um oponente, mas não poderá ultrapassar esse quadrado.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Ataque de Oportunidade é um ataque corporal que um personagem pode desferir quando a situação é oportuna. Esse ataque extra usa o bônus normal de ataque do atacante e não conta como uma ação maior para o personagem. Um personagem pode desferir (ou sofrer) um ataque de oportunidade quando:

- Um personagem sai, ou entra, do alcance de ataque de um oponente movendo mais do que um quadrado.
- Mover mais do que um quadrado dentro do alcance de ataque de um oponente.
- Executar Manobra de Desarme, Apartar ou Agarrar.
- Lançar um feitiço enquanto está no alcance de ataque de um oponente.
- Recarregar uma besta, posicionar uma flecha ou preparar alguma arma para ataque a distância.
- Beber uma poção, pegar um objeto no chão, se levantar, ativar um item mágico, sacar uma arma, etc, dentro do alcance de ataque de um oponente.

Apesar de sair ou se mover dentro do alcance de ataque de um oponente provocar ataque de situação um personagem pode mover apenas um quadrado, seja saindo ou dentro do alcance de ataque de um oponente, que esse movimento não provocará ataques de situação. Um personagem pode realizar apenas um ataque de oportunidade por rodada.

INVESTIDA

Um personagem que desloque ao menos metade de seu deslocamento normal em linha reta e desfira um ataque corpo a corpo terá um bônus de +2 no ataque e dano e receberá penalidade de -2 em sua defesa até seu próximo turno.

COMBATES A DISTÂNCIA

Ocorre um combate a distância quando um personagem utiliza alguma arma de ataque a distância, como arcos, bestas, lanças, etc.

Em combates a distância os testes de ataque devem proceder normalmente (rola-se o d20 e acrescenta o total da perícia utilizada para a arma devendo ultrapassar a CD de esquiva ou bloqueio do oponente), porém armas de combate a distância possuem uma característica denominada alcance. O valor de alcance de uma arma de ataque a distância representa a distância que um personagem consegue atingir um oponente sem sofrer penalidades. Mas o alcance de uma arma não é o limite que uma arma atinge.

Um personagem pode atingir oponentes a uma distância maior que o alcance de sua arma, mas quanto maior a distância maior será a penalidade. Para cada valor da distância que o oponente estiver deverá ser acrescentado uma penalidade de -1 no teste de ataque. Por exemplo:

Arco Curto é uma arma de alcance 10 metros, logo um personagem usando arco curto não sofrerá penalidades ao atacar um oponente até 10 metros de distância, mas se desejar atacar alguém mais longe sofrerá uma penalidade de -1 para cada 10 metros de distância além do alcance da arma, ou seja, penalidade de -1 para atacar um oponente que esteja entre 11 e 20 metros, -2 para atacar um oponente entre 21 e 30 metros, e assim sucessivamente.

A distância máxima que um personagem pode atacar um oponente é igual a vinte vezes o valor do alcance da arma.

COMBATE MONTADO

Pode acontecer de um personagem possuir um cavalo e usá-lo em combate. Se isso acontecer proceda com os ataques normalmente e sempre que o personagem usar a ação de movimento deverá usar o movimento do cavalo, e não o do personagem, mas o personagem sofre penalidade de -2 em esquiva. Mas caso o personagem deseje usar alguma arma de ataque a distância em cima do cavalo acrescente uma penalidade de -4 em todos os testes de ataque daquele personagem.

Uma investida em cima de um cavalo é mais poderosa, então acrescente ao dano da arma um bônus de +2 quando um personagem investir montado.

Sempre que um personagem luta montado considere que ele usufrua do talento Ataque em Movimento.

Sempre que o cavalo sofrer algum ferimento um teste de cavalgar com CD 10 mais o dano sofrido pelo cavalo deve ser feito. Uma falha indica que o cavalo se assustou e derrubou o personagem.

COBERTURA

Um personagem que se acoberte atrás de um muro, atrás de uma árvore ou mesmo use alguém como escudo estará sob o efeito da cobertura. A cobertura fornece uma penalidade nos testes de ataque àqueles que desejarem atacar alguém coberto.

- **Cobertura leve:** cobertura que protege 50% do personagem. Pode ser um muro a meia altura. A cobertura leve impõe ao atacante uma penalidade de -4 nos testes de ataque.
- **Cobertura Média:** cobertura que protege 75% do personagem. Pode ser uma proteção atrás de uma árvore não muito grossa ou uma criatura de altura humana na frente. A cobertura média impõe ao atacante uma penalidade de -6 nos testes de ataque.
- **Cobertura pesada:** cobertura que protege 90% do personagem. A cobertura pesada impõe ao atacante uma penalidade de -8 nos testes de ataque.
- **Cobertura total:** cobertura que protege 100% do personagem. Um personagem sob cobertura total não poderá sofrer ataques.

É possível usar escudos como cobertura, ou outro material semelhante como tampa de barril ou painéis, mas nesse caso o personagem só poderá executar ações que sejam de movimento, ou seja, o personagem pode receber o benefício de seu escudo para lhe cobrir enquanto saca sua espada ou pega algum objeto no chão, procura um lugar seguro, mas não poderá atacar.

Os benefícios do escudo depende do tamanho do escudo e do tamanho de quem o empunha.

- Personagens que use escudos com uma categoria de tamanho inferior ao seu (personagem médio usando escudo pequeno) receberá cobertura leve, mas somente enquanto se mantiver abaixado e imóvel. Se o personagem se mover ele perderá o benefício da cobertura.
- Personagens que use escudos com a mesma categoria de tamanho que o seu (personagem médio que use escudo médio) receberá cobertura pesada enquanto se mantiver abaixado e imóvel. Se o personagem se mover ele receberá cobertura leve.
- Personagens que use escudos com uma categoria de tamanho acima que o seu (personagem médio que use escudo grande) receberá cobertura total enquanto se mantiver abaixado e imóvel. Se o personagem se mover ele receberá cobertura média.

Mesmo que o personagem esteja em combate corporal será possível receber os benefícios de cobertura do escudo, mas ele não será capaz de usar Ações Maiores, logo ele estará apenas se defendendo.

Um personagem é capaz de cobrir outro, nesse caso os personagens que estiverem no quadrado adjacente atrás do personagem receberá os mesmos benefícios de cobertura. Isso é importante para salvar um personagem caído ou proteger algum membro mais fraco do grupo.

LUTANDO ÀS CEGAS

Sempre que um personagem tiver que lutar sem poder enxergar, seja porque está cego ou porque não há luz no local, ele receberá penalidade de -8 em todos os testes de perícia para combate e sofre ainda -4 em seu BD, diminuindo assim sua esquiva e bloqueio. Personagens nessas condições fracassam automaticamente em testes que envolvam a visão.

Se a luta ocorrer em local de pouca luz, neblina ou ainda atacar um personagem que não possa ser visto claramente (camuflado) os testes de ataque serão feitos com penalidade de -4.

POSTURA OFENSIVA

Um personagem que esteja usando arma de combate corpo a corpo pode decidir se entregar ao calor do combate sem se preocupar com suas defesas. Quando um personagem assume essa postura ofensiva ele adquire +2 nas rolagens de ataque, mas tem sua defesa diminuída

em -4. A postura deve ser anunciada no turno do jogador que controla o personagem e ela dura até o próximo turno desse jogador.

POSTURA DEFENSIVA

Ao contrário da luta ofensiva, um personagem que se preocupe mais em se defender que atacar terá um bônus de +2 em sua BD, mas receberá uma penalidade de -4 em todas suas jogadas de ataque. A postura deve ser anunciada no turno do jogador que controla o personagem e ela dura até o próximo turno desse jogador.

TAMANHO

As criaturas são divididas em 8 categorias de tamanho: Diminuta, Miúda, Pequena, Média, Grande, Imensa, Descomunal e Gigantesca.

Criaturas menores recebem benefícios quando enfrentam criaturas bem maiores. Se uma criatura for atacada por outra criatura 2 categorias de tamanho superior ele receberá um bônus de esquiva de +2, esse bônus é cumulativo para cada categoria adicional. Por exemplo, uma criatura de tamanho médio que é atacada por uma criatura de tamanho Imensa receberá +2 em esquiva, mas se a atacante for de tamanho descomunal a criatura média receberá um bônus de +4 em esquiva.

Criaturas menores recebem também bônus para atacar criaturas maiores. Se uma criatura atacar outra criatura com pelo menos 2 categorias de tamanho superior a criatura que ataca receberá bônus de +2 em seus testes de ataque e esse bônus é cumulativo para cada categoria de tamanho adicional. Por exemplo, se uma criatura de tamanho médio ataca uma criatura Imensa o atacante receberá +2 em seus testes de ataque, mas se atacar uma criatura descomunal ele receberá um bônus de +4.

DESARME

Desarme consiste em tirar a arma do oponente de suas mãos. Para tentar desarmar alguém o personagem que deseja realizar o desarme deve empunhar uma arma de ataque corporal e então fazer um Teste Comparativo de ataque de ambos os personagens. Sucesso do personagem que deseja desarmar significa que a arma do oponente caiu a uma distância igual a diferença do teste em metros. Por exemplo: Korvin usa uma espada longa e possui um total de +5 em Perícia Marcial Espadas e deseja desarmar seu oponente que usa um Machado de combate e possui um total de +4 em Perícia Marcial Machados. Então ambos devem fazer um teste de ataque, Korvin rola o D20 e obtém 9, somando com seus +5 obtém um total de 14, já seu oponente rola o D20 e obtém um 7, com seus +4 consegue um total de 11, logo Korvin consegue desarmar seu oponente jogando sua arma a 3 metros de distância ($14 - 11 = 3$).

O personagem a ser desarmado recebe um bônus de +2 em seu teste para cada categoria de tamanho da arma

e do próprio personagem a mais que do personagem que deseja o desarme. Por exemplo: um personagem de tamanho grande usando uma arma de tamanho G receberá um bônus de +4 em seu teste para tentar evitar o desarme de um oponente de tamanho médio usando uma arma de tamanho M.

Um personagem sem o talento Desarme recebe penalidade de -4 para testes de desarme.

O desarme é considerado uma Ação Maior e provoca ataque de oportunidade.

APARTAR

Apartar consiste em atacar a arma ou o escudo de um oponente. Para realizar um teste de apartar é necessário um Teste Comparativo de ataque de ambos os personagens. Sucesso do personagem indica que o personagem acertou a arma, ou escudo, do oponente e poderá rolar o dano normalmente contra o equipamento do personagem.

Um personagem sem o talento Apartar usa essa manobra com penalidade de -4.

Apartar é considerado uma Ação Maior e provoca ataque de oportunidade.

AGARRAR

Agarrar consiste em imobilizar um oponente segurando-o com os braços, pernas ou qualquer meio possível. Para realizar um teste de Agarrar é necessário um teste comparativo de Ataque desarmado de ambos os personagens. Se o personagem que deseja agarrar for bem sucedido ambos devem fazer um teste comparativo de força para determinar se o personagem que agarra conseguirá manter a manobra. Se o teste de força for bem sucedido o outro personagem estará imobilizado e o personagem que o segura poderá causar dano de combate desarmado todos os seus turnos sem necessidade de teste de ataque. Mas caso o defensor vença o teste comparativo a manobra de agarrar fracassou.

Durante o turno do personagem que está sendo agarrado ele poderá se livrar fazendo um outro teste de comparativo de força, se for bem sucedido ele escapa da manobra, mas se falhar continua preso e imobilizado.

Um personagem recebe bônus de +4 nessa manobra para cada categoria de tamanho superior ao do seu oponente. É impossível realizar uma manobra de agarrar em um personagem duas categorias de tamanho acima.

Um personagem que possua graduação na Perícia Arte da Fuga poderá substituir o seu teste de força por um teste comparativo de força do oponente contra Arte da Fuga para escapar da imobilização.

Agarrar é considerado uma Ação Maior e provoca ataque de oportunidade.

Atropelar

Um personagem é capaz de atravessar um espaço ocupado por um oponente a força usando a manobra Atropelar. Para tentar atropelar uma criatura é necessário antes que o personagem esteja em investida, para depois realizar um Teste Comparativo de Força de ambos os personagens. Sucesso do personagem que deseja atropelar significa que o oponente foi derrubado a uma distância igual a 2 metros. Um personagem pode realizar uma manobra Atropelar sem estar investindo recebendo penalidade de -4 no teste de força. Por exemplo: Korvin possui força 16 (+3) e deseja atropelar seu oponente que possui força 14 (+2). Então ambos devem fazer um teste de Força, Korvin rola o d20 e obtém 14, somando com seus +3 obtém um total de 17, já seu oponente rola o d20 e obtém um 7, com seus +2 consegue um total de 9, logo Korvin consegue derrubar seu oponente a 2 metros para trás e pode continuar se movendo normalmente

O personagem a ser atropelado recebe um bônus de +4 em seu teste de Força para cada categoria de tamanho acima que do personagem que deseja o atropelar. Assim como o personagem que deseja atropelar recebe bônus de +4 em seu teste para cada categoria de tamanho acima que do personagem a ser atropelado. Por exemplo: um personagem de tamanho G receberá um bônus de +4 em seu teste para tentar evitar ser atropelado por um oponente de tamanho M.

É impossível atropelar uma criatura com duas categorias de tamanho superior.

Capítulo 6 – Equipamentos

Neste capítulo serão descritos todos os tipos de equipamentos que um aventureiro possa ter, desde armas e armaduras a até equipamentos necessários para exploração como tochas, cordas entre outras coisas.

DINHEIRO

O dinheiro no mundo é em formas de moedas sendo cada uma tendo um valor diferente. Moedas de Cobre são as menos valiosas e é preciso 10 moedas dessas para fazer o valor de uma Moeda de Prata. Com 10 moedas de prata se faz uma Moeda de Ouro, 10 moedas de ouro se consegue o valor da moeda mais valiosa (e mais rara) que é a Moeda de Platina.

TABELA DE CONVERSÃO DE MOEDAS			
Platina (PA)	Ouro (PO)	Prata (PP)	Bronze (PC)
1	10	100	1000
1/10	1	10	100
1/100	1/10	1	10

Cada personagem começa com um número de moedas de ouro igual a $(2D4+4) \times 10$, podendo o mestre decidir dar a cada jogador a opção de não rolar o dado e começar com 90 moedas de ouro.

ARMAS

As armas são divididas em vários grupos diferentes, como a perícia necessária para usar uma, o tamanho e o tipo de dano que causa quando fere alguém.

Um personagem pode usar armas com a mesma categoria de seu tamanho, ou menor, com apenas uma mão e armas uma categoria de tamanho acima usando as duas mãos. É impossível para um personagem usar armas que tenham duas categorias de tamanho acima da sua.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

As armas têm as seguintes propriedades:

Dano: determina o dano que a arma causa em um teste de ataque bem sucedido.

Bônus de defesa (BD): determina o bônus que a arma fornece ao ser usado como bloqueio.

Categoria: determina com qual Perícia Marcial o jogador deverá fazer o teste para usar a arma.

Tipo: determina a forma de dano da arma, se é por Perfuração (P), Corte (C), ou concussão (CC).

Tamanho: determina a categoria de tamanho da arma em pequeno (P), médio (M), grande (G) ou maior.

Alcance: se a arma for de ataque a distância ou puder ser usada em ataque a distância terá um alcance, um valor que determina a distância que a arma atinge sem causar penalidades a quem esteja atacando.

Peso: determina o peso da arma.

Dureza: representa o dano que uma arma precisa sofrer para que seja necessário um teste de resistência.

Resistência: bônus para testes de resistência para determinar se o equipamento foi danificado.

Preço: determina o custo da arma. Esse preço pode variar de cidade para cidade.

ADAGA

É um punhal pequeno e de perfuração usada apenas para combate. Um personagem recebe bônus de +2 em testes de Prestidigitação para escondê-la.

ADAGA DE ARREMESSO

Como a adaga, mas possui seu peso mais balanceado para ser usada com mais eficiência quando arremessada. Um personagem recebe bônus de +2 em testes de Prestidigitação para escondê-la.

ALABARDA

Uma haste com uma lâmina de machado e de lança em sua ponta, pode ser usada para estocar inimigos a distância ou cortar aqueles que estão mais próximos. Arma perfeita para soldados.

Especial: sua parte perfurante (estocada) pode ser usada em oponentes a até 1 quadrado de distância, mas não pode ser usado em oponentes em quadrados adjacentes. Sua lâmina só pode ser usada em oponentes em quadrados adjacentes. A alabarda pode ser usada para preparar contra investidas.

ARCO COMPOSTO

Um arco que não possui uma curva única como os outros arcos, em suas pontas o arco composto faz uma curva para fora, isso faz com que a flecha tenha mais força e alcance uma distância maior ao ser disparada. É possível usar esse arco enquanto o personagem estiver montado. Um personagem gasta uma Ação de Movimento para posicionar uma flecha no arco.

Especial: o bônus de +1 do dano do arco pode ser aumentado, mas para usar arcos compostos com bônus maiores é necessário que seu usuário possua modificador de força igual ou maior. Por exemplo, um arco composto que cause D8+3 de dano só poderá ser usado por personagens que possuam força 16 ou maior. Cada bônus de +1 no arco faz com que seu preço aumente 100 PO.

ARCO CURTO

Apesar de ser uma arma média um personagem deve ter as duas mãos livres para usá-lo. É possível usar esse arco enquanto o personagem estiver montado. Um personagem gasta uma Ação de Movimento para posicionar uma flecha no arco.

ARCO DE GUERRA

Esse arco belíssimo possui curvatura dupla, e por suas dimensões serem exageradas faz com que dispare flechas a distâncias inacreditáveis. Um personagem gasta uma Ação de Movimento para posicionar uma flecha no arco.

Especial: esse arco não pode ser usado por personagens de categoria de tamanho pequeno ou menor.

ARCO LONGO

Arco com dimensões bem maiores que o arco curto e por isso não pode ser usado enquanto o personagem estiver montado. Um personagem gasta uma Ação de Movimento para posicionar uma flecha no arco.

Especial: esse arco não pode ser usado por personagens de categoria de tamanho pequeno ou menor.

BESTA DE MÃO

Essa arma possui um arco apoiado em uma haste. Seu tamanho diminuto e leveza quando comparada a outras armas dessa categoria a faz a favorita de assassinos, pois permite carregá-la e escondê-la com grande facilidade. Um personagem leva uma Ação Maior para poder recarregar uma besta de Mão.

Especial: um personagem pode disparar um virote enquanto estiver montado, mas não poderá recarregá-la estando em cima de um cavalo

BESTA LEVE

Uma arma que possui um arco apoiado em uma haste de madeira. Essa arma funciona através de gatilho, podendo o personagem deixá-la carregada e pronta para o disparo. Um personagem leva uma Ação Maior para poder recarregar uma besta leve.

Especial: um personagem pode disparar um virote enquanto estiver montado, mas não poderá recarregá-la estando em cima de um cavalo

BESTA PESADA

É como uma besta leve, porém maior e mais pesada. Um personagem leva uma Ação de Turno Completo para poder recarregá-la.

Especial: um personagem pode disparar um virote enquanto estiver montado, mas não poderá recarregá-la estando em cima de um cavalo

BESTA DE REPETIÇÃO

Tem o formato e o tamanho de uma besta leve, mas esta besta possui um compartimento móvel (cartucho) onde é possível alocar até 10 setas. Quando o usuário dispara com a besta de repetição basta puxar uma alavanca na lateral que a besta se recarrega sozinha. A recarga de uma besta de repetição é uma Ação de Movimento, mas a troca do cartucho leva 2 ações de rodada completas.

Especial: um personagem pode usá-la e recarregá-la até mesmo montando um animal.

BOLEADEIRA

Boleadeira consiste em duas ou três esferas maciças de pedra, madeira ou metal amarradas por cordas entre si com o objetivo de imobilizar oponentes.

Especial: quando um personagem usa a boleadeira contra um oponente ele deverá ser bem sucedido num teste de ataque contra as pernas de um oponente (veja no capítulo 5: Combate no tópico Ataque localizado). Se o ataque for bem sucedido o personagem ficará imobilizado. Um personagem imobilizado pode usar uma Ação de Rodada Completa para se livrar da boleadeira.

BORDÃO

Bordão é um bastão de madeira com 3 metros de comprimento.

Especial: O bordão pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

BROQUEL

O broquel consiste um pequeno escudo de madeira muito leve que fica preso ao braço, permitindo que seu usuário utilize a mesma mão que segura o broquel para segurar outros objetos.

Especial: um personagem que use um broquel não receberá o benefício de bloqueio com esse equipamento enquanto usar armas de duas mãos e arcos.

CAJADO

Cajado é um bastão com cerca de 1,20 metro de comprimento usado muitas vezes como apoio, mas bastante usado por feiticeiros para encantar com poderosos feitiços ou mesmo usá-lo como arma de combate corpo a corpo.

CAJADO-FUNDA

Essa arma é uma combinação de um cajado com uma funda em sua ponta. É versátil, pois permite com apenas uma arma fazer ataques a distância e ataques corporais.

Especial: o personagem precisará de graduação em perícia Boleadeira para usar a funda, mas para golpear com o cajado usará a perícia Cajados.

TABELA DE ARMAS

Arma	Dano	BD	Categoria	Tipo	Tam	Alcance	Peso	Dureza	Resistência	Preço
Arcos										
Arco Composto	D8+1	-2	Arcos	P	M	14 Metros	1Kg	5	+1	100 PO
Arco Curto	D6	-2	Arcos	P	M	10 metros	1Kg	5	+1	30 PO
Arco de Guerra	D8	-2	Arcos	P	G	18 Metros	2Kg	5	+1	100 PO
Arco Longo	D8	-2	Arcos	P	G	12 Metros	1,5Kg	5	+1	75 PO
Bestas										
Besta de Mão	D6	-2	Bestas	P	P	8 Metros	1Kg	5	+2	100 PO
Besta de Repetição	D6	-2	Bestas	P	M	10 Metros	3Kg	5	+3	200 PO
Besta Leve	D8	-2	Bestas	P	M	10 Metros	2Kg	5	+3	35 PO
Besta Pesada	D12	-2	Bestas	P	M	10 Metros	4Kg	5	+4	50 PO
Boleadeiras										
Boleadeira	-	-	Boleadeiras	-	P	4 Metros	1Kg	6	+4	5 PO
Cajado-funda	D6/D4	+2	Boleadeiras	CC	M	8 Metros	2Kg	5	+3	5 PO
Funda	D4	-	Boleadeiras	CC	P	8 Metros	0,25Kg	6	+4	1 PO
Cajados										
Bordão	D4	+2	Ataque Desarmado	CC	G	-	2Kg	5	+2	1 PO
Cajado	D4	+2	Ataque Desarmado	CC	M	-	2Kg	5	+3	1 PO
Chicotes										
Chicote	D2	-	Chicote	C	M	-	1Kg	6	+4	1 PO
Chicote das nove Caudas	D4	-	Chicote	C	M	-	2Kg	6	+4	3 PO
Escudos										
Broquel	D2	+2	Escudos	CC	P	-	2Kg	5	+4	5 PO
Escudo de Corpo	D6	+6	Escudos	CC	G	-	20Kg	15	+10	30 PO
Escudo Madeira	D3	+4	Escudos	CC	P	-	2Kg	5	+5	5 PO
Escudo Madeira	D4	+5	Escudos	CC	M	-	5Kg	5	+6	8 PO
Escudo Metálico	D3	+4	Escudos	CC	P	-	3Kg	15	+10	10 PO
Escudo Metálico	D4	+5	Escudos	CC	M	-	8Kg	15	+10	20 PO
Escudo Misto	D4	+5	Escudos	CC	M	-	6Kg	10	+6	12 PO
Espadas										
Cimitarra	2D4	+2	Espadas	C	M	-	2Kg	15	+10	15 PO
Claymore	D12	+3	Espadas	C	G	-	4Kg	15	+10	80 PO
Espada Bastarda	D8/D10	+3	Espadas	C	M	-	3Kg	15	+10	35 PO
Espada Curta	D6	+2	Espadas	P	M	-	1Kg	12	+8	10 PO
Espada Longa	D8	+2	Espadas	C	M	-	2Kg	15	+10	15 PO
Falchione	2D6	+1	Espadas	C	G	-	4Kg	15	+10	40 PO
Flamberge	2D6	+2	Espadas	C	G	-	3Kg	15	+10	100 PO
Florete	D4+1	+3	Espadas	P	M	-	1Kg	8	+6	15 PO
Gládio	D6+1	+0	Espadas	C	M	-	2Kg	15	+10	15 PO
Montante	D12	+1	Espadas	C	G	-	4Kg	15	+10	50 PO
Sabre	D6	+3	Espadas	P	M	-	1Kg	12	+8	15 PO
Rapier	D6	+3	Espadas	P	M	-	1Kg	10	+9	20 PO

TABELA DE ARMAS

Arma	Dano	BD	Categoria	Tipo	Tam	Alcance	Peso	Dureza	Resistência	Preço
Facas e Adagas										
Adaga	D4	+0	Facas e adagas	P	P		0,5Kg	12	+8	2 PO
Adaga de Arremesso	D4	+0	Facas e adagas	P	P	4 Metros	0,5Kg	12	+8	3 PO
Dente de Dragão	D4+1	+0	Facas e adagas	P	P	-	0,5Kg	15	+10	8 PO
Faca de caça	D3	+0	Facas e adagas	C	P	2 Metros	0,5Kg	10	+6	1 PO
Foice de Mão	D4	+0	Facas e adagas	P	P	-	0,5Kg	10	+8	1 PO
Punhal Longo	D4	+1	Facas e adagas	P	P	-	0,5Kg	12	+8	3 PO
Presa de Javali	D4+1	+0	Facas e adagas	P	P	-	0,5Kg	15	+12	10 PO
Rondel	D3	+0	Facas e adagas	P	P	-	0,25Kg	8	+4	2 PO
Maças e Manguais										
Clava	D4	+2	Maças e Manguais	P	M	-	1Kg	5	+3	-
Maça de Guerra	D6	+2	Maças e Manguais	CC	M	-	3Kg	15	+10	5 PO
Maça Estrela	D8	+2	Maças e Manguais	CC	M	-	4Kg	15	+10	10 PO
Mangual	D6	+0	Maças e Manguais	CC	M	-	2,5Kg	15	+10	5 PO
Mangual Triplo	D10	-2	Maças e Manguais	CC	G	-	10Kg	15	+12	20 PO
Machados e Martelos										
Machado de Arremesso	D6	+0	Machados e Martelos	C	P	2 metros	1Kg	5	+3	5 PO
Machado de Combate	D10	+2	Machados e Martelos	C	M	-	3Kg	5	+4	20 PO
Machado de Lenhador	D8	+2	Machados e Martelos	C	M	-	2 Kg	5	+4	10 PO
Machado de Mão	D6	+1	Machados e Martelos	C	P	-	1Kg	5	+3	6 PO
Machado Militar	D10	+2	Machados e Martelos	C	P	-	8Kg	5	+5	25 PO
Machado Stonecutter	3D4	+1	Machados e Martelos	C	G	-	10Kg	5	+6	30 PO
Martelo de Guerra	D8	+3	Machados e Martelos	CC	M	-	4Kg	5	+4	12 PO
Martelo de Duas cabeças	D10	+1	Machados e Martelos	CC/P	G	-	8Kg	5	+5	20 PO
Martelo Pequeno	D6	+0	Machados e Martelos	CC	P	-	1Kg	5	+3	5 PO
Outros										
Dardo	D2	-	Ataque Desarmado	P	P	2 Metros	0,25	5	+0	1 PP
Luva de Combate	D4	+0	Ataque Desarmado	P	P	-	0,5Kg	15	+10	10 PO
Soco de Ferro	-	-	Ataque Desarmado	CC	P	-	0,25Kg	15	+10	5 PO
Zarabatana	1	-	Ataque Desarmado	P	P	4 Metros	0,5Kg	5	+0	1 PO
Virote de Guerra (10)	-	-	-	P	-	-	0,5Kg	1	+0	10 PO
Pedra para funda (10)	-	-	-	P	-	-	2Kg	10	+6	-

TABELA DE ARMAS

Arma	Dano	BD	Categoria	Tipo	Tam	Alcance	Peso	Dureza	Resistência	Preço
Lanças										
Alabarda	D10	+2	Lanças	C/P	G	-	10Kg	5	+4	10 PO
Lança	D6	+2	Lanças	P	M	3 Metros	2Kg	5	+2	3 PO
Lança Longa	D8	+0	Lanças	P	G	-	10Kg	5	+4	5 PO
Lança de Cavalaria	D8	-2	Lanças	P	G	-	10Kg	5	+4	15 PO
Guisarme	D10	+1	Lanças	P	G	-	12Kg	15	+10	10 PO
Tridente	D8	+1	Lanças	P	G	2 Metros	8Kg	15	+10	8 PO
Munições										
Flecha (20)	-	-	-	P	-	-	1Kg	1	+0	1 PO
Flecha de caça (20)	-	-	-	P	-	-	1Kg	1	+0	5 PO
Flecha de Guerra (20)	-	-	-	P	-	-	1Kg	1	+0	10 PO
Virote (10)	-	-	-	P	-	-	0,5Kg	1	+0	1 PO
Virote de Guerra (10)	-	-	-	P	-	-	0,5Kg	1	+0	10 PO
Pedra para funda (10)	-	-	-	P	-	-	2Kg	10	+6	-

Chicote

Chicote é uma fita de couro com 4 metros de comprimento.

Especial: o chicote é uma arma que pode acertar oponentes a até 2 quadrados de distância. O chicote também pode ser usado para enrolar os pés de um oponente, para isso o personagem com o chicote deverá ser bem sucedido num teste de ataque contra as pernas de um oponente (veja no capítulo 5: Combate no tópico Ataque localizado). Se o ataque for bem sucedido o personagem ficará imobilizado. Um personagem imobilizado pode usar uma Ação de Rodada Completa para se livrar do Chicote.

Chicote das Nove Caudas

Esse chicote não é comprido, na verdade possui pouco mais de 1 metro, possui nove tiras de couro em sua extremidade para causar mais ferimentos. Muitas vezes essas tiras podem ser acompanhadas de ganchos de ferro como agulhas para causar ainda mais dor (esses chicotes causam dano de 1D6)

Cimitarra

Espada com lâmina grossa e curvada. A curva da lâmina a torna extremamente perigosa.

Clava

A clava é uma espécie de porrete com a base mais fina que sua extremidade. Pode muitas vezes vir acompanhado com pregos ou espinhos em sua ponta (nesse caso acrescente +1 ao dano e seu dano passa a ser também de Perfuração).

Claymore

Claymore é uma palavra do linguajar antigo que significa Mais Lâmina. Normalmente possui o tamanho de seu possuidor e por isso deve ser feita por encomenda. A claymore é, normalmente, um pouco menor e mais leve que a montante, e por isso mais procurada.

Especial: a Claymore pode acertar oponentes a 1 quadrado de distância.

Dardo

O dardo é uma espécie de agulha com penas em sua ponta para dar a devida aerodinâmica para poder ser arremessado. O dardo causa poucos ferimentos, mas por seu pequeno tamanho e facilidade de manuseio é muito utilizado por assassinos que encharcam sua agulha com veneno.

Dente de Dragão

É um tipo de punhal, mas com a lâmina mais larga e mais pesada, normalmente seu punhal é bem entalhado.

Escudo de Corpo

O escudo de corpo é feito com uma armação de metal coberta por madeira. Se fosse feito unicamente de metal seu peso seria tão grande que seria impossível carregá-lo durante o combate.

Escudo de Madeira ou Metal

Os escudos possuem na parte de dentro uma tira de couro, que deve ser amarrada ao braço, e uma haste para segurar e dar mais segurança ao seu portador. Um personagem que utilize um escudo pequeno poderá ainda segurar pequenos

objetos, mas não utilizá-los. Um personagem com um escudo médio não poderá segurar outros objetos com a mesma mão que segura o escudo, mas poderá usar o escudo para esconder uma arma pequena.

Escudo Misto

O escudo misto é como um escudo de tamanho médio, mas construído em uma armação de metal e coberto com madeira, isso faz com que seu usuário desfrute dos benefícios de um escudo de tamanho médio, mas com boa resistência a pancadas.

Espada Bastarda

Essa espada recebe esse nome por não ser nem uma espada de uma mão e nem de duas mãos, na verdade a espada bastarda é conhecida como espada de uma mão e meia.

Especial: a espada bastarda pode ser empunhada normalmente com uma mão, mas se usada com as duas mãos se torna ainda mais mortal, causando dano de D10.

Espada Curta

É uma espada pequena e leve, com seu peso concentrado mais em seu cabo para permitir maior balanço e agilidade.

Especial: um personagem com essa arma recebe os benefícios de Acuidade com Arma.

Espada Longa

Espada mais comum e mais utilizada em todo o mundo. É uma combinação de bom dano, bloqueio e um preço bem razoável.

Faca de Caça

É uma faca de corte pequena, com no máximo 20 cm de comprimento, usada para cortes de pele de animais, cordas entre outras coisas.

Falchione

A Falchione é uma versão maior da cimitarra. É utilizada com duas mãos e causa ótimos danos.

Flecha

Haste de madeira com ponta de metal e penas em sua extremidade para dar melhor aerodinâmica durante o voo.

Flecha de caça

Como a flecha, mas é um pouco mais fina e mais leve, perde em dano, mas compensa em aerodinâmica.

Especial: as flechas de caça dão ao seu usuário um bônus de +1 nos testes de ataque, mas impõe uma penalidade de -1 aos danos.

Flecha de guerra

Como a flecha, mas é um pouco mais grossa e pesada, perde um pouco em aerodinâmica, mas compensa em dano.

Especial: as flechas de guerra dão ao seu usuário um bônus de +1 nas rolagens de dano, mas impõe uma penalidade de -1 aos testes de ataque.

Flamberge

Espada de grande dimensão com punho em forma de um grande crucifixo, a lâmina ondulada permite golpes mais precisos e poderosos.

Especial: o Flamberge pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

Florete

O florete é uma espada leve e elegante. Foi criada para priorizar a velocidade de seu usuário ao invés da força. Não provoca grandes danos, mas propicia uma boa defesa.

Especial: mesmo sendo de tamanho Médio um personagem com essa arma recebe os benefícios de Acuidade com Arma.

Foice de Mão

Essa arma é uma foice sem seu grande cabo. É pouco utilizada para combate, mas é amplamente usada em rituais druídicos.

Funda

A funda é uma tira de couro com a parte do centro mais larga para poder receber uma pedra. O usuário gira a funda com velocidade, solta uma das tiras para que a pedra voe em direção ao inimigo. Um personagem leva uma Ação Menor para poder recarregar a funda.

Gládio

A Gládio é uma espada curta com lâmina mais larga. Não possui guarda mão, demonstrando que essa espada é para ser usada unicamente para o ataque.

Guisarme

A guisarme é uma arma de haste de metal com 3 metros de comprimento com uma ponta metálica em sua extremidade. A guisarme é muito utilizada por infantaria treinada para enfrentar a cavalaria.

Especial: a guisarme pode ser usada em oponentes a até 2 quadrados de distância, mas não pode ser usado em oponentes em quadrados adjacentes. A guisarme pode ser usada para preparar contra investidas.

LANÇA

Uma haste de madeira leve com uma lâmina na ponta. Pode ser usada tanto em combate corporal quanto arremessada. Arma muito utilizada para caça de animais de porte médio.

Especial: pode ser usada para atacar oponentes a 1 quadrado de distância. A lança pode ser usada para preparar contra investidas.

LANÇA DE CAVALARIA

Uma haste de madeira com uma lâmina em sua ponta. Apesar de ser uma arma grande um personagem pode usá-la com uma mão se estiver montando.

Especial: sempre que essa arma for usada com um personagem montado em investida acrescenta +4 nas jogadas de dano. Pode ser usada para atacar oponentes a 1 quadrado de distância

LANÇA LONGA

A lança longa possui um cabo mais resistente e uma ponta metálica longa para ser usada contra cavalaria.

Especial: a lança longa pode ser usada em oponentes a até 2 quadrados de distância, mas não pode ser usado em oponentes em quadrados adjacentes. A lança longa pode ser usada para preparar contra investidas.

LUVA DE COMBATE

Luva metálica que possui lâminas em forma de garras em sua extremidade.

Especial: fornece RD 4 para as mãos.

MAÇA DE GUERRA

É uma haste de metal com uma bola de ferro na ponta.

Especial: a maça de guerra possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MAÇA ESTRELA

Como a Maça de Guerra, mas com espinhos de ferro em sua extremidade para causar mais ferimentos.

Especial: a maça estrela possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MACHADO DE ARREMESSO

Machado pequeno, não possuindo mais que 40 cm de comprimento para poder ser usado tanto para combate corpo a corpo quanto para arremesso.

Especial: o machado de arremesso possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MACHADO DE COMBATE

Machado com cabo mais comprido que o normal para permitir ao usuário usá-lo com uma mão ou duas mãos. Se o atacante usá-lo com duas mãos acrescenta +1 nas jogadas de dano (além dos benefícios de usar arma com duas mãos).

Especial: o machado de combate possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MACHADO DE LENHADOR

Machado pesado para facilitar o corte de árvores, mas também pode ser utilizado em combate.

Especial: o machado de lenhador possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MACHADO DE MÃO

Machado pequeno com lâmina pesada. Provoca bom dano, mas sua vantagem está em poder carregá-lo com muita facilidade.

Especial: o machado de mão possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MACHADO MILITAR

O machado militar possui duas lâminas curvas pesadas, garantindo bons e poderosos golpes quando usados em movimento de arco.

Especial: o machado militar possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos. Esse machado pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

MACHADO STONECUTTER

Machado com lâmina dupla enorme e muito pesada. Recebe esse nome porque é capaz de cortar até mesmo pedras.

Especial: o machado stonecutter possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MANGUAL

É uma arma feita de uma haste de metal ou madeira ligada a uma bola de ferro através de uma corrente. A bola de ferro pode até ter espinhos metálicos em sua ponta (nesse caso acrescenta +1 ao dano ao custo de 5 PO e seu dano passa a ser também de Perfuração).

Especial: o mangual possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MANGUAL TRIPLO

Como o mangual, mas com três bolas de ferro na ponta. As bolas de ferros podem até ter espinhos metálicos em sua ponta (nesse caso acrescente +2 ao dano ao custo de 10 PO e seu dano passa a ser também de Perfuração).

Especial: o mangual triplo possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MARTELO DE DUAS CABEÇAS

Um martelo com duas cabeças que possui uma ponta perfurante em cada cabeça. Possui uma haste grande para poder golpear inimigos a grandes distâncias.

Especial: o martelo de duas cabeças possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos. Esse martelo pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

MARTELO DE GUERRA

Um martelo de grandes dimensões que é possível ser usado como arma.

Especial: essa arma possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MARTELO PEQUENO

Pequeno martelo, mas com a cabeça pesada para ser usada e combate.

Especial: esse martelo possui bônus de +2 em todas as rolagens de dano ao ser usado para golpear objetos.

MONTANTE

É uma espada extremamente grande, sendo que algumas montantes chegaram a ter 2 metros de comprimento.

Especial: a montante pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

PEDRA PARA FUNDA

Pedras pequenas e normalmente lisas para serem arremessadas usando uma funda.

PRESA DE JAVALI

Punhal com lâmina larga. Recebe esse nome pela semelhança da curvatura da lâmina com a curvatura da presa de um javali.

PUNHAL LONGO

Punhal com lâmina fina e comprida. Barata e ótima para combate corporais.

RAPIER

Espada que lembra o sabre, mas possui a lâmina ligeiramente mais fina. É amplamente usada por piratas.

Especial: mesmo sendo de tamanho Médio um personagem com essa arma recebe os benefícios de Acuidade com Arma.

RONDELL

Punhal com lâmina fina e longa, em sua base um apoio de metal redondo é usado para afundar ainda mais a lâmina no oponente.

Especial: o rondell causa +3 de dano quando o personagem consegue um ataque decisivo (além dos benefícios de ataque decisivo).

SABRE

Espada leve e pequena. Por ter a lâmina curvada permite um corte mais prolongado que a espada curta.

Especial: mesmo sendo de tamanho Médio um personagem com essa arma recebe os benefícios de Acuidade com Arma.

SOCO DE FERRO

Uma haste de metal que se adéqua aos dedos do usuário perfeitamente aumentando a potência dos socos.

Especial: um personagem usando um soco de ferro recebe bônus de +2 nas rolagens de dano quando golpeia com as mãos livres.

TRIDENTE

É como uma lança, mas por possuir três pontas de metal em sua extremidade (como um garfo) é mais difícil de ser arremessado.

Especial: o tridente pode atingir oponentes a até 1 quadrado de distância.

VIROTE

Haste de madeira com ponta de metal e penas em sua extremidade para dar melhor aerodinâmica durante o voo.

VIROTE DE GUERRA

Como o virote, mas é um pouco mais grosso e pesado, perde um pouco em aerodinâmica, mas compensa em dano.

Especial: os virotes de guerra dão ao seu usuário um bônus de +1 nas rolagens de dano, mas impõe uma penalidade de -1 aos testes de ataque.

ZARABATANA

É um canudo usado para disparar agulhas. O dano da zarabatana é praticamente nulo, mas é normalmente usado com veneno para abater rapidamente suas vítimas.

ARMADURAS

Com o desenvolvimento das armas com o passar do tempo houve uma necessidade cada vez maior de se proteger o corpo. Couro de animais eram as proteções mais usadas e práticas, mas com a manipulação do metal houve criações de armaduras cada vez mais resistentes.

Em New Dragon as armaduras são utilizadas para reduzir os danos causados quando um personagem sofre um ataque, essa Redução de Dano (RD) é maior quanto mais resistente for a armadura.

Mas nem só de benefícios vive a armadura. Por elas serem normalmente pesadas e atrapalharem os movimentos de quem as usa, as armaduras impõem penalidades em perícias e até no movimento dos personagens.

A Penalidade imposta pelas armaduras é aplicada nas seguintes perícias: *Arte da Fuga, Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Prestidigitação*. Além disso, a Penalidade imposta pelas armaduras é aplicada na Esquiva do Personagem.

A redução de dano deve ser aplicada sempre que o personagem receber um ataque bem sucedido. Depois da rolagem de dano do oponente um total igual a RD da armadura deve ser subtraído para então anotar a perda de PV do personagem que recebeu o ataque.

Um personagem leva um número de rodadas igual a RD da armadura para vesti-la.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

As armaduras têm as seguintes propriedades:

Penalidade: esse valor deve ser aplicado nas seguintes perícias: *Arte da Fuga, Acrobacia, Correr, Escalar, Furtividade, Natação, Prestidigitação, Saltar*, e deve ser aplicado na Esquiva do Personagem.

Movimento: esse valor deve ser reduzido do movimento do personagem.

Redução de Dano (RD): valor a ser reduzido do dano sofrido pelo personagem quando estiver usando a armadura.

Área de Proteção: essa característica determina quais áreas a armadura protege: Peito (P), Braços (B), Pernas (PN) e Cabeça (C).

Dureza: representa o dano que uma arma precisa sofrer para que seja necessário um teste de resistência.

Resistência: bônus para testes de resistência para determinar se o equipamento foi danificado.

Preço: determina o custo da arma. Esse preço pode variar de cidade para cidade.

ARMADURA DE BATALHA

Armadura extremamente pesada e cara. São necessários muitos ferreiros para construir uma e apenas personagens com Força 13 ou maior pode usá-la.

ARMADURA DE COURO

Armadura feita com o mesmo princípio do Corselete de Couro, mas sendo colocados rebites de metal para manter uma forte ligação entre os couros. Protege o peito, braços e pernas.

ARMADURA DOS NOBRES

É como uma armadura de batalha, mas bem mais trabalhada e um pouco mais leve. Apenas personagens com Força 13 ou maior pode usá-la. Protege todo o corpo do personagem.

ARMADURA DE PLACAS

A armadura feita com placas de metal rebitadas umas nas outras. Essa armadura protege apenas o peito.

COLETE DE MALHA

É uma armadura feita de anéis metálicos entrelaçados uns aos outros pregado s em uma fina camada de couro. O colete protege apenas o peito e é amarrado com tiras de couro nas laterais.

TABELA DE ARMADURAS

Armadura	Penal	Penal. de Movim	RD	Área de Proteção	Dureza	Resist.	Peso	Preço
Corselete de Couro	-1	0	2	P	9	+4	5Kg	10 PO
Corselete de couro Reforçado	-1	0	3	P	9	+8	6Kg	20 PO
Armadura de Couro	-1	0	3	P,B,PN	9	+4	8Kg	35 PO
Colete de Malha	-2	0	5	P	12	+10	8Kg	50 PO
Colete de Placas	-3	0	7	P	15	+12	14Kg	200 PO
Cota de Malha	-4	-2	5	P,B,PN	12	+10	20Kg	150 PO
Armadura de Placas	-5	-2	8	P	15	+15	22Kg	400 PO
Peitoral de Bronze	-4	-2	8	P	15	+15	18Kg	500 PO
Armadura de Batalha	-8	-4	8	C,P,B,PN	15	+15	35Kg	1500 PO
Armadura dos Nobres	-6	-4	8	C,P,B,PN	15	+15	30Kg	4000 PO

Corselete de Couro

Armadura feita de couro cru costurada em camadas. A cada camada costurada a armadura é mergulhada em óleo quente e então pendurada em um modelo de madeira para ser resfriada. Esse corselete protege apenas o peito, deixando braços, pernas e cabeça expostos.

Corselete de Couro Reforçado

Avanço feito a partir do Corselete de couro. Antes do corselete ser mergulhado em óleo usa-se rebites de aço para prender as camadas de couro umas as outras, deixando essa armadura mais resistente.

Cota de Malha

É uma versão completa do colete de malha. São anéis entrelaçados que cobrem todo o corpo, deixando apenas a cabeça exposta.

Cota de Placas

Um avanço do colete de malha. Placas de metal são presas a um colete de malha para dar mais resistência a armadura e proteção ao seu portador.

Peitoral de Bronze

O bronze é uma liga metálica mais leve que o aço, e por isso muitos guerreiros optavam por usar esse peitoral a armadura de placas. O peitoral é feito de uma única placa de bronze, onde é moldado o corpo do guerreiro que o irá possuir.

Complementos

Algumas vezes personagens com pouco dinheiro para investir em armaduras caras optam por usar armaduras baratas com complementos. Por exemplo um personagem que use um corselete de couro, mas deseja proteger sua perna, então opta por usar também uma caneleira de metal.

Um personagem leva 1 rodada completa para anexar um complemento ao seu corpo.

As características dos complementos seguem iguais as das armaduras.

Braçadeira de Couro

Uma tira de couro batido e endurecido em óleo que fica amarrada aos braços do personagem para fornecer proteção.

Braçadeira de Metal

É uma placa de metal amarrada ao braço do personagens por fitas de couro.

Caneleira de Couro

Uma tira de couro batido e endurecido em óleo que fica amarrada as pernas do personagem para fornecer proteção.

Caneleira de Metal

É uma placa de metal amarrada as pernas do personagens por fitas de couro.

Elmo Completo

Versão avançada do elmo parcial, o elmo completo protege toda a cabeça, inclusive olhos e ouvidos, por isso o elmo completo fornece ao seu portador uma penalidade de -1 em Percepção sempre que o estiver usando.

Elmo Parcial

É uma proteção para a cabeça que protege a parte superior da cabeça e de trás sem atrapalhar a visão.

Equipamentos

Os personagens dos jogadores enfrentarão todos os tipos de perigos e não somente monstros. Para sobreviver a perigos dos mais variados tipos equipamentos diversos são necessários para o sucesso de uma campanha.

Ácido

Tabela de Complementos

Armadura	Penal	Penal. de Movim	RD	Área de Proteção	Dureza	Resist.	Peso	Preço
Braçadeira de Couro	0	0	2	B	9	+4	0,5Kg	2 PO
Braçadeira de Metal	-1	0	5	B	15	+10	2 Kg	15 PO
Caneleira de Couro	0	0	2	PN	9	+4	0,5Kg	3 PO
Caneleira de Metal	-1	-2	5	PN	15	+10	2 Kg	25 PO
Elmo Parcial	-1	0	6	C	15	+10	1,5Kg	35 PO
Elmo Completo	-1	0	8	C	15	+15	2Kg	60 PO

Equipamentos

Equipamento	Peso	Preço	Equipamento	Peso	Preço	Equipamento	Peso	Preço
Ácido	0,5Kg	50 PO	Frasco Vazio	0,5Kg	3 PC	Mochila	1Kg	2 PO
Algemas	1Kg	50 PO	Ferramentas de Artesão	0,5Kg	25 PO	Óleo	0,5Kg	1 PP
Algibeira	-	1 PO	Ferramentas de Ladino	0,5Kg	30 PO	Pá	4Kg	2 PO
Ampulheta	0,5Kg	50 PO	Garrafa de Vinho	-	2 PO	Panela de Ferro	1Kg	5 PP
Antídoto	0,5Kg	50 PO	Grimório	1Kg	15 PO	Pé de cabra	2Kg	2 PO
Barril	15Kg	2 PO	Instrumento musical	1Kg	10 PO	Pergaminho	-	2 PP
Baú pequeno	2Kg	2 PO	Isqueiro	-	1 PO	Picaretas	5Kg	3 PO
Baú grande	12Kg	5 PO	Kit de cura	0,5Kg	50 PO	Porta-Mapas	0,2Kg	1 PO
Caneca	-	1 PC	Kit de disfarce	3Kg	80 PO	Ração	0,5Kg	5 PP
Caneta Tinteiro	-	1 PP	Kit de escalada	2Kg	50 PO	Rede de Pesca	2,5Kg	4 PO
Cantil	2 Kg	1 PO	Laboratório de Alquimia	20Kg	500 PO	Saco de Dormir	2Kg	1 PP
Cobertor	1 Kg	5 PP	Lanterna	1Kg	1 PO	Símbolo Sagrado	0,5Kg	10 PO
Corda de Cânhamo	5Kg	1 PO	Lanterna Coberta	1Kg	7 PO	Sino	-	1 PO
Corda de Seda	2,5Kg	10 PO	Lenha	2Kg	1 PC	Tocha	0,5Kg	1 PC
Corrente	1Kg	30 PO	Luneta	0,5Kg	1000 PO	Vela	-	1 PC
Esmeril	0,5Kg	2 PC	Martelo	1Kg	5 PP	Veneno	0,5Kg	50 PO

Líquido corrosivo muito perigoso. É extremamente raro de ser encontrado no comércio e quando é, ainda é muito caro. O preço listado na tabela é para ácido fraco, quanto mais potente o ácido mais caro é.

ALGEMAS

Uma corrente que liga dois aros que ficam presos aos braços de uma criatura de tamanho médio ou pequeno.

Especial: um personagem pode escapar da algema usando a Perícia Arte da Fuga com ND igual a 30.

ALGIBEIRA

Bolsa de couro pequena que se prende ao cinto. Serve para guardar moedas e itens pequenos.

AMPULHETA

Relógio de areia. Existem ampulhetas que marcam tempos diferentes, mas a maioria marca 1 hora.

ANTÍDOTO

O antídoto é um líquido usado para neutralizar efeitos de veneno. O preço listado na tabela é para antídoto para veneno fraco, quanto mais potente o veneno mais caro é o antídoto.

BARRIL

Existem barris de vários tamanhos, desde 5 litros até 50 litros. O preço listado é de um barril de 50 Litros.

BAÚ PEQUENO/GRANDE

São caixas normalmente de madeira reforçada com uma fechadura metálica. Para abrir essa fechadura é necessário um teste de Operar Mecanismos com ND igual a 20, mas pode variar de baú para baú.

CANETA TINTEIRO

Um pequeno bastão de madeira com uma ponta metálica. A ponta absorve a tinta quando mergulhado no líquido.

CANTIL

Saco de couro com um bico usado para armazenar 1 litro de água.

CORDA DE CÂNHAMO

A corda de cânhamo tem inúmeros comprimentos diferentes. O preço listado é para uma corda de 15 metros de comprimento.

CORDA DE SEDA

A corda de seda é uma corda mais leve que a corda de cânhamo e pode ser vendida em tamanhos diferentes, a listada na tabela é para uma corda de 15 metros de comprimento.

CORRENTE

Corrente feita de ferro ligada por elos com 3 metros de comprimento. Exige um teste de Força com ND 25 para arrebentá-la.

ESMERIL

Uma pedra porosa usada para afiar objetos. Se uma arma de corte está no estado danificado ou crítico um personagem pode usar um esmeril para reduzir em -1 a penalidade no dano.

FERRAMENTAS DE ARTESÃO

Esse kit contém as ferramentas necessárias para o uso das perícias Ofício (Escultura), Ofício (Lapidação), Ofício (Tecelagem), Ofício (Trabalho em Couro) e Ofício (Trabalho em Metal). Usar essas perícias sem essas ferramentas, improvisando ferramentas, impõe uma penalidade de -4 aos testes.

FERRAMENTAS DE LADINO

Esse kit contém as ferramentas necessárias para o uso da perícia Operar Mecanismos. Usar essa perícia sem essas ferramentas, improvisando ferramentas, impõe uma penalidade de -4 aos testes.

GRIMÓRIO

Um livro com capa de couro e 100 páginas em branco usado para conjuradores anotarem seus feitiços.

INSTRUMENTO MUSICAL

Um instrumento musical pode ser uma flauta, bandolim, oboé ou qualquer outro instrumento.

KIT DE CURA

Esse kit inclui ervas, bandagens e outros instrumentos úteis para primeiros socorros. Esse kit concede um bônus de +2 nos testes de Cura.

KIT DE DISFARCE

Esse kit contém tintas para cabelo, bigodes falsos, maquiagem e tudo que um personagem precisa para se passar por outra pessoa. Esse kit fornece um bônus de +2 nos testes de atuação quando o personagem deseja se passar por outra pessoa.

KIT DE ESCALADA

Esse kit inclui pregos especiais (pítons), botas e luvas próprias para escalada. Concede bônus de +2 nos testes de escalada.

LABORATÓRIO DE ALQUIMIA

Esse kit contém inúmeros frascos, tubos de medição e equipamentos de mistura, além de inúmeros produtos químicos. Esse kit fornece um bônus de +2 em testes de ofício (alquimia) para a fabricação de fogo mágico, ácido, veneno, poções e etc.

LANTERNA

Lanterna que ilumina num raio de 6 metros. Sua chama é desprotegida e um vento forte ou maior apaga a chama da lanterna.

LANTERNA COBERTA

É uma lanterna com uma portinhola que pode ser aberta e fechada. Ilumina um cone de 10 metros a frente. Ela queima durante 6 horas com meio litro de óleo.

LUNETA

Aparelho em cone feito de metal com um conjunto de lentes em seu interior. Com a luneta os objetos são vistos como se tivessem quatro vezes mais perto.

MARTELO

Uma ferramenta usada para cravar pregos entre outras coisas. Se usado como arma causa dano igual a uma faca de caça.

MOCHILA

Bolsa de couro e tecido carregada nas costas ou na lateral do corpo. Pode armazenar objetos médios.

ÓLEO

Líquido pegajoso e inflamável. É vendido em fracos de meio litro. Se usado no chão pode se espalhar em um quadrado de 1m². O óleo, espalhado no chão, queima por 10 rodadas, causando dano de 2d4 em todos que permaneceram durante toda a rodada no fogo e d4 em quem passou pelas chamas.

PÉ DE CABRA

Barra de ferro usada para abrir caixas ou portas. Concede um bônus de +4 em testes de arrombar usando a força.

ISQUEIRO

Um bastão feito de magnésio que quando esfregado em uma superfície rígida (como rocha) produz uma faísca capaz de incendiar objetos inflamáveis ou galhos e folhas secas.

PERGAMINHO

É um pedaço de couro de cabra preparado para a escrita.

PICARETA

Uma haste de madeira presa a duas pontas de metal.

Especial: Concede bônus de +2 nas rolagens de dano para danificar objetos e ainda pode ser usada como uma arma

(considere como um se fosse um machado de lenhador, mas com o tipo de dano Perfuração).

PORTA-Mapas

É um cone fino usado para guardar papéis ou pergaminhos enrolados.

Ração

Comida seca e energética, como carne seca, biscoitos, frutas secas entre outras. Uma porção de ração sustenta uma pessoa por um dia.

SACO DE DORMIR

Possui um fino colchão e cobertor que pode ser enrolado.

Tocha

Um bastão de madeira com um pano umedecido enrolado na ponta. Queima durante 1 hora e fornece iluminação num raio de 5 metros.

VELA

Fornecer iluminação num raio de 2 metros e queima por 1 hora.

VENENO

Líquido que é usado para paralisar ou matar. É extremamente raro de ser encontrado no comércio e quando é, ainda é muito caro. O preço listado na tabela é para veneno fraco, quanto mais potente o veneno mais caro ele é.

Vida dos Equipamentos

Assim como os seres vivos os equipamentos têm sua “vida útil”. A medida que um equipamento é usado ou sofre impactos fortes ele poderá ser danificado. Um equipamento que sofra grandes impactos poderá ficar inutilizado.

DESTRUINDO UM EQUIPAMENTO

Assim como os seres vivos os equipamentos possuem níveis de estado. Esses níveis representam a qualidade que um equipamento está. A vida de um equipamento é dividida em seis níveis de estado: Bom Estado (B), Avariado (A), Danificado (D), Deteriorado (DT), Quebrado (Q) e Inútil (I).

Para que um equipamento perca um nível em seu Nível de estado deve acontecer duas coisas.

1. O equipamento deve sofrer uma quantidade de dano maior ou igual a sua dureza. Se o equipamento sofrer dano igual ou menor que sua dureza nada acontece.

2. Se o equipamento sofreu dano maior que sua dureza corre grande risco de ser danificado. Para saber se ele perderá um nível de estado um teste de resistência deve ser feito com CD igual a 10 + dano sofrido. Se falhar no teste o equipamento perde um nível em seu nível de estado, sucesso nada acontece ao equipamento.

Obs: se o equipamento sofrer uma quantidade de dano maior ou igual ao dobro de sua dureza ele perderá automaticamente um nível de estado. Se o equipamento sofrer uma quantidade de dano superior a cinco vezes sua dureza irá para o estado inutilizável automaticamente.

Mas dependendo da espessura do equipamento ele recebe bônus em seus testes.

Dureza e pvs		
Material	Dureza	Resistência
Tecido ou Papel	1	+1/2 cm de espessura
Corda	3	+2/2 cm de espessura
Vidro	1	+1/2 cm de espessura
Gelo	5	+2/2 cm de espessura
Madeira	7	+1/2 cm de espessura
Couro ou Peles	9	+4/2 cm de espessura
Pedra	13	+8/2 cm de espessura
Ferro ou aço	15	+10/2 cm de espessura

Observando a tabela fica fácil entender que um graveto de madeira com 1 cm de espessura fará o teste de resistência sem qualquer bônus, mas um tronco de uma árvore com 30 cm de espessura faria o teste com bônus de +15. Papéis e vidros possuem apenas 1 nível de estado, ou seja de bom estado passará direto para quebrado quando falhar no teste.

Quando um equipamento no nível de estado quebrado e perde mais um nível de estado passará para o estado Inútil e não poderá mais ser usado.

Essa tabela não é usada para armas e armaduras, pois os valores de resistência de cada uma delas já está listado em sua descrição.

EFEITOS DOS DANOS

Mesmo que um equipamento esteja danificado um personagem ainda será capaz de usá-lo.

Um personagem que use um equipamento em Bom Estado não terá nenhum bônus ou penalidade no seu manuseio.

Cada nível de estado possui os efeitos que um equipamento danificado causa ao equipamento.

Efeitos de outros equipamentos variam de acordo com a vontade e bom senso do mestre. Por exemplo, cordas podem suportar menos peso, baús podem ter a Dureza e Resistência diminuídos, etc.

Efeitos dos Danos		
	Arma	Armadura
Avariado	-1 no dano	-
Danificado	-2 no dano	Penalidade adicional de -1
Deteriorado	-1 nos testes de ataque e -2 no dano	Penalidade adicional de -2
Quebrado	-2 nos testes de ataque e -3 no dano	Penalidade adicional de -3 e RD diminuída em 1

Reparando um equipamento

Um personagem que possua a perícia adequada poderá consertar um equipamento. Para que isso ocorra é necessário levar em consideração duas coisas: o preço do equipamento e seu nível de estado.

O preço para reparar um equipamento depende de seu valor final (o preço na tabela). Para saber o preço necessário para reparar um nível de estado de um equipamento divida o valor, em PP, do equipamento por 10, esse valor é o que deverá ser pago pelo serviço e materiais usados na reparação de um único nível de estado.

O tempo para que um equipamento seja reparado é de 10 pratas por hora (ou 100 pratas por dia, levando em consideração que a pessoa fique trabalhando em média dez horas por dia).

Exemplo: uma Espada Longa está no nível de estado Danificado. Seu portador a deixa com um ferreiro para que a conserte. O preço para que a espada fique pronta é de 30 pratas, já que o preço da espada é de 15 PO (em pratas é 150 PP), pois o preço por cada nível de estado é de 15 pratas, já que $150/10=15$, como ele irá restaurar dois níveis de estado (Danificado para Avariado e Avariado para Bom estado) o preço a ser pago é duas vezes o valor. O tempo para consertar essa espada será de aproximadamente 3 horas (10 PP por hora), então, levando

em consideração que ele deixe a espada no início da manhã com o ferreiro a espada estará pronta antes do almoço.

Serviços e Animais

Muitas vezes os personagens poderão desfrutar de mordomias e luxos quando estiverem nas cidades, mas a um preço bem justo. A tabela mostra o preço que seria justo se cobrar, mas o valor pode ser mudado de acordo com a procura e a oferta da cidade.

Alforje

Bola que fica presa nas laterais do lobo do cavalo.

Alimentação

Preço necessário para manter um animal alimentado por dia. Esse preço é para animais como cavalos, pôneis ou de pequeno porte, como cães de guarda. Animais especiais podem gastar mais do que listado.

Alimentar Animal

Serviço feito por um serviçal para alimentar um animal simples, como cavalo ou cães de guarda.

Alojamento de Luxo

Raro de ser encontrado, mas quando encontrado fica em um bairro de luxo onde vivem muitos comerciantes. Esse alojamento consiste em um quarto simples particular com uma cama e um baú, talvez tenha uma banheira no quarto.

Alojamento padrão

Muitos alojamentos fornecem cobertores e um travesseiro para que os viajantes possam dormir perto da lareira. Uma sopa rala talvez possa ser servida.

Serviços e Animais					
Taverna e Estalagem	Preço	Serviços por dia	Preço	Animais	Preço
Alojamento pobre	2 PP	Alimentar Animal	1 PP	Animal de Guerra	+150 PO
Alojamento padrão	5 PP	Barco a Remo	5 PP	Cão de guarda	50 PO
Alojamento de luxo	5 PO	Carruagem	5 PP	Carroça	35 PO
Carne - pedaço	3 PP	Estábulo	5 PP	Cavalo Leve	100 PO
Cerveja - jarra	2 PP	Feitiço fraco	NMx10	Cavalo Pesado	250 PO
Pão	2 PC	Feitiço padrão	NMx40	Jumento	10 PO
Queijo	1 PP	Feitiço forte	NMx70	Pônei	75 PO
Refeição pobre	1 PP	Feitiço poderoso	NMx150	Alforje	4 PO
Refeição média	3 PP	Messageiro	5 PP	Armadura	Varia
Refeição Banquete	10 PO	Navio	2 PO	Freios e Rédeas	2 PO
Vinho - garrafa	2 PP	Pedágio	1 PC	Sela	20 PO
Vinho de qualidade	10 PO	Trabalhador	2 PP	Sela exótica	60 PO

Alojamento pobre

Esse alojamento permite que um personagem durma perto da lareira no chão duro e sem cobertor.

Animal de Guerra

O valor descrito na tabela deve ser acrescido ao preço do animal que deseja comprar. Esse animal será treinado para não se assustar em combate, ser cavalgado sendo controlado apenas pelas pernas de seu cavaleiro, etc.

Armadura

Muitos querem proteger seus animais com armaduras. Para saber o preço de uma armadura para um animal multiplique por 2 o preço da armadura normal para animais médios, multiplique por 3 se for grande, multiplique por 4 se for imenso, etc.

Barco a Remo

Serviço prestado por um barqueiro. As viagens são lentas e até 5 pessoas de tamanho médio podem viajar.

Cão de Guarda

Animal treinado para obedecer ao dono e protegê-lo. Possui as mesmas características de um Cão de Montaria (veja capítulo 11: Animais e Monstros).

Carroça

Veículo aberto que pode ser puxado por um único cavalo ou outro animal de carga. Já vem incluído arreios para um cavalo.

Carroagem

Cabine fechada com quatro rodas puxada geralmente por dois cavalos, podem transportar até 4 pessoas na cabine e mais dois condutores.

Cavalo Leve/Pesado

Um cavalo leve conforme a descrição (veja capítulo 11: Animais e Monstros). Não acompanha ferraduras, freios, rédeas ou sela.

Estábulo

Serviço para guardar o animal, alimentá-lo e, por um preço extra, limpá-lo e escová-lo.

Feitiços

Preço para um conjurador lançar um feitiço. Nem sempre haverá conjuradores para lançar o feitiço desejado pelo jogador e muitas vezes o conjurador pode se negar, mas

quando isso não acontece ele poderá cobrar um preço que depende da graduação para se ter o feitiço:

Feitiço fraco: requisito de 1-3 em qualquer caminho. Preço de NMx10 PO.

Feitiço padrão: requisito de 4-6 em qualquer caminho. Preço de NMx40 PO.

Feitiço forte: requisito de 7-10 em qualquer caminho. Preço de NMx70 PO.

Feitiço fraco: requisito de 11 ou maior em qualquer caminho. Preço de NMx150 PO.

Alguns conjurador optam por não cobrarem dinheiro dos personagens e os mandam para buscar algo que ele não tenha tempo de fazê-lo ou algum outro serviço.

Freios e Rédeas

Equipamento para montarias.

Jumento

Jumento conforme a descrição (veja capítulo 11: Animais e Monstros).

Mensageiro

Serviço prestado por uma pessoa para levar alguma mensagem, carta ou mesmo objetos.

Navio

Veículo com cerca de 20 metros de comprimento que necessita de uma tripulação de 50 homens para controlá-lo em alto mar. Pode transportar até 120 pessoas. Navios não costumam transportar passageiros, mas ocasionalmente aceitam em troca de dinheiro ou serviços.

Pedágio

Esse preço do pedágio é para passar por estradas ou entrar em cidades simples. Estradas fortemente guardadas e cidades grandes podem cobrar um preço maior. Líderes sem escrúpulos podem aumentar o preço dos pedágios.

Pônei

Pônei conforme a descrição (veja capítulo 11: Animais e Monstros).

Refeição

Quando os personagens chegam até uma estalagem ou taverna eles sempre irão comer. Estalagens simples tem a oferecer apenas sopa rala de legumes com pão. Estalagens mais elaboradas poderão oferecer um cozido de carne (com pouca carne), pão e alguma bebida. Estalagens localizadas em bairros nobres podem oferecer banquetes, que incluem muitas carne de muitos tipos diferentes (boi, galinha e peixe), pão, manteiga, legumes, frutas e bebidas.

Sela

Sela padrão para montar animais.

Trabalhador

Preço pago para uma pessoa fazer serviços braçais como carregar navios, limpar estábulos, etc.

CAPÍTULO 7 – MAGIA

A magia no mundo não é algo natural, ela não existe no mundo físico, mas pode ser buscada em outros mundos para ser usada. Estudiosos sempre buscaram maneiras eficazes de trazer a magia para o mundo, mas poucas foram as maneiras que deram certo. Na verdade apenas três maneiras de buscar a magia em outros mundos são praticadas: Feitiçaria, Encantamento e Rituais.

FEITIÇARIA

A feitiçaria consiste em usar o próprio corpo do lançador como porta para a passagem da magia. Esses estudiosos são chamados de Magos, Arcanos, Feiticeiros, Bruxos, entre tantos outros nomes que cada cultura dá.

Um mago usa de muitos estudos para aprender a abrir e fechar um portal instantaneamente dentro de si mesmo para que o feitiço passe, esses estudos fazem com que magos aprendam palavras e gestos necessários para abrir esses portais mágicos e assim usar poderes de outros mundos.

Apesar de ser a forma mais usada para invocar feitiços, a feitiçaria também é a forma mais perigosa. Muitos magos já perderam a vida tentando conjurar poderosos feitiços, pois durante a passagem do feitiço pelo seu corpo tiveram os ossos quebrados, a carne dilacerada ou vida retirada de seu corpo.

ENCANTAMENTO

Os encantamentos são formas mais sutis da magia. Os encantadores não usam seu próprio corpo como passagem da magia, mas sim de objetos.

Os encantadores aprendem a antiga arte rúnica, palavras antigas que são escritas em objetos para abrir os

portais. Tais runas têm o poder de buscar em outros mundos os feitiços e usar como passagem o próprio objeto em que a runa foi escrita.

Essa é uma arte que leva muito tempo para se aprender e pouquíssimas pessoas se deram ao trabalho de aprender tal arte. Pelo trabalho e dedicação que tal arte exige o número de encantadores é pequeno, se concentrando a grande maioria no meio élfico e anão. Praticamente não existe encantadores humanos.

RITUAIS

Os rituais são poderosos feitiços que exigem muito tempo para serem lançados, mas com efeitos muito maiores que qualquer outro meio de feitiçaria.

Para que um ritual seja bem sucedido é necessário muitos elementos. Palavras, gestos e runas são apenas parte dos rituais, a grande maioria desses rituais exigem o que os ritualistas chamam de Foco Material. Esses focos materiais são elementos que são consumidos durante os rituais e podem variar desde pedaços de madeira a até cabelos e animais.

As chances de que rituais sejam bem sucedidos aumentam com o número de integrantes que fazem os rituais.

CAMINHOS DA MAGIA

Como meio didático para os estudantes de magia os grandes mestres dividiram as formas de buscar a magia em cinco caminhos: Cura e proteção, Animais e plantas, Combate e destruição, Necromancia e feitiçaria e Controle e ilusão. Cada um desses caminhos tem como foco um tipo de magia e a maneira de ser invocado de outros mundos. Mas aprender um tipo de caminho significa abrir mãos de outros dois caminhos, já que quando um mago abre seu corpo para um tipo de energia ele fecha outros caminhos, chamados de Caminhos Contrários. Mas ainda existem magias que não pertencem a nenhum caminho, são os Feitiços Universais. Esses feitiços estão abertos para que qualquer conjurador de qualquer caminho possa aprendê-los.

CURA E PROTEÇÃO

Esse caminho de magia tem como símbolo uma esfera rodeada de tentáculos. Para pessoas menos informadas a primeira vista o símbolo da proteção simbolizaria o sol, mas na realidade representa a pessoa ao centro sendo protegida por inúmeros tentáculos. Os tentáculos representam o poder de proteção que esse caminho oferece.

O caminho Cura e proteção oferece a seus seguidores meios de se protegerem, protegerem aos outros

e a capacidade de cura.

Mas se engana quem pensa que esse caminho tem unicamente a defesa como ponto de exploração, muitos feitiços desse caminho são voltados para aumentar o poder de armas e a capacidade de luta de alvos desses feitiços.

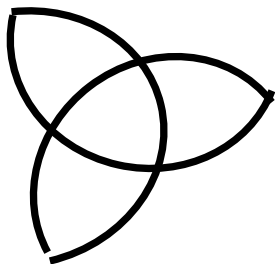


Normalmente dois tipos de pessoas seguem esse caminho: religiosos que pregam a paz e levam esperança para o mundo ou combatentes que usam da proteção do caminho combinado com suas habilidades com armas.

Esse caminho tem como Caminhos Contrários os caminhos Combate e destruição e Necromancia e feitiçaria

ANIMAIS E PLANTAS

O caminho animais e plantas tem como símbolo três folhas que se cruzam. Essas folhas simbolizam a harmonia e a união de pessoas, animais e plantas, passando uma mensagem que todos podem viver em harmonia uns com os outros.



Os feitiços desse caminho se concentram no controle de animais e plantas, no fortalecimento de seus alvos e até mesmo no controle do clima, dizem que poderosos magos desse caminho podem até mesmo fazer cair neve no deserto.

As pessoas que seguem esse caminho tendem a viver em lugares isolados preferindo a companhia de animais e da natureza que pessoas. Mas ainda existem aqueles que preferem desbravar o mundo a procura de animais exóticos para controlar e plantas diferentes para conhecer.

Os caminhos contrários desse caminho são Necromancia e Feitiçaria e Controle e ilusão.

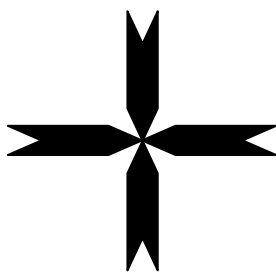
COMBATE E DESTRUIÇÃO

Esse caminho tem como símbolo quatro setas com as pontas se tocando. As setas simbolizam o poder de destruição desse caminho, que só existe uma única direção a ser seguida. Os magos desse caminho pensam unicamente na destruição e em nada mais.

O caminho combate e destruição tem como principal característica a invocação de mágicas para a destruição, mas existem magias para o fortalecimento de seus alvos e de armamentos, mas nenhuma mágica que proteja o mago.

Os magos desse caminho podem ser poderosos estudiosos capazes de lançar feitiços inacreditáveis de destruição ou até mesmo combatentes que usam do poder desse caminho para aprimorar suas habilidades em combate.

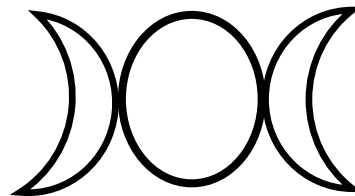
Os caminhos contrários desse caminho são Cura e Proteção e Controle e Ilusão.



NECROMANCIA E FEITIÇARIA

A arte negra, domínio do mal, controle das forças das trevas. Muitos nomes e mitos rondam por trás desse caminho, muitos são verdades, mas a maioria não passa de boatos.

A Necromancia e feitiçaria tem como símbolo um círculo com dois semicírculos em sua extremidade. Simboliza a dualidade da alma, os dois caminhos que se pode seguir: o bem e o mal. Esse símbolo passa para os seguidores desse caminho que o bem e o mal estão em todas as partes, inclusive neles mesmos e eles devem ser livres para escolher qual o caminho a se tomar. Por muitos magos desse caminho serem maus as pessoas comuns generalizaram e acham que todos esses magos os são.



Os feitiços desse caminho estão entre os mais poderosos, capazes de enfraquecer pessoas, trazer mortos a vida como mortos-vivos, impugnar pessoas de doenças e muitas outras.

Os caminhos contrários são a Cura e Proteção e Animais e Plantas.

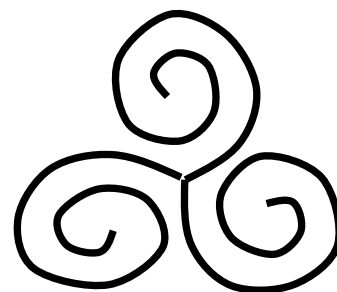
CONTROLE E ILUSÃO

O símbolo desse caminho é feito de três redemoinhos partindo do mesmo centro e simboliza a mente das pessoas, o caos que é a mente e a confusão que há dentro da cabeça das pessoas.

Conhecendo o caos das mentes das pessoas esses magos usam disso para enganar, ludibriar e até mesmo aterrorizar as pessoas. São capazes de fazer as pessoas verem aquilo que não está ali e não perceberem algo bem a sua frente. São exímios ilusionistas e ótimos hipnotizadores.

Magos desse caminho preferem viver as escondidas como pessoas comuns, usando de seus talentos especiais para conseguir vantagens sem que pessoas desconfiem, mas alguns especialistas podem descobrir nesse caminho muitas maneiras de conseguir o desejado de forma mais fácil.

Os caminhos contrários desse caminho são o Combate e destruição e Animais e plantas.



FEITIÇARIA

Um personagem só será capaz de aprender e lançar feitiços se tiver a característica especial *Lançador de feitiços*, e essa característica é obtida quando um personagem adquire nível na classe Conjurador ou como habilidade especial de alguma outra classe.

Escolhendo o Caminho

Quando um personagem conjurador é criado (ou quando um personagem adquire nível em conjurador) o jogador deverá escolher um dos cinco caminhos da magia para que o personagem seja mestre.

Essa escolha dará ao personagem três novas perícias, que serão consideradas perícia de classe para esse personagem. As perícias adquiridas serão o caminho escolhido pelo jogador e mais duas que não sejam do caminho contrário. Por exemplo, um personagem que escolha o caminho Necromancia e Feitiçaria adquirirá a perícia *Necromancia e feitiçaria*, *Controle e Ilusão* e *Combate e destruição*. Ele não poderá ter pontos de perícia nas perícias *Cura e Proteção* e *Animais e Plantas* por serem caminhos contrários.

Perícias

As perícias dos caminhos da magia funcionam como as outras perícias, com a exceção de que um personagem só poderá escolher aumentar a graduação máxima nos caminhos da magia quando adquire nível em uma classe que possua a característica Lançador de feitiços. Ou seja, se um personagem possui nível 2 em Especialista e possui graduação máxima em Perícias Marciais 2, em Habilidades 3 e em Competências 2, e esse personagem adquire um nível na classe Conjurador ele poderá aumentar a graduação máxima em 2 grupos de perícias, escolhendo Caminhos da Magia e Habilidades. Como um conjurador inicia a carreira com graduação máxima 1 em Caminhos da Magia suas graduações máximas ficarão assim: Perícias Marciais 2, Habilidades 4, Competências 2 e Caminhos da Magia 2.

As perícias no caminho da magia indicam o conhecimento do personagem sobre aquele caminho específico. Quanto mais graduações em uma perícia do caminho da magia mais poderoso o personagem pode ser.

PONTOS DE MAGIA (PM)

Quando um personagem adquire a característica de Classe Lançador de feitiços (seja pela classe conjurador ou adquirindo habilidade especial de outras classes) esse personagem receberá uma quantidade de Pontos de Magia (PMs) igual 4+modificador de inteligência. Sempre que esse personagem lançar um feitiço ele “gastará” uma quantidade de PMs igual ao NM do feitiço. Quando esse personagem gastar seus PMs ele avançará um nível em seus níveis de PMs. Quando isso acontecer o conjurador perderá um nível de cansaço.

Todo personagem possui 5 níveis de PMs, e quando o personagem usar uma quantidade de PMs suficiente para avançar além do nível 5 o personagem perderá níveis de cansaço automaticamente ao lançar qualquer feitiço, seja qual for o NM.

Por exemplo: um conjurador possui 8 PMs, ele lança dois feitiços com NM 3, então ainda possui 2 PMs no nível 1. Se ele lançar outro feitiço com NM 3 ele deverá anotar a perda de 2 PMs no nível 1 (pois ele possuía apenas 2 PMs no nível 1 de magia) e o outro no nível 2, ficando com 7 PMs ainda no nível 2. Como o conjurador avançou um nível em magia ele deverá anotar a perda de 1 nível de cansaço (ficando com penalidade nos testes descritos no capítulo 2: Personagens no tópico Cansaço). Agora suponha que um conjurador tenha 4 PMs em seu nível 5 de magia (último nível), então se o personagem lançar um feitiço com NM 7, por exemplo, fará ele perder os 4 PMs que ainda possuía, como ele ainda ficou “devendo” PMs, além de perder um nível de cansaço por avançar um nível de magia esse personagem perderá outro nível de cansaço por usar PMs além do nível 5 de magia. Além disso, qualquer feitiço que esse personagem fizer antes de recuperar seus PMs fará ele perder níveis de cansaço automaticamente.

Todavia, os feitiços possuem uma característica chamada Efeito Poderoso. Um conjurador pode optar por usar esse efeito poderoso a qualquer momento usando uma ação de rodada completa, no entanto esse Efeito Poderoso do feitiço não consome PMs do conjurador, mas faz cair automaticamente um nível de cansaço do conjurador.

Um conjurador recebe +1 PMs para cada nível que evolui numa classe conjuradora, mas pode adquirir mais PMs com as opções de evolução de personagem.

Um personagem recupera seus PMs com o tempo (não é necessário repouso, apenas esperar o tempo passar).

- Um PJ recupera seus PMs do nível 5 em 4 horas.
- Um PJ recupera seus PMs do nível 4 em 2 horas.
- Um PJ recupera seus PMs do nível 3 em 1 hora.
- Um PJ recupera seus PMs do nível 2 em 30 minutos.
- Um PJ recupera seus PMs do nível 1 em 15 minutos.

Nível da Magia (NM)

Quando um personagem possui um feitiço em seu repertório ele será capaz de lançá-lo com a força que bem entender, ou seja, um conjurador poderá controlar o poder de seus feitiços.

O nível máximo de um feitiço de um conjurador é a graduação na perícia do caminho, ou seja, se um conjurador possui 5 graduações no caminho Controle e

Ilusão os feitiços desse caminho terão no máximo nível 5 para determinar a duração do feitiço, dano e outros efeitos. Porém, um mago pode diminuir o poder de seus feitiços se assim desejar. Mesmo tendo 5 graduações no caminho Controle e Ilusão ele poderá lançar um feitiço desse caminho com nível 2, por exemplo.

Essa diminuição do poder é justificada por tornar a magia mais fácil de ser lançada e para gastar uma quantidade menor de PM. Um conjurador não poderá optar por lançar magias de nível superior a sua graduação.

O CAMINHO

Um personagem que possui nível em conjurador é mestre em um caminho, ele dedica a maior parte de seu tempo com feitiços do caminho escolhido e recebe benefícios por isso.

1. Os “pontos de aprendizagem” para aprender feitiços do caminho são reduzidos pela metade.
2. Recebe bônus de +1 na dificuldade base para testes de resistência dos feitiços lançados desse caminho.
3. Recebe +2 em testes de Conhecimento (Magia) quando o teste é relacionado com a escola que é mestre.

Em hipótese alguma será permitido ao personagem adquirir pontos de perícia em seus caminhos contrários.

INICIANDO

Um conjurador de nível 1 inicia sua carreira com um número limitado de feitiços. Ele inicia sua carreira conhecendo 4 feitiços mais um número de feitiços igual seu modificador de inteligência, sendo que pelo menos 3 deles sejam do caminho que é mestre e preencha o requisito para que possa lançar o feitiço. Caso o personagem inicia a carreira com uma classe não conjuradora só será possível a ele aprender feitiços sob a tutela de um conhecedor de magia e apenas depois de aprender pelo menos um feitiço.

APRENDENDO FEITIÇOS

Mesmo que um personagem inicie sua carreira com um número limitado de feitiços ele poderá adquirir inúmeros outros à medida que estuda as artes místicas.

Um personagem que tenha acesso a uma forma de magia escrita (pergaminho, papiro, grimório) e que preencha os requisitos de tal magia poderá estudá-la e incorporar esse novo feitiço a seu repertório.

Para que um personagem aprenda uma magia e possa utilizá-la leva tempo, dias, semanas e até meses, dependendo do poder da magia.

Um personagem precisa estudar um feitiço um número de dias igual ao valor da graduação na perícia tida como requisito para poder ter direito a fazer um teste para aprender a magia.

Depois de ter estudado o número de dias necessários o personagem pode fazer um teste de perícia Conhecimento (Magia) com CD igual ao 10 + a graduação na perícia do caminho do feitiço. Com um sucesso no teste o personagem adquire um ponto de aprendizagem naquela magia, uma falha significa que o personagem não evoluiu com o aprendizado.

Para ter domínio total da magia um personagem precisa adquirir um número de pontos de aprendizagem igual ao valor da graduação na perícia como requisito.

Por exemplo, McCoy é um conjurador de nível 2 com inteligência 15 (+2) e bônus de +5 em Conhecimento (Magia). McCoy deseja aprender o feitiço *Encantar Arma*, que tem como requisito 2 graduações em Cura e Proteção. Depois de estudar o feitiço por dois dias McCoy faz um teste de perícia Conhecimento (Magia), rola 1d20 e obtém um valor 9, como tem +5 no teste de perícia ele obtém um total de 14, logo supera o valor da CD e avança em um ponto na evolução do aprendizado do feitiço, mas são necessários dois pontos para o aprendizado total, já que o requisito do feitiço são 2 graduações em Cura e Proteção. Depois de mais dois dias de estudo McCoy faz outro teste de perícia e obtém um total de 17, como o valor é maior que o CD do feitiço McCoy avança mais um ponto no aprendizado e aprende o feitiço. Uma falha no teste não elimina os acertos anteriores, apenas não confere ao conjurador um ponto de aprendizado.

LANÇANDO FEITIÇOS

Para um personagem lançar um feitiço é necessário que ele diga as palavras necessárias e faça os gestos com precisão para que faça de seu corpo um caminho para a magia vinda de outros mundos.

Quando um personagem for lançar um feitiço basta o jogador anunciar qual feitiço e NM que esse feitiço será lançado. Se o feitiço for lançado o personagem perderá uma quantidade de PMs igual ao NM do feitiço lançado.

Efeitos que necessitem de teste de ataque por parte do conjurador sempre serão feitos usando a perícia do caminho da magia, a não ser que a magia diga o contrário. Mas se o conjurador precisar TOCAR o oponente para que o feitiço surta efeito é necessário um teste de ataque com a perícia Ataque Desarmado.

Um conjurador pode optar também por lançar um feitiço com seu Efeito Poderoso, nesse caso não há perda de PMs, mas o lançador avança automaticamente um nível em cansaço. O feitiço lançado desse modo sempre terá NM máximo possível para o conjurador, não sendo permitido a ele diminuir o NM durante a conjuração.

Efeitos que exijam do alvo do feitiço um teste de reação terá como CD base o valor igual a 10+mod de Int+outros benefícios caso o conjurador possua, a esse valor deve ser somado o NM que o feitiço está sendo conjurado. Por exemplo, um conjurador de Int 16(+3) possui dificultar resistência (aumenta em +1 a dificuldade base) e é mestre em Combate e Destruição, logo os feitiços

desse caminho terão como dificuldade base 15, se esse personagem lançar uma Bola de Fogo com NM 8 os alvos do feitiço deverão fazer o teste com CD 23 (15+8).

Se o personagem for bem sucedido no teste de reação poderá ocorrer 3 efeitos: o efeito será anulado, o efeito será reduzido pela metade ou acontecerá algo descrito no efeito do feitiço.

Efeitos de duas magias iguais que forneçam bônus em testes, RDs, testes de perícia ou reação, ou algum outro efeito sobre um personagem (como efeito de medo) não se acumulam, devendo permanecer sempre o bônus, RD, ou resultado maior das duas magias. Mas trate normalmente efeitos semelhantes de magias diferentes.

ARMADURAS E FEITIÇOS

Lançar um feitiço exige precisão de movimento, então armaduras poderão atrapalhar um conjurador de lançar feitiços.

Um conjurador que lance um feitiço usando armadura deverá fazer um teste de Foco com CD igual ao 15 mais o NM do feitiço. O teste sofrerá penalidade igual a penalidade imposta pelo uso da armadura. Se o teste for bem sucedido o feitiço é lançado normalmente, caso o teste de foco falhe o feitiço será perdido.

Se por algum motivo, seja através de talentos, através de feitiços ou por habilidades especiais, o personagem eliminar a penalidade imposta pela armadura para lançar feitiços, não será mais preciso fazer teste de Foco, será como se o personagem não estivesse usando armadura.

ENCANTAMENTO

Encantamento é a arte de criar itens com poderes mágicos. Através de runas antigas e escritas de línguas nunca vistas por seres comuns é possível marcar itens e assim abrir um portal naquele item capaz de trazer inúmeros poderes de outros mundos. Apesar de ser uma forma segura de usar magia a criação desse tipo de item leva muito tempo e o aprendizado de tal arte muitos anos para chegar a perfeição.

PERÍCIAS E MAGIAS

Não é fácil adquirir a arte de encantar itens. Como a forma de encantar itens é através de escritas o personagem deve possuir as perícias Ofícios (caligrafia), quanto maior a graduação nessa perícia maior serão as chances de se obter sucesso na criação dos itens, e em Línguas (runas antigas) com graduação no mínimo 11. Além disso, é preciso que o personagem possua o talento Encantador e seja conhecedor do feitiço que ele irá encantar no item, ou seja, ele deve ser um conjurador que tenha aprendido o feitiço.

ENCANTANDO

Um personagem que preencha todos os requisitos para encantar um item estará apto para iniciar o trabalho.

O encanto do item sempre será lançado através de escritas, runas e desenhos, assim um personagem com ótimo conhecimento de magia saberá quais feitiços um item possui apenas lendo suas runas.

Antes de encantar, o item deverá ser preparado para receber o feitiço. Um feitiço de Encantar (Veja capítulo 10: Itens mágicos no tópico feitiços específicos) deve ser lançado sobre o item. Um item poderá receber um feitiço com NM máximo igual ao NM de Encantar. Logo, se um conjurador lança Encantar com NM 8 sobre um item ele não poderá lançar feitiços com NM 9 ou maior naquele mesmo item.

Com o item Preparado o conjurador poderá encantar o item escrevendo as runas. O personagem deverá escrever as runas no item durante um número de dias (trabalhando pelo menos 4 horas por dia) igual ao valor

como requisito da graduação do feitiço para ter direito de fazer um teste de Ofícios (caligrafia) com dificuldade igual 10 + a graduação necessária para aprender o feitiço + o Nível da Magia a ser alocado no item. O criador do item pode escolher o nível da magia que alocará, tendo como limite o valor máximo de sua graduação no caminho da magia.

Se o personagem é bem sucedido no teste de Ofícios (caligrafia) ele avança em um ponto na criação do item.

O número de pontos necessários para que o item fique pronto depende do tipo do item (veja para mais detalhes o capítulo 10: Itens mágicos).

Se o personagem falhar no teste de Ofícios (caligrafia) o item e todo o trabalho até aquele momento estará perdido.

Exemplo: Olivier é um conjurador de nível 10 e possui ofícios (Caligrafia) +13 e deseja lançar o feitiço Bolsa Planar em sua sacola de viagem. Como Bolsa Planar é um feitiço que tem como requisito ter graduação 7 ou mais em qualquer caminho, Olivier precisará escrever as runas na bolsa durante 7 dias para ter direito a um teste de caligrafia. Olivier quer que sua bolsa seja capaz de armazenar 10Kg de objetos, logo terá que lançar um feitiço com NM igual a 5, então a CD do teste de ofícios (caligrafia) que Olivier deverá superar é de 22 (10+7 do requisito+5 do NM). Olivier consegue 11 no d20 conseguindo um total de 24, superando a CD do teste e conseguindo 1 ponto de avanço na construção de seu item mágico. Para que o item fique pronto Olivier precisará de um total pontos de criação descrito no capítulo 10: Itens Mágicos.

RITUAIS

Um ritual é a maneira de invocar poderosos feitiços ou ainda tornar muito poderoso alguns feitiços mais fracos. Normalmente rituais envolvem mais integrantes e itens que são consumidos.

PREPARANDO RITUAIS

Um ritual não é algo simples, ele exige preparo e dedicação dos ritualistas. Para se preparar um ritual são necessários desenhos e materiais. Um número de PO igual ao requisito da perícia do caminho da magia x100 é necessário para a compra de materiais a serem gastos no ritual. Além disso, o ritual leva dez vezes mais tempo para ser realizado que um feitiço comum.

REALIZANDO RITUAIS

Depois de preparado o ritual poderá ser realizado. Um ritual pode aumentar o poder do feitiço até em 2 NMs além do limite do ritualista. Para que o ritual seja bem sucedido um teste de Conhecimento (ocultismo) com CD igual a 10 + NM do feitiço deverá ser feito pelo

personagem que realiza o ritual. Uma falha provocará a perda um nível de cansaço em todos os ritualistas envolvidos e os materiais serão consumidos.

RITUALISTAS

Se houver mais de um ritualista realizando o mesmo ritual aquele que tiver o maior bônus total em Conhecimento (ocultismo) do ritual a ser feito realizará o teste e ainda receberá um bônus de +1 para cada ritualista além dele. O nível máximo da magia também aumenta em 1 para cada ritualista realizando o ritual, ou seja, se o ritualista tiver outros dois ritualistas fazendo o ritual ele realizará o teste com bônus de +2 e ainda poderá aumentar o nível da magia em até 4 níveis além do seu limite.

DESCRIÇÃO DOS FEITIÇOS

UNIVERSAL

1. Qualquer Caminho

Amplificar a voz
Detectar Magia
Globos de Luz
Luz
Mãos Mágicas
Marca Arcana
Mísseis Mágicos

2. Qualquer Caminho

Alarme
Área Escorregadia
Queda Suave
Salto
Trancar Porta

3. Qualquer Caminho

Respirar na água

4. Qualquer Caminho

Arrombar

5. Qualquer Caminho

Olho do Mago
Tornar Leve

7. Qualquer Caminho

Bolsa Planar
Reparação

8. Qualquer Caminho

Porta Dimensional

9. Qualquer Caminho

Vôo
Cancelar Encanto
Exibir Poder
Passagem Invisível

12. Qualquer Caminho

Teletransporte

15. Qualquer Caminho

Viagem Planar

ANIMAIS E PLANTAS

1. Animais e Plantas

Camuflagem
Criar Água
Cativar Animais
Detectar Veneno
Língua Animal
Pássaro Mensageiro
Pés Silenciosos
Plantas Vivas

Purificar Alimentos
Retardar Veneno

2. Animais e Plantas

Atear Fogo
Atributo Elevado
Invisível para Animais
Escudo de gelo
Lança de gelo
Passos largos

3. Animais e Plantas

Carapaça de Couro
Criar Presas
Escamas de Gelo
Fogo das Fadas
Patas de Aranha
Teia de Aranha

4. Animais e Plantas

Amolecer Pedra e Terra
Corrosão
Forma de Árvore
Neblina
Torcer Madeira

5. Animais e Plantas

Ampliar Plantas
Cativar Bestas
Cone de gelo

Curar Veneno
Invocar Animais
Tempestade de Vento

6. Animais e Plantas

Escravizar Animais
Esfera flamejante
Forma Animal
Luz do dia
Mesclar-se as Rochas

7. Animais e Plantas

Enferrujar
Envenenamento
Suportar elementos

8. Animais e Plantas

Aumentar/Diminuir Animal
Aumentar Inseto
Comunhão com o Terreno
Raios Flamejantes

9. Animais e Plantas

Aprisionar Alma
Invocar Bestas
Muralha de Espinhos
Pele de Rocha
Transporte por Árvores

10. Animais e Plantas

Animar Árvore
Relâmpago
Muralha de Fogo
Tempestade de Gelo

11. Animais e Plantas

Muralha de Pedra

13. Animais e Plantas

Metal em Madeira
Regeneração

15. Animais e Plantas

Terremoto

COMBATE E DESTRUIÇÃO

1. Combate e destruição

Armadura
Atear Fogo
Centelha
Estilhaçar

2. Combate e destruição

Atributo Elevado
Arma Flamejante
Lança de gelo

Escudo de gelo

3. Combate e destruição

Armadilha de Fogo
Encantar Arma
Escamas de Gelo
Esfera Flamejante
Suportar Elementos

4. Combate e destruição

Armadura Flamejante
Clarão Ofuscante

5. Combate e destruição

Aterrorizar
Cone de gelo
Raios Flamejantes
Tempestade de Vento

6. Combate e destruição

Cimitarra Dançante

7. Combate e destruição

Bola de Fogo
Relâmpago
Muralha de Fogo

8. Combate e destruição

Escudo de Fogo

10. Combate e destruição

Tempestade de Gelo

11. Combate e destruição

Fender
Nuvem Incendiária

13. Combate e destruição

Tempestade de Chamas

15. Combate e destruição

Terremoto

CONTROLE E ILUSÃO

1. Controle e Ilusão

Ataque Certo
Criar Som
Pés Silenciosos

2. Controle e Ilusão

Atacar a mente
Compreender Idiomas
Criar Imagem
Detectar Porta secreta
Encantar Pessoa
Hipnotismo

3. Controle e Ilusão

Falsa Aura Mágica
Mudar Aparência
Sono

4. Controle e Ilusão

Anular Efeito
Armadilha Ilusória
Localizar Objeto
Ver o Invisível

5. Controle e Ilusão

Boca Encantada
Clarividência
Detectar pensamentos
Invisibilidade

6. Controle e Ilusão

Aterrorizar
Cancelar
Eloquente
Imobilizar Pessoa
Visão Arcana

7. Controle e Ilusão

Esfera de Invisibilidade
Neblina Mental
Sugestão

9. Controle e Ilusão

Detectar Vidência
Localizar Criatura
Parede Ilusória

10. Controle e Ilusão

Vidência

11. Controle e Ilusão

Assassino Ilusório
Escravizar a mente
Invisibilidade Perfeita
Similaridade

12. Controle e Ilusão

Criar Imagem Maior
Criar Imagem Programada

13. Controle e Ilusão

Despistar
Sugestão em Massa
Visão da Verdade

15. Controle e Ilusão

Encantar Pessoa em Massa
Imobilizar Pessoa em Massa
Miragem
Presciência

CURA E PROTEÇÃO

1. Cura e Proteção

Armadura
Cura
Detectar Morto-vivo
Detectar Veneno
Retardar Veneno

2. Cura e Proteção

Abrigo contra o mal
Atributo Elevado

3. Cura e Proteção

Armadura da Fé
Encantar Arma
Luz do Dia
Suportar Elementos

4. Cura e Proteção

Aura de bondade
Benção
Encanto de Ruína
Remover Medo

5. Cura e Proteção

Aprisionar
Conservar
Detectar o Mal
Imobilizar Morto-vivo
Moral

6. Cura e Proteção

Curar Doenças
Proteção Contra Flechas

7. Cura e Proteção

Curar Veneno
Escudo Retardador
Pacificar

8. Cura e Proteção

Lança Solar

9. Cura e Proteção

Cura em Massa
Inviolabilidade

11. Cura e Proteção

Indestrutível

12. Cura e Proteção

Destruir Morto-vivo

NECROMANCIA E

FEITIÇARIA

1. Necromancia e Feitiçaria

Avidez
Detectar Morto-vivo
Toque da Fadiga

2. Necromancia e Feitiçaria

Abrigo contra o Bem
Adoecer
Drenar Força
Toque Macabro

3. Necromancia e Feitiçaria

Disfarçar tendência
Escravizar morto-vivo
Escuridão
Flecha Ácida
Mão Macabra

4. Necromancia e Feitiçaria

Algemas da Degeneração
Aterrorizar
Cegueira ou Surdez
Drenar Vida
Enxame de Ratos
Neblina

5. Necromancia e Feitiçaria

Conservar
Criar Morto-vivo
Detectar o Bem
Falar com Mortos
Imobilizar Morto-vivo
Raio de Exaustão

6. Necromancia e Feitiçaria

Malogro
Montaria Fantasma

7. Necromancia e Feitiçaria

Neblina Mental
Neblina Sólida

8. Necromancia e Feitiçaria

Praga
Tentáculos Negros

9. Necromancia e Feitiçaria

Onda de exaustão

10. Necromancia e Feitiçaria

Neblina Ácida

12. Necromancia e Feitiçaria

Ataque Visual

Círculo da Morte

Destruir Morto-vivo

13. Necromancia e Feitiçaria

Neblina Mortal

15. Necromancia e Feitiçaria

Dedo da morte
Evaporação

16. Necromancia e Feitiçaria

Ressuscitar

FEITIÇOS

Os feitiços serão descritos da seguinte forma:

Nome: é o nome do feitiço

Requisito: determina o que o personagem necessita para aprender o feitiço, seja graduação em alguma perícia, ou algum outro feitiço.

Tempo de execução: número de ações necessárias para se lançar um feitiço

Alcance: a distância que o feitiço pode atingir

Duração: tempo de duração do feitiço. Alguns feitiços aumentam a duração com o nível da magia.

Efeito: aquilo que o feitiço faz quando o personagem lança o feitiço. Caso necessite de um teste de ataque para que o feitiço surta efeito o conjurador usará sua perícia do caminho para realizar o ataque, a menos que o feitiço diga o contrário.

Efeito Poderoso: efeito do feitiço muito poderoso, mas que consome automaticamente um nível de cansaço do conjurador.

Reação: determina o tipo de reação que o oponente tem direito, ou mesmo se ele terá direito a algum teste de reação. O teste de reação sempre terá valor igual a 10+NM+Int+outros efeitos. Se o personagem for bem sucedido no teste poderá acontecer 3 coisas: Anula (o feitiço não surte efeito algum), Metade (o feitiço causa metade do efeito que causaria normalmente) ou descrição (quando está descrito no efeito do feitiço).

ABRIGO CONTRA O BEM

Requisito: 2+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: Esse feitiço cria um círculo luminoso em torno do conjurador com raio de 4 metros que fornece uma penalidade a todas criaturas de tendência Bom na área do círculo uma penalidade de -1/NM desse feitiço nos ataques ao conjurador. Considere normal os ataques a outras criaturas.

Efeito Poderoso: Esse feitiço cria um círculo luminoso em torno do conjurador com raio de 4 metros que impede criaturas de tendência Bom com nível igual ou menor ao NM desse feitiço de entrar nessa área.

Reação: Não

ABRIGO CONTRA O MAL

Requisito: 2+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: Esse feitiço cria um círculo luminoso em torno do conjurador com raio de 4 metros que fornece uma penalidade a todas criaturas de tendência Mal na área do círculo uma penalidade de -1/NM desse feitiço nos ataques ao conjurador. Considere normal os ataques a outras criaturas.

Efeito Poderoso: Esse feitiço cria um círculo luminoso em torno do conjurador com raio de 4 metros que impede criaturas de tendência Mal com nível igual ou menor ao NM desse feitiço de entrar nessa área.

Reação: Não

ADOECER

Requisito: 2+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 6 Ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador faz com que uma pessoa seja acometida por uma doença (a critério do mestre) que diminui seus atributos Força e Destreza em 2. Para que o feitiço dê certo o conjurador precisa de algo pessoal da pessoa a ser acometida pela doença, um pedaço de cabelo, unha ou um objeto íntimo.

Efeito Poderoso: os efeitos da doença são mais graves, diminuindo em 6 pontos a Força e a Destreza do alvo.

Reação: Vigor - Anula

ALARME

Requisito: 2+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 hora/NM

Efeito: o conjurador lança esse feitiço numa área de um quadrado de 1 metro de lado, numa porta ou numa tranca que quando violado soa um barulho num raio de 10 metros/NM.

Efeito Poderoso: o barulho ensurdecedor do feitiço pode fazer com que pessoas próximas ao efeito (até 4 metros) fiquem sem reação durante 2d6 de rodadas caso falhem em um teste de Vontade.

Reação: Vontade - Descrição

ALGEMAS DA

DEGENERAZÃO

Requisito: 4+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: um oponente com nível até o NM desse feitiço fica preso por uma energia negra em forma de algemas que aprisionam os pés e as mãos de um alvo. O alvo fica impossibilitado de se mover, atacar e evitar golpes.

Efeito Poderoso: as algemas causam também dano de 2d6 por rodada no oponente preso pelas algemas.

Reação: Vontade - Anula

AMOLECER PEDRA E

TERRA

Requisito: 4+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador faz com que um quadrado de lado 10cm/NM de pedra se torne argila, podendo ser moldada ou manipulada, ou faz com que um quadrado de lado de 2 metros/NM de terra se torne areia ou lama, fazendo todos na área percorrer metade do deslocamento. Pedras ou terras que tenham algum tipo de encantamento não podem ser afetadas por essa magia.

Criaturas feitas de barro, terra, pedra ou argila sofrem dano de 5/NM desse feitiço sem direito a testes.

Efeito Poderoso: quadrado de lado 30cm/NM de pedra se torne argila, podendo ser moldada ou faz com que um quadrado de lado de 6 metros/NM de terra se torne areia ou lama. Pedras ou terras que tenham algum tipo de encantamento não podem ser afetadas por essa magia. Criaturas feitas de barro, terra, pedra ou argila sofrem dano de 10/NM desse feitiço sem direito a testes.

Reação: Não

AMPLIAR PLANTAS

Requisito: Plantas Vivas, 5+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: 200 metros+50 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador faz com que as plantas de um quadrado de lado 4 metros/NM cresçam instantaneamente, criando um tipo de selva. Criaturas na área deslocam com a metade do deslocamento normal, além dos incômodos óbvios, como ter que cortar as plantas pelo caminho.

Efeito Poderoso: o conjurador faz com que as plantas de um quadrado de lado 10 metros/NM cresçam instantaneamente

Reação: Não

AMPLIFICAR A VOZ

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador pode amplificar sua voz para que ela alcance distâncias maiores e possa ser ouvida a quilômetros de distância. É possível ouvir claramente a voz do conjurador a até uma distância de 1Km/2NM.

Efeito Poderoso: o conjurador pode atordoar com sua voz todos a até 4 metros/NM de distância caso falhem em um teste de reação.

Reação: Vontade - Anula

ANIMAR ÁRVORE

Requisito: Ampliar Plantas, 10+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 6 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode dar vida a uma árvore. Essa árvore poderá obedecer a uma única ordem do conjurador como “ataque a todos que se aproximarem”. A árvore permanecerá enraizada até que possa cumprir a ordem. Se esse feitiço for lançado em outra árvore a árvore que estava sob o efeito se enraizará e voltará a ser uma árvore comum. O feitiço poderá animar uma árvore de altura até 50cm/NM.

A árvore possuirá as seguintes características: For 10, Des 6, Int 1; Vigor +6, Agil -4, Vont -6; Tam G, desloc 10 metros; Inic -4, Esq 6, Bloq 0; RD 4, PV base 8; Ataque com Galho +10, dano d6. O dano deverá ser alterado de acordo com o tamanho. Árvores criadas com NM 1 a 2 o dano será de 1d4, com NM entre 3 e 4 o dano será de 1d6, com NM entre 5 e 8 será de 1d8, com NM entre 9 e 14 será de 2d6 e com NM 15 ou maior o dano será de 2d8.

A árvore receberá um bônus de Força igual ao NM do feitiço, devendo o modificador ser aplicado aos PVs, Vigor, ataque e dano da árvore.

Efeito Poderoso: o conjurador poderá afetar árvores com 1metro/NM de altura, além da árvore receber bônus +4 em Força e possuirá RD 8.

Reação: Não

ANULAR EFEITO

Requisito: 4+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode anular os efeitos de um feitiço que tenha NM igual ou inferior ao NM desse feitiço por um número de rodadas limitadas, com o fim do efeito desse feitiço os efeitos anulados até então voltam a funcionar normalmente. Se o alvo for uma pessoa ou um objeto sendo segurando por uma pessoa ela terá direito a um teste de reação, se for um objeto não terá direito a teste.

Efeito Poderoso: o conjurador anula os efeitos de um feitiço que tenha NM igual ou inferior igual ao NM desse feitiço +2.

Reação: Vontade - Anula

APRISIONAR

Requisito: 5+ Cura e Proteção

Modo: Feitiçaria

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador conjura correntes translúcidas que prendem um alvo com nível até o NM desse feitiço. O alvo fica imóvel, impossibilitado de se mover, evitar golpes, atacar e lançar feitiços.

Efeito Poderoso: o conjurador pode afetar 1 alvo para cada 2 NM desse feitiço.

Reação: Vontade – Anula

APRISIONAR ALMA

Requisito: Escravizar Animais, 9+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: não possui

Efeito Poderoso: o conjurador é capaz de aprisionar em si mesmo a alma de algum animal ou besta que tenha acabado de morrer com nível máximo do animal ou da besta igual ao NM desse feitiço. O conjurador é capaz de se transformar nesse animal ou besta a qualquer momento durante um número de rodadas igual ao NM desse feitiço lançado durante o aprisionamento da alma da criatura. O conjurador adquire todos os atributos físicos do animal ou besta, testes de vigor e agilidade e ataques, mas mantém o valor de sua inteligência, bônus de Vontade e perícias. O conjurador não será capaz de falar nessa forma. Os PVs perdidos em uma forma são automaticamente passados para a outra forma. Se os PVs perdidos na forma normal forem superiores ao da forma Animal/Besta a transformação se torna impossível, se os PVs perdidos na forma Animal/Besta forem superiores ao da forma normal o conjurador retornará com 1 PV no nível de ferimento a beira da morte. Quando o conjurador muda da forma besta/animal para a sua forma

real automaticamente ele perde um nível em estado cansaço devido o esforço que esse feitiço exige.

Reação: Não

ÁREA ESCORREGADIA

Requisito: 2+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador torna uma área de um quadrado de lado igual a 2 metros escorregadia. Criaturas na área precisam de um teste de reação para não caírem, se uma criatura tentar se mover na área precisará de um teste para não cair. Mesmo que a criatura seja bem sucedida no teste ela poderá se mover apenas metade do seu deslocamento normal. Objetos também podem ser afetados, como cordas, cabo de espadas,etc.

Efeito Poderoso: o conjurador lança esse feitiço com área do quadrado igual a 2 metros/NM.

Reação: Agilidade - Descrição

ARMA FLAMEJANTE

Requisito: 2+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria em suas mãos uma arma a sua escolha de combate corporal com dano igual ou inferior a 1d8. A arma causará dano do tipo fogo mágico e receberá bônus de +1 no dano para cada 3NM desse feitiço. Os testes de ataque são feitos usando a Perícia Combate e destruição.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

ARMADILHA DE FOGO

Requisito: 3+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 6 horas+1 hora/NM

Efeito: o conjurador lança um feitiço no chão (ou parede, porta, etc) que será ativado quando alguém passar na área. Objetos atirados, como pedras, ativam o feitiço. O feitiço causa dano de d6+NM do tipo fogo mágico, podendo o alvo fazer um teste de reação para evitar o dano.

Efeito Poderoso: o efeito do dano atinge uma área de raio igual a 4 metros.
Reação: Agilidade - Anula

ARMADILHA ILUSÓRIA

Requisito: Criar Imagem, Falsa Aura Mágica, 4+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 dias/NM

Efeito: o conjurador cria uma armadilha ilusória em alguma tranca, dispositivo ou objeto. Qualquer magia ou efeito que detecte armadilhas saberá que ali existe uma armadilha de verdade, mas se o item for aberto nada acontecerá.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

ARMADURA

Requisito: 1+ Cura e Proteção ou Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: uma aura invisível rodeia o conjurador fornecendo uma proteção de RD 1 a todos os tipos de ataques.

Efeito Poderoso: a armadura fornece RD 3.

Reação: Não

ARMADURA DA FÉ

Requisito: Armadura, 3+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas+1 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador é envolto em uma aura translúcida em forma de armadura que oferece uma proteção de RD 2 contra ataques físicos. Magias e danos por elementos (fogo, gelo...) são tratados normalmente.

Efeito Poderoso: a armadura concede RD 1/NM contra ataques físicos.

Reação: Não

ARMADURA

FLAMEJANTE

Requisito: Armadura, 4+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: concede ao seu usuário RD 6 contra fogo e RD 2 contra danos físicos (espadas, flechas, etc).

Efeito Poderoso: a armadura passa a causar d6 de dano do tipo fogo mágico a todos que estiverem nos quadrados adjacentes (2 metros) do possuidor do manto além de inflamar objetos facilmente inflamáveis.

Reação: Não

ARROMBAR

Requisito: Mãos Mágicas, 4+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: esse feitiço destranca portas, baús, janelas, etc, que estejam trancados, mas não afeta trancas mágicas.

Efeito Poderoso: esse feitiço passa a afetar trancas mágicas, mas o feitiço não é anulado, apenas suspende o efeito do feitiço pela duração de Arrombar, mas para arrombar uma tranca mágica o conjurador precisa conjurar Arrombar com o NM igual ou maior que o da tranca mágica.

Reação: Não

ASSASSINO ILUSÓRIO

Requisito: Aterrorizar, Detectar Pensamentos, 11+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 8 ações maiores

Alcance: 100 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador cria uma sombra disforme que apenas ele e um alvo podem ver, mas para o alvo desse feitiço ele enxergará o monstro mais terrível que sua mente possa criar. O alvo desse feitiço deve fazer um teste de Vontade ou então ficará paralisado de medo, quando o monstro se aproximar o alvo terá direito a outro teste de Vontade para tentar enxergar que aquilo é apenas uma ilusão, quando o monstro o tocar ele deverá fazer um teste de Vigor ou então sofrerá dano de 1d6/NM desse feitiço, mas mesmo que a vítima passe no teste de vigor ela ainda ficará no estado de medo Catatônico. Qualquer dos testes que o

alvo for bem sucedido a magia dissipará.

Efeito Poderoso: caso a vítima falhe no teste de Vigor ela morrerá.

Reação: Vontade/Vigor – Descrição

ATACAR A MENTE

Requisito: 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: instantâneo

Efeito: um brilho sinistro toma conta do olhar do conjurador para afetar a mente dos menos favorecidos. Atacar a mente reduz a Inteligência de um alvo em 1/2NM.

Efeito Poderoso: a redução de Inteligência se dá em 1/NM.

Reação: Vontade - Anula

ATAQUE CERTEIRO

Requisito: 1+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 1 rodada

Efeito: o conjurador adquire uma pequena visão do futuro, mais como se fosse uma intuição do que uma visão propriamente. Para seu próximo ataque (que deve ocorrer obrigatoriamente em seu turno seguinte após lançado esse feitiço) ele adquirirá um bônus de ataque igual a +1/NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: o bônus de ataque será de +2/NM.

Reação: Não

ATAQUE VISUAL

Requisito: Aterrorizar, Adoecer, Praga, 12+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: si mesmo

Duração: 1 rodada/2NM

Efeito: os olhos do conjurador ficam com um brilho verde musgo ou amarelo ocre. Seu simples olhar pode fazer um as criaturas ficarem enjoadas, apavoradas ou catatônicas (apenas uma criatura pode ser alvo desse feitiço por turno do conjurador):

Enjoadas: aqueles que fracassarem no teste de reação por uma margem de 5 ou menos ficam enjoadas e recebem penalidade de -2 em todos os testes de perícia, reação e defesa.

Apavoradas: aqueles que fracassarem no teste de reação por uma margem entre 6 e 10 ficam apavoradas e recebem penalidade de -6 em todos os testes de perícia, reação e defesa.

Catatônicas: aqueles que fracassarem no teste de reação por uma margem 11 ou maior ficam catatônicas e não podem agir por um tempo igual a 5 minutos/NM

Efeito Poderoso: o efeito passa a atingir qualquer pessoa que olhe para o conjurador até uma distância de 50 metros.

Reação: Vontade - Descrição

ΔTEAR FOGO

Requisito: 2+ Animais e Plantas ou 1+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 1 metro/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador é capaz de atear fogo em objetos facilmente inflamáveis como folhas secas, galhos, tecidos, etc. Se usado para atear fogo em pelo de animal ou roupa de um oponente será necessário um teste de ataque. O oponente ainda terá direito a um teste de reação para evitar o ataque. A chama causa 1d4 de dano do tipo fogo por rodada, mas se a chama espalhar por mais parte do corpo o dano pode aumentar conforme o tópico Fogo do capítulo Guia do Mestre.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Agilidade - Anula

ΔTERRORIZAR

Requisito: 6+ Controle e Ilusão, 5+ Combate e Destruição ou 3+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o alvo desse feitiço faz um teste contra medo, mas o conjurador usa para o teste de Intimidar o bônus na perícia Necromancia e feitiçaria ou Intimidar, o que for maior (veja capítulo 8: Guia do mestre).

Efeito Poderoso: um número de alvos até o NM desse feitiço fazem teste de medo.

Reação: Não

ΔTRIBUTO ELEVADO

Requisito: 2+ Animais e Plantas, Combate e destruição ou Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode elevar o atributo Força ou Destreza de uma pessoa que ele tocar. O atributo dessa pessoa é elevado um número igual a 1/2NM.

Efeito Poderoso: o atributo elevado é igual a 1/NM.

Reação: Não

ΔAUMENTAR/DIMINUIR

ΔANIMAL

Requisito: Cativar Animais, 8+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador pode aumentar (ou diminuir) o tamanho de um animal. O animal aumenta (ou diminui) uma categoria de tamanho para cada 4 NM desse feitiço. Veja o capítulo 11: Animais e Monstros para mais detalhes. Se esse feitiço for lançado novamente sobre a mesma criatura os efeitos não se acumularão, devendo permanecer o feitiço com maior NM. Se o feitiço for lançado contra a vontade do animal ele poderá realizar um teste de reação para evitar o efeito.

Efeito Poderoso: 1 animal para cada 4/NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Vontade - Anula

ΔAUMENTAR INSETO

Requisito: Cativar Animais, 8+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador pode aumentar o tamanho de um número de insetos igual a um inseto para cada 4 NM desse feitiço. Os insetos, que podem ser aranhas, abelhas, escorpiões, etc, aumentam uma categoria de tamanho para cada 4 NM desse feitiço. Veja o capítulo 11: Animais e Monstros para mais detalhes. Se esse feitiço for

lançado novamente sobre a mesma criatura os efeitos não se acumularão, devendo permanecer o feitiço com maior NM. Se o feitiço for lançado contra a vontade do inseto ele poderá realizar um teste de reação para evitar o efeito.

Efeito Poderoso: 1 inseto para cada 2/NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Vontade - Anula

ΔURA DE BONDADE

Requisito: Abrigo contra o Mal, 4+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador fica envolto de uma aura de raio igual ao NM desse feitiço. Todos que estiverem na área de efeito só poderão atacar o conjurador se passar em um teste de reação. Se um alvo for atacado pelo conjurador dessa magia, ou se uma criatura ver algum aliado seu sendo atacado, ele não precisará passar em teste de reação para poder atacar o conjurador.

Efeito Poderoso: o efeito da magia se estende para qualquer um que possa ver o conjurador, além de eles fracassarem automaticamente no teste de reação, mas ainda o feitiço perde efeito se atacar alguma criatura ou seu aliado.

Reação: Vontade - Descrição

ΔVIDEZ

Requisito: 1+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador perde uma quantidade de PVs igual ao NM dessa magia para receber um bônus igual aos PVs perdidos dessa maneira em uma rolagem de teste que o conjurador quiser pela duração do feitiço.

Efeito Poderoso: o bônus que o conjurador receberá será igual ao dobro dos PVs perdidos dessa maneira.

Reação: Não

ΔBENÇÃO

Requisito: 4+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 rodadas/ NM

Efeito: um alvo recebe bônus de ataque e RD igual a +1/3NM.

Efeito Poderoso: um número de alvos igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Não

BOCA ENCANTADA

Requisito: Criar Som, 5+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode lançar um feitiço em um objeto que falará uma frase, escolhida pelo conjurador durante a conjuração do feitiço, quando algo específico ocorrer, também escolhido pelo conjurador. Por exemplo, um conjurador pode lançar esse feitiço em uma árvore com a frase “siga pelo caminho do rio” sempre que alguém tocar a árvore. Ou então lançar em uma estátua a frase “volte se dá valor a sua vida” sempre que alguém se aproximar da estátua. A duração desse feitiço é permanente, ou até ser dissipada por um feitiço.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

BOLA DE FOGO

Requisito: Centelha, 7+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: uma fagulha é disparada das mãos do conjurador que ao atingir uma superfície rígida causando dano de 1d8+NM do tipo fogo mágico. Um teste de reação pode ser feito para evitar a metade do dano

Efeito Poderoso: a explosão atinge todos numa área de raio igual a 1 metro/NM causando dano de 1d8/2NM. Um teste de reação pode ser feito para evitar a metade do dano

Reação: Agilidade - Metade

BOLSA PLANAR

Requisito: Tornar Leve, 7+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 horas/NM

Efeito: o conjurador cria em uma bolsa, mochila, baú, aljava, etc, um buraco dimensional com abertura de 20 cm de diâmetro. Qualquer objeto colocado nesse buraco dimensional irá para outro plano. Para recuperar o objeto o conjurador precisa de 1 rodada completa para procurá-lo. É possível armazenar nessa Bolsa Planar um peso equivalente a 2Kg/NM do feitiço sendo que o usuário da bolsa sentirá apenas o peso da própria bolsa.

Efeito Poderoso: a bolsa passa a suportar um peso equivalente a 10Kg/NM, mas o objeto ainda deve ser pequeno o suficiente para passar no buraco de 20 cm de diâmetro.

Reação: Não

CAMUFLAGEM

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador recebe bônus de +1/NM para testes de furtividade com o objetivo de se esconder.

Efeito Poderoso: o bônus passa a ser de +3/NM.

Reação: Não

CANCELAR

Requisito: Anular Efeito, 6+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador pode cancelar um feitiço quando ele está sendo conjurado. Usando uma ação preparada o conjurador pode lançar esse feitiço para que o feitiço que está sendo conjurado não tenha efeito algum. O conjurador precisa lançar esse feitiço com NM igual ou superior ao NM do feitiço que deseja cancelar e ainda vencer um teste comparativo de perícias do caminho Controle e Ilusão do conjurador que deseja cancelar o feitiço contra o caminho do feitiço que está sendo cancelado. Se o conjurador que lança Cancelar vencer, o feitiço será cancelado, o alvo perderá os PMs

normalmente, mas o feitiço não terá efeito algum, se o oponente vencer, o feitiço será lançado normalmente.

Efeito Poderoso: o efeito de Cancelar passa a surtir efeito em feitiços com o NM igual ou inferior ao NM desse feitiço +2, além de não ser necessário uma disputa de testes de perícia, ou seja, se o NM do feitiço a ser cancelado for inferior ao NM desse feitiço +2 o feitiço será cancelado automaticamente.

Reação: Especial

CANCELAR ENCANTO

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: 2 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode cancelar efeitos mágicos em pessoas como medo, imobilização, atributos reduzidos magicamente ou outros do tipo. Para poder cancelar um encanto o conjurador de Cancelar Encanto precisa conjurar esse feitiço com NM igual ou superior ao feitiço a ser cancelado.

Efeito Poderoso: encantos com NM igual ou inferior ao NM desse feitiço +2 são cancelados.

Reação: Não

CARAPAÇA DE COURO

Requisito: 3+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas +2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria em torno de si uma carapaça de couro que lhe fornece uma RD igual a 1/2NM a todos os tipos de ataque físicos, mas trate normalmente danos causados por outras fontes (como fogo, frio, mágico, etc).

Efeito Poderoso: a RD da carapaça de couro será de 1/NM desse feitiço.

Reação: Não

CATIVAR ANIMAIS

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros +2/NM

Duração: Instantânea

Efeito: um animal de nível de até o NM desse feitiço hostil se torna amigável ao conjurador. Um teste de reação anula

esse efeito. Um animal cativado se torna amigável ao conjurador, mas ainda não obedecerá as suas ordens.

Efeito Poderoso: um número de animais igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Vontade - Anula

CATIVAR BESTAS

Requisito: 5+ Animais e Plantas

Modo: Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: como cativar animais, mas funciona com bestas.

Efeito Poderoso: como cativar animais, mas funciona com bestas.

Reação: Vontade - Anula

CEGUEIRA OU SURDEZ

Requisito: 4+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que um oponente fique cego ou surdo, devendo escolher durante a conjuração do feitiço. O oponente pode fazer um teste de reação para anular esse efeito.

Efeito Poderoso: o alvo se torna cego e surdo, mas ainda tem direito a um teste de reação.

Reação: Vigor - Anula

CENTELHA

Requisito: 1+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: uma pequena centelha de fogo sai das mãos do conjurador atingindo um alvo causando $d6 + 1/2NM$ de dano tipo fogo mágico automaticamente ($1d6+1$ para NM 1 e 2, $1d6+2$ para NM 3 e 4, $1d6+3$ para NM 5 e 6, etc).

Efeito Poderoso: o dano causado é de $2d6+NM$.

Reação: Não

CIMITARRA DANÇANTE

Requisito: Arma Flamejante, 6+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 4 rodadas +2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria ao seu lado uma energia de em forma de cimitarra que lutará pelo conjurador. A cimitarra tem bônus de ataque igual ao NM desse feitiço, causa dano de $d8+1$ do tipo mágico, possui esquiva 13, deslocamento de 10 metros e se sofrer qualquer dano dissipará. Esse feitiço pode ser conjurado mais vezes, assim criando mais espadas. Não é necessário concentração para manter as espadas em combate.

Efeito Poderoso: são criadas duas espadas que causam dano de $d8+NM$.

Reação: Não

CÍRCULO DA MORTE

Requisito: 12+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 9 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador desenha no chão, na parede, num livro ou qualquer outro lugar um círculo mágico. Quando esse círculo é tocado por uma criatura, se a criatura tem nível igual ou inferior ao NM desse feitiço, o círculo causará uma quantidade de dano igual a $1d8/NM$, sendo que um teste bem sucedido de Vigor reduz o dano a metade. Caso a criatura tenha nível superior ao NM desse feitiço sofrerá a metade do dano, e caso seja bem sucedida num teste de Vigor não sofrerá dano.

Efeito Poderoso: se a criatura que tocou o círculo tiver nível igual ou inferior ao NM desse feitiço morrerá instantaneamente, mas caso seja bem sucedida no teste sofrerá dano de $1d8/NM$. Se a criatura tiver nível superior ao NM desse feitiço, o círculo causará dano de $1d8/NM$, caso seja bem sucedida no teste de Vigor sofrerá metade do dano.

Reação: Vigor - Descrição

CLARÃO OFUSCANTE

Requisito: Luz, 4+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+ 4 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador cria um clarão em frente ao rosto um oponentes igual para ofuscar sua visão. O oponente fica ofuscado por um número de rodadas igual o NM desse feitiço. Um teste de Agilidade diminui o tempo de ofuscação pela metade. Personagens ofuscados fazem testes que envolva a visão com penalidade de -4 além de ter sua defesa reduzida em 4.

Efeito Poderoso: um número de oponentes até o NM desse feitiço pode ser atingido.

Reação: Agilidade - Descrição

CLARIVIDÊNCIA

Requisito: 5+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros +4metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador escolhe um ponto até o alcance do feitiço que ele enxergará e ouvirá como se estivesse no local, mas esse feitiço não atravessa paredes de ferro, pedra ou um obstáculo grosso de madeira.

Efeito Poderoso: o feitiço é capaz de atravessar qualquer obstáculo.

Reação: Não

COMPREENDER IDIOMAS

Requisito: 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: o conjurador é capaz de falar com uma criatura tocada e entender o que esteja falando. É possível compreender idiomas escritos, devendo o conjurador tocar o texto. É possível para o conjurador ler uma página por minuto.

Efeito Poderoso: é possível compreender vários idiomas ao mesmo tempo.

Reação: Não

COMUNHÃO COM O

TERRENO

Requisito: Ampliar Plantas, 8+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode descobrir características do terreno como: tipos de plantas, minerais, animais que habitam o local, presença de água, construções escondidas, algum ser poderoso no ambiente, presença de pessoas e presença de magia. Quando o conjurador lança a magia ele terá direito de conhecer uma característica do ambiente a sua escolha para cada 4NM do feitiço. O feitiço tem alcance de 1 Km por NM em ambientes abertos e 20 metros/NM em ambientes fechados. Esse feitiço não funciona em cidades ou locais que tenham sido modificados, como minas.

Efeito Poderoso: o conjurador conhece todas as características do terreno citadas até o alcance do feitiço.

Reação: Não

CONE DE GELO

Requisito: 5+ Animais e Plantas ou Combate e Destruição

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador cria a partir de suas mãos um raio de gelo que causa dano de 1d6+NM de dano frio mágico automaticamente em um alvo a até uma distância de 1 metro por NM. Um teste de reação evita metade do dano.

Efeito Poderoso: um cone de gelo é iniciado das mãos do conjurador que alcança uma distância em metros igual a 1 metro por NM desse feitiço (ou metade dos quadrados) causando dano de frio de d8/2NM em todos na área do tipo Frio Mágico. Um teste de reação evita metade do dano.

Reação: Agilidade - Metade

CONSERVAR

Requisito: 5+ Cura e Proteção ou Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 dias/NM

Efeito: uma criatura sem vida continua no mesmo estado de conservação enquanto durar o feitiço.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

CORROSÃO

Requisito: 4+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador lança o feitiço e toca um objeto de metal. Aquele objeto deverá superar um teste de resistência com CD 20 +NM, uma falha faz com que ele perca um nível em seu estado de dano. Objetos mágicos não podem ser afetados por esse feitiço.

Efeito Poderoso: caso o objeto falhe no teste de resistência o objeto ficará inutilizado automaticamente. Objetos mágicos não podem ser afetados por esse feitiço.

Reação: Especial

CRIAR ÁGUA

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador faz com que brote água do chão, de uma pedra ou qualquer superfície sólida numa razão de 2 litros por rodada.

Efeito Poderoso: passa a jorrar 20 litros de água por rodada.

Reação: Não

CRIAR IMAGEM

Requisito: Criar Som, 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador cria uma imagem de um objeto, pessoa ou qualquer coisa com no máximo a altura de um humanoíde comum. Essa imagem não tem som, cheiro nem textura. Assim que o conjurador parar de se concentrar no feitiço ele se dissipa. Qualquer pessoa que veja a imagem poderá fazer um teste de reação para não acreditar.

Efeito Poderoso: é possível criar imagens de tamanho grande para NM até 6, Imensa (ou pequena) com NM 7 a 10, Descomunal (ou miúda) com NM entre 11 e 16, ou Gigantesca (ou Diminuta) com NM acima de 17.

Reação: Vontade - Descrição

CRIAR IMAGEM MAIOR

Requisito: Criar Imagem, 12+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador cria uma imagem como a magia Criar Imagem, mas ela possui som, cheiro e provoca sensações térmicas. Se tocada desaparece.

Efeito Poderoso: é possível criar imagens de tamanho grande para NM até 6, Imensa (ou pequena) com NM 7 a 10, Descomunal (ou miúda) com NM entre 11 e 16, ou Gigantesca (ou Diminuta) com NM acima de 17

Reação: Vontade - Descrição

CRIAR IMAGEM

PROGRAMADA

Requisito: Criar Imagem Maior, 12+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: funciona como a magia Criar Imagem Maior, mas ela será disparada quando um evento, a escolha do conjurador ocorrer. Veja a magia Boca Encantada para mais detalhes sobre como a magia é disparada. Um teste de reação faz com que o alvo acredite que a imagem é uma ilusão.

Efeito Poderoso: é possível criar imagens de tamanho grande para NM até 6, Imensa (ou pequena) com NM 7 a 10, Descomunal (ou miúda) com NM entre 11 e 16, ou Gigantesca (ou Diminuta) com NM acima de 17

Reação: Vontade - Descrição

CRIAR MORTO-VIVO

Requisito: 5+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador pode criar esqueletos ou zumbis. Para criar um esqueleto é necessário que tenha uma ossada quase intacta (sem partes faltando) e para criar um zumbi é necessário um corpo em decomposição,

a magia não muda a forma anterior da criatura, logo se a criatura era um gigante em vida ela será um morto-vivo gigante. O conjurador pode criar um número de níveis de mortos-vivos igual ao NM desse feitiço que ficarão sob seu controle e obedecerão qualquer ordem simples. Se conjurar esse feitiço novamente os mortos-vivos criados anteriormente ficarão descontrolados. Não é possível criar mortos-vivos dos restos mortais de outros mortos-vivos.

Efeito Poderoso: é possível criar um número de níveis de mortos-vivos igual a 2/NM. Não é possível criar mortos-vivos dos restos mortais de outros mortos-vivos.

Reação: Não

criar Presas

Requisito: 3+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria garras no lugar de unhas que causam dano de d4+1/2NM (1d4+1 para NM 1,2, 1d4+2 para NM 3,4, etc). Para causar dano com as garras o conjurador deve fazer um teste de ataque com a perícia Ataque Desarmado e não com a perícia Animais e Plantas

Efeito Poderoso: as garras causam dano de 1d6+NM.

Reação: Não

criar Som

Requisito: 1+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador pode criar o som de qualquer coisa que conheça, devendo especificar na conjuração do feitiço e não podendo mais alterar. O som tem amplitude equivalente a de um homem adulto por NM do feitiço. Para criar o som de uma luta é necessário lançar o feitiço com NM 2. Uma horda de ratos equivale ao som de 4 homens. Um rugido de um leão equivale ao som de 10 homens. Qualquer pessoa que ouça o som poderá fazer um teste de reação para não acreditar no som.

Efeito Poderoso: a intensidade do som é equivalente ao dobro do NM que o feitiço foi lançado.

Reação: Vontade - Descrição

Cura

Requisito: 1+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Efeito: cura um total de PVs igual a 2/NM do feitiço. A cura não pode exceder o máximo de PVs de um personagem.

Efeito Poderoso: cura uma quantidade de PVs igual a 5/NM. A cura não pode exceder o máximo de PVs de um personagem.

Reação: Não

Cura em Massa

Requisito: Cura, 9+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 1 metro/NM

Duração: Instantânea

Efeito: cura um total de PVs igual a 2/NM podendo ser distribuído a cura para vários alvos até o limite do alcance do feitiço. A cura não pode exceder o máximo de PVs de um personagem.

Efeito Poderoso: cura uma quantidade de PVs igual a 5/NM. A cura não pode exceder o máximo de PVs de um personagem.

Reação: Não

curar Doenças

Requisito: Cura, 6+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Efeito: cura uma doença de causas naturais de um personagem tocado.

Efeito Poderoso: é capaz de curar doenças mágicas, mas é preciso que esse feitiço seja lançado com NM maior ou igual ao NM do feitiço que causou a doença.

Reação: Não

curar Veneno

Requisito: Cura, 7+ Cura e Proteção ou 5+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: esse feitiço cura qualquer efeito de veneno que tenha atacado o personagem e elimina completamente o veneno no corpo.

Efeito Poderoso: é capaz de curar venenos mágicos, mas é preciso que esse feitiço seja lançado com NM maior ou igual ao NM do feitiço que causou o envenenamento.

Caso o veneno seja de fonte mágica esse feitiço deve ser lançado com NM superior ao da fonte do veneno.

Reação: Não

dedo da Morte

Requisito: Círculo da Morte, 15+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 4 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: instantânea

Efeito: um raio é disparado dos dedos do conjurador desintegrando qualquer ser vivo atingido por ele. Quando o raio atinge a criatura, se a criatura tem nível igual ou inferior ao NM desse feitiço, o raio causará uma quantidade de dano igual a 1d8/NM, sendo que um teste bem sucedido de Vigor reduz o dano a metade. Caso a criatura tenha nível superior ao NM desse feitiço sofrerá a metade do dano, e caso seja bem sucedida num teste de Vigor não sofrerá dano.

Efeito Poderoso: se a criatura que atingida pelo raio tiver nível igual ou inferior ao NM desse feitiço morrerá instantaneamente, mas caso seja bem sucedida no teste sofrerá dano de 1d8/NM. Se a criatura tiver nível superior ao NM desse feitiço, o raio causará dano de 1d8/NM, caso seja bem sucedida no teste de Vigor sofrerá metade do dano.

Reação: Vigor - Descrição

despistar

Requisito: Criar Imagem Maior, Invisibilidade, 13+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador fica invisível (como a magia Invisibilidade) e em seu lugar aparece uma réplica ilusória de si

(como Criar Imagem). O personagem é capaz de controlar a réplica até o alcance de seu feitiço. Não fala, não possui cheiro e nem transmite sensação térmica alguma.

Efeito Poderoso: quando o personagem fica invisível em seu lugar aparecerá uma réplica e si como Criar Imagem Maior, ela será capaz de falar, se mover, mas não será capaz de lançar feitiços e nem de pegar objetos.

Reação: Vontade - Descrição

DESTRUIR MORTO-VIVO

Requisito: 12+ Cura e proteção ou 10+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: instantânea

Efeito: um raio é disparado dos dedos do conjurador desintegrando qualquer morto-vivo atingido por ele. Quando o raio atinge a criatura, se a criatura tem nível igual ou inferior ao NM desse feitiço, o raio causará uma quantidade de dano igual a 1d8/NM, sendo que um teste bem sucedido de Vigor reduz o dano a metade. Caso a criatura tenha nível superior ao NM desse feitiço sofrerá a metade do dano, e caso seja bem sucedida num teste de Vigor não sofrerá dano.

Efeito Poderoso: se a criatura que atingida pelo raio tiver nível igual ou inferior ao NM desse feitiço morrerá instantaneamente, mas caso seja bem sucedida no teste sofrerá dano de 1d8/NM. Se a criatura tiver nível superior ao NM desse feitiço, o raio causará dano de 1d8/NM, caso seja bem sucedida no teste de Vigor sofrerá metade do dano.

Reação: Vigor - Descrição

DETECTAR MAGIA

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador pode detectar itens mágicos ou locais que estejam sob algum feitiço até uma distância de 5 metros/NM desse feitiço. Se o feitiço for lançado com NM 10 ou mais o conjurador saberá dizer qual o feitiço

que está no objeto, na área ou na pessoa além de dizer o poder de tal feitiço (o NM que foi lançado)

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

DETECTAR MORTO-VIVO

Requisito: 1+ Cura e proteção ou Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 12 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode detectar morto-vivos que estejam até uma distância de 12 metros/NM do lançador. Se o feitiço for lançado com NM 10 ou mais o conjurador saberá dizer qual o morto-vivo que está na área além de dizer o poder de tal morto-vivo (o Nível do morto-vivo)

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

DETECTAR O BEM

Requisito: Detectar Magia, 5+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ações maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 1 rodadas/NM

Efeito: Esse feitiço consegue distinguir pessoas de tendência benigna que estejam no alcance da magia.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

DETECTAR O MAL

Requisito: Detectar Magia, 5+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ações maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 1 rodadas/NM

Efeito: Esse feitiço consegue distinguir pessoas de tendência maligna que estejam no alcance da magia

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

DETECTAR

PENSAMENTOS

Requisito: Hipnotismo, 5+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador é capaz de detectar mentes pensantes dentro do alcance do feitiço.

Se o feitiço for lançado com NM até 2 o conjurador será capaz apenas de detectar se tem alguma mente pensante no local (Inteligência 3 ou mais).

Se o feitiço for lançado com NM entre 3 e 5 ele saberá quantas mentes pensantes tem na área.

Se o feitiço for lançado com NM entre 6 e 10 ele poderá saber pensamentos superficiais das criaturas na área.

Se o feitiço for lançado com NM entre 11 e 16 poderá saber informações concretas, mesmo que incompletas.

Se o feitiço for lançado com NM 17 ou maior saberá exatamente o que as pessoas estão pensando. Um teste de reação anula esse efeito.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e teste de vontade permanecem inalterados.

Reação: Vontade - Descrição

DETECTAR PORTA

SECRETA

Requisito: 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador é capaz de detectar portas secretas, escondidas ou camufladas até o alcance da magia. Se a magia for lançada com NM 5 ou menor o conjurador apenas saberá de existência de porta secreta no alcance de sua magia, mas não saberá a localização exata. Se lançar esse feitiço com NM 6 ou mais saberá a localização.

Efeito Poderoso: o conjurador saberá a localização e a forma que está trancada.

Reação: Não

DETECTAR VENENO

Requisito: 1+ Animais e Plantas ou Cura e proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros/NM

Duração: 2 rodada/NM

Efeito: o conjurador é capaz de detectar veneno em alguma criatura viva até seu alcance.

Efeito Poderoso: o conjurador saberá qual o tipo de veneno que a vítima foi infectada.

Reação: Não

DETECTAR VIDÊNCIA

Requisito: Detectar Magia, Detectar Pensamentos, 9+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador é capaz de detectar qualquer tentativa mágica de espioná-lo (como detectar pensamento ou clarividência), sabendo com toda a certeza se está sendo espionado.

Efeito Poderoso: Se o conjurador estiver sendo espionado ele saberá imediatamente quem o espiona, além da direção e distância aproximada de onde está o espião.

Reação: Não

DISFARÇAR TENDÊNCIA

Requisito: 3+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 1 hora/NM

Efeito: o conjurador pode mudar sua tendência para todos os efeitos de detecção.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

DRENAR FORÇA

Requisito: 2+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação de rodada

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 1 hora/NM

Efeito: sai da ponta do dedo do conjurador um pequeno raio verde que ao atingir um oponente drena sua força. A força drenada é igual a 1/2NM. O oponente pode fazer um teste de reação para anular esse efeito

Efeito Poderoso: a força drenada por esse feitiço passa a ser de 1/NM.

Reação: Vigor - Anula

DRENAR VIDA

Requisito: Drenar Força, 4+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação de rodada

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador dispara um raio que suga a vida daquele que for atingido para si. A vida sugada é igual a d4/2NM e é incorporada aos PVs do conjurador, recuperando algum ferimento que lhe tenha sido causada. Se os PVs incorporados dessa maneira superar o PV máximo do conjurador os PVs extras deverão ser os primeiros a serem retirados em caso de dano.

Efeito Poderoso: a vida sugada passa a ser de 1d8/2NM.

Reação: Não

ELOQUENTE

Requisito: 6+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: a fala do conjurador se torna agradável. Isso fornece ao conjurador um bônus de +1/NM nos testes de Lábria.

Efeito Poderoso: o bônus recebido pelo conjurador passa a ser de +2/NM.

Reação: Não

ENCANTAR ARMA

Requisito: 3+ Cura e Proteção ou Combate e destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: uma arma se torna encantada recebendo um bônus de +1/3NM nos testes de ataque e dano.

Efeito Poderoso: um número de armas igual ao NM desse feitiço podem ser afetadas.

Reação: Não

ENCANTAR PESSOA

Requisito: 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que uma pessoa o veja como um amigo e o trate de forma amigável. Caso a

pessoa falhe no teste de reação o nível de atitude dela melhora em 2 níveis. Se essa pessoa estiver sendo ameaçada ou em combate contra o conjurador e seus aliados ela fará o teste de reação com bônus de +6. A pessoa não está sob o controle do conjurador, mas ele pode induzi-la a fazer algo, mas a pessoa enfeitada nunca fará algo que não faria normalmente (como suicidar, roubar,...).

Efeito Poderoso: caso a pessoa falhe no teste seu nível de atitude passa automaticamente para Prestativo.

Reação: Vontade - Anula

ENCANTAR PESSOA EM MASSA

Requisito: Encantar Pessoa, 15+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 4 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: funciona como encantar pessoa, mas atinge um número de níveis até o dobro do NM do feitiço.

Efeito Poderoso: caso as pessoas falhem no teste seus níveis de atitude passam automaticamente para Prestativo.

Reação: Vontade - Anula

ENCANTO DE RUÍNA

Requisito: 4+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: uma arma se torna encantada contra certo tipo de criatura, causando um dano adicional de 1/NM apenas contra o tipo de criatura escolhido (humanos, orcs, lobos, dragões, etc).

Efeito Poderoso: um número de armas igual ao NM desse feitiço podem ser afetadas.

Reação: Não

ENFERRUJAR

Requisito: 7+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: o conjurador enferruja instantaneamente objetos de metais tocados com volume equivalente igual a um cubo de lado 10cm/NM. Uma

espada pode ser enferrujada com NM igual 3, uma cota de malha com NM igual a 5, armadura de batalha poderia ser enferrujada completamente com o NM igual a 8, ou uma porta de ferro com NM igual a 11 ou ainda um portão de grades com NM igual a 15. Objetos enferrujados tem sua dureza e resistência diminuída em 8. Armaduras perdem 4 em sua RD e armas de metal se tornam inúteis.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado.

Reação: Não

ENVENENAMENTO

Requisito: 7+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Si mesmo

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que seu toque se torne venenoso. O veneno causa debilidade física, diminuindo a força do envenenado. Tipo: Toque; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 10 (+NM); Efeito: redução de Força $d4(+1/4NM)$ /metade; Estágios: 20 rodadas (-NM com mínimo de 1); Tratamento: 10 (+NM). Se a força chegar a 0 o alvo do envenenamento desmaiará e morrerá em 12 horas se nada for feito. Depois do veneno injetado, mesmo que o feitiço termine sua duração o veneno não será dissipado do corpo. Exemplo: Um Envenenamento criado com NM 9 teria as seguintes características: Tipo: Toque; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 19; Efeito: redução de Força $d4(+2)$ /metade; Estágios: 11 rodadas; Tratamento: 19

Efeito Poderoso: o efeito poderoso aumenta o poder do veneno. Tipo: Toque; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 15 (+NM); Efeito: redução de Força $d6(+1/3NM)$ /metade; Estágios: 10 rodadas (-NM com mínimo de 1); Tratamento: 15 (+NM).

Reação: Vigor - Descrição

ENXAME DE RATOS

Requisito: 4+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador invoca um exame de ratos esfomeados que mordem tudo em seu caminho (veja capítulo 11: Animais e Monstros).

Efeito Poderoso: são invocados dois enxames de ratos.

Reação: Não

ESCAMAS DE GELO

Requisito: 3+ Animais e Plantas ou Combate e destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: concede ao seu usuário RD 6 contra frio e RD 2 contra danos físicos (espadas, flechas, etc).

Efeito Poderoso: concede imunidade a frio comum e reduz a metade qualquer dano de frio mágico, além de fornecer RD 4 contra ataques físicos.

Reação: Não

ESCRAVIZAR A MENTE

Requisito: 11+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 2 metros

Duração: 1 dia/NM

Efeito: o conjurador é capaz de controlar as ações de qualquer pessoa (considere pessoa qualquer humanoíde com inteligência 3 ou mais) que possua nível igual ou inferior ao NM desse feitiço. Sempre que a pessoa fizer algo contra sua natureza (matar, roubar, etc) ele poderá fazer um teste de reação com bônus de +4, se obtiver sucesso a escravidão mental termina. Mesmo que o conjurador não possa ver ou ouvir através da criatura ele é capaz de sentir o que está acontecendo com seu escravo. Se esse feitiço for lançado enquanto ainda uma mente está sendo escravizada a mente anterior será liberta do feitiço. Um teste bem sucedido de reação evita os efeitos desse feitiço.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Vontade - Anula

ESCRAVIZAR ANIMAIS

Requisito: Cativar Animais, 6+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode escravizar a mente de um número de níveis de animais igual ao NM desse feitiço. Os animais obedecerão qualquer ordem do conjurador. Se esse feitiço for lançado novamente os animais escravizados anteriormente se livrarão do feitiço.

Reação: Vontade - Anula

ESCRAVIZAR MORTO-

VIVO

Requisito: 3+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode escravizar um número de níveis de Mortos-vivos igual ao NM desse feitiço. Os mortos-vivos farão qualquer ordem simples que sua mente limitada compreenda. Se esse feitiço for lançado novamente o conjurador perderá o controle sobre os mortos-vivos escravizados anteriormente.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e teste de vontade permanecem inalterados.

Reação: Vontade - Anula

ESCUDO DE FOGO

Requisito: Muralha de Fogo, 8+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador fica envolto em uma aura fina de fogo azulado que fornece luz num raio de 5 metros além de causar dano de $1d6 + 1/2NM$ ($1d6+1$ para NM 1 e 2, $1d6+2$ para NM 3 e 4, $1d6+3$ para NM 5 e 6, etc) a cada um que estiver no mesmo quadrado ou nos quadrados adjacentes (até 2 metros de distância). O escudo fornece RD $1/NM$ contra fogo.

Efeito Poderoso: o dano causado passa a ser de $2d6+NM$, além de tornar o conjurador imune a fogo normal e fornecer RD de $1/NM$ contra fogo mágico.

Reação: Não

Escudo de Gelo

Requisito: 2+ Animais e plantas ou Combate e destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode criar um escudo de gelo em seu braço inábil. O escudo será pequeno se conjurado com NM até 3, médio se conjurado com NM até 6, e de corpo de conjurado com NM 7 ou mais. A resistência do escudo será de +1/NM do feitiço e possui sempre dureza 7.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. A duração do feitiço permanece inalterada.

Reação: Não

Escudo Retardador

Requisito: 7+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: Especial

Efeito: o conjurador cria em torno de si uma proteção invisível que evita que o personagem sofra danos. Quando um personagem iria perder PVs o Escudo Retardador evita essa perda, absorvendo o dano. Os PVs que o Escudo absorve são iguais a 2 de dano por NM da magia e dura até que os PVs sejam absorvidos. Se um conjurador lançar esse feitiço mais de uma vez os efeitos não se acumulam, devendo o feitiço lançado por último “tomar o lugar” do que estava anteriormente.

Efeito Poderoso: o escudo passa a absorver uma quantidade de dano igual a 5/NM.

Reação: Não

Escuridão

Requisito: 3+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação de rodada

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: a partir de um objeto escolhido é emanado escuridão num raio de 2 metros/NM desse feitiço. Luzes

normais, como velas, não brilham na área e magias que emitem luz com NM inferior a essa também não. Qualquer pessoa na área (inclusive criaturas com habilidade de visão no escuro) não enxergam nada e agem como se estivessem cegas.

Efeito Poderoso: a escuridão emana num raio de 10 metros/NM.

Reação: Não

Esfera de

Invisibilidade

Requisito: 7+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: é como a magia Invisibilidade, mas funciona num raio de 4 metros. Criaturas que abandonarem a área ficam visíveis, mas criaturas que entrarem na área após a conjuração do feitiço não ficam invisíveis. Uma criatura que ataque ficará visível, mas se o conjurador atacar a magia é dissipada.

Efeito Poderoso: o raio desse feitiço passa a ser de 10 metros.

Reação: Não

Esfera Flamejante

Requisito: 6+ Animais e plantas ou 3+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria uma esfera flamejante que flutua e se move ao seu comando causando dano de $d6 + 1/2NM$ ($1d6+1$ para NM 1 e 2, $1d6+2$ para NM 3 e 4, etc) a todos os ocupantes do mesmo quadrado da esfera (1 metro de distância). Aqueles que forem atingidos pela esfera tem direito de um teste de reação para evitar o dano. A esfera se move até 6 metros por rodada de acordo com a vontade do conjurador. É necessário uma ação maior para mover a esfera.

Efeito Poderoso: o dano causado pela esfera é de $2d6+NM$.

Reação: Agilidade - Anula

Estilhaçar

Requisito: 1+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Efeito: com um simples toque o conjurador é capaz de estilhaçar materiais. O conjurador causa uma quantidade de dano igual a $1d6/NM$ a um equipamento.

Efeito Poderoso: o dano do feitiço é de $6/NM$.

Reação: Não

Evaporação

Requisito: 15+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 4 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: instantânea

Efeito: esse feitiço evapora o líquido corporal de uma criatura viva até o alcance desse feitiço. A criatura sofre dano de $1d10/2NM$. Criaturas feitas de água ou plantas sofrem dano de $1d10/NM$. Um teste bem sucedido de reação evita a perda de metade dos PVs.

Efeito Poderoso: o feitiço atinge todas as criaturas vivas num quadrado de lado igual a 1 metro/NM.

Reação: Vigor - Metade

Exibir Poder

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador cria algo de extraordinário para exibir seu poder, pode ser que o conjurador fique envolto de fogo, faíscas saem de seus olhos, um brilho intenso saia de suas roupas ou qualquer outra coisa que o personagem desejar. Não importa o efeito que o jogador escolher o feitiço não terá outros efeitos além de exibição de poder, ou seja, mesmo que o personagem fique envolto de chamas isso não ateará fogo em nada ao seu redor e nem causará danos. O conjurador recebe bônus de $+1/NM$ para testes de intimidar na rodada que lançou o feitiço e metade desse bônus nas próximas 5 rodadas.

Efeito Poderoso: o conjurador recebe bônus de $+2/NM$ nos testes de Intimidar e metade disso nas próximas 10 rodadas.

Reação: Não

FALAR COM MORTOS

Requisito: 5+ Necromancia e

Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode dar uma espécie de consciência e intelecto a um corpo, mas que esteja em bom estado de conservação. O conjurador pode fazer uma pergunta, mas as respostas estão limitadas ao conhecimento (e língua) do corpo em questão quando ainda em vida. Corpo que foi transformado em morto-vivo não pode ser alvo desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer uma pergunta para cada 2 NMs desse feitiço.

Reação: Não

FALSA AURA MÁGICA

Requisito: 3+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: o conjurador é capaz de atribuir (ou modificar) um encantamento a um item. O conjurador pode, por exemplo, mudar uma arma que esteja sob o encantamento *Encanto de Ruína* com NM 4 para *Encanto de Ruína* com NM 8. Ou ainda atribuir aura de *Encanto de Ruína* com NM 6 para uma arma que não seja mágica. A falsa aura não muda as características mágicas dos objetos, apenas dá a falsa impressão de mágica aos objetos caso seja lançado um detector de magia. Se o detector de magia for lançado com NM maior que esse feitiço o conjurador saberá imediatamente que a aura é falsa.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

FENDER

Requisito: Estilhaçar, 11+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 10 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador é capaz de destruir estruturas inteiras e fazer cavernas desabarem. Fender causa uma

quantidade de dano igual a 1d10/NM em estruturas como pedras, metais, madeiras, etc.

Efeito Poderoso: o feitiço causa dano de 15/NM em estruturas, pedras, metais, madeira, etc.

Reação: Não

FLECHA ÁCIDA

Requisito: 3+ Necromancia e

Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação de rodada

Alcance: 8 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador lança de suas mãos um jato de ácido em forma de flecha que causa dano por ácido (Tipo: Disparo (Jato); Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 1d4+1/3NM; Estágio: 1 rodada). Um ácido com NM 6 causa dano de 2d4+2, NM 9 causa dano de 3d4+3, etc. É necessário um teste de ataque para acertar o oponente.

Efeito Poderoso: o ácido disparado se torna mais poderoso (Tipo: Disparo (Jato); Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 1d6+1/2NM; Estágio: 1 rodada).

Reação: Não

FOGO DAS FADAS

Requisito: 3+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria uma fraca luminosidade que envolve um de seu oponentes que estejam escondidos. Anula efeitos de invisibilidade, camuflagem, alvo em neblinas e ambientes escuros.

Efeito Poderoso: uma fraca luminosidade envolve um número de oponentes até o NM desse feitiço.

Reação: Não

FORMA ANIMAL

Requisito: Cativar Animais, Invocar Animais, 6+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode se transformar em qualquer animal (com tamanho igual ao seu, um tamanho inferior ou um tamanho superior) que tenha visto com nível máximo igual ao NM desse feitiço. O conjurador adquire todos os atributos do animal, mantendo apenas suas perícias, valor de inteligência e teste de Vontade. O conjurador não será capaz de falar na forma animal.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

FORMA DE ÁRVORE

Requisito: 4+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria uma pele em si mesmo com a aparência de árvore, até mesmo galhos e folhas podem aparecer. Confere ao conjurador bônus de +3 nos testes de Furtividade em ambiente de mata além de oferecer uma RD 2.

Efeito Poderoso: a casca de árvore espessa confere RD 4 ao conjurador e bônus de +5 nos testes de furtividade em ambientes de mata.

Reação: Não

GLOBOS DE LUZ

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros/NM

Duração: 1 minuto/NM

Efeito: cria pequenas chamas flutuantes que iluminam num raio de 3 metros. É criada uma 1 chama/NM e cada pequena chama é criada a distância de 5 metros de distância uma da outra. Essa chama não gera calor e não pode ser usada para incendiar objetos.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

HIPNOTISMO

Requisito: 2+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 2 metros+1 metro/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador, através de sussurros e gestos pode fazer com que uma pessoa fique atenta e o

observando. Essa pessoa irá ver o conjurador como se estivesse dois níveis mais amigáveis (veja capítulo 8: Guia do Mestre o tópico Influência), e com isso o conjurador poderá obter informações com mais facilidade ou obter algo que antes parecia improvável. O conjurador pode afetar uma criatura com nível igual ou menor ao NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode afetar várias pessoas ao mesmo tempo, mas os níveis dessas pessoas não podem ultrapassar o NM desse feitiço. Se pessoas de níveis diferentes estiverem na área de efeito os de menores níveis serão afetados primeiro. Um teste de reação faz com que a pessoa não seja hipnotizada.

Reação: Vontade - Anula

IMOBILIZAR MORTO-VIVO

Requisito: 5+ Cura e Proteção ou Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode imobilizar um morto-vivo com NM igual ou menor ao NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode imobilizar um número de níveis de morto-vivos igual ao NM desse feitiço.

Reação: Vontade - Anula

IMOBILIZAR PESSOA

Requisito: 6+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador imobiliza uma pessoa com nível igual ou menor ao NM desse feitiço (entenda pessoa como qualquer humanoíde de inteligência 3 ou mais). Essa pessoa não pode mover, falar ou executar qualquer ação. A pessoa imobilizada pode fazer um teste de reação a cada turno para se livrar do feitiço.

Efeito Poderoso: caso a pessoa falhe no teste de reação e seja imobilizada ela não terá direito a fazer testes de vontade a cada turno para se livrar do encanto.

Reação: Vontade - Anula

IMOBILIZAR PESSOA EM MASSA

Requisito: 15+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: 8 metros/NM

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: funciona como Imobilizar Pessoa, mas um número de Níveis de criaturas até o NM desse feitiço podem ser afetadas.

Efeito Poderoso: caso as pessoas falhem no teste de reação e sejam imobilizadas elas não terão direito a fazer testes de vontade a cada turno para se livrarem do encanto.

Reação: Vontade - Anula

INDESTRUTÍVEL

Requisito: Encantar Arma, Reparação, 11+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: 1 hora/ NM

Efeito: um objeto tocado pelo conjurador se torna indestrutível, ele não pode perder níveis de dano de forma natural ou através de mágicas com NM inferiores ao nível de NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: um número de objetos tocados pelo conjurador igual ao NM desse feitiço se tornam indestrutíveis.

Reação: Não

INVIOLABILIDADE

Requisito: 9+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: si mesmo

Duração: 1 rodadas/ NM

Efeito: o conjurador é envolto em uma aura invisível que o torna imune a efeitos mágicos com NM inferior ao NM de inviolabilidade que tenha ele como alvo (como Lança Solar, Mísseis Mágicos, Centelha, Hipnotismo, Encantar Pessoa, etc). Efeitos de área ainda surtem efeitos no conjurador.

Efeito Poderoso: o conjurador se torna imune a feitiços que tenha ele como alvo com NM inferior ao dobro do NM desse feitiço.

Reação: Não

INVISIBILIDADE

Requisito: 5+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que um objeto, com peso equivalente a 10Kg/NM fique invisível ou que uma criatura tocada carregando no máximo sua carga pesada em objetos fique invisível. Um objeto solto pelo personagem invisível se torna visível e um objeto apanhado e escondido dentro de suas vestes se torna invisível. Mesmo que uma fonte de luz se torne invisível (como lanterna e tocha) a luz em si ainda continua a iluminar. Um ataque da criatura invisível (ou um ataque bem sucedido a ela) faz com que o feitiço seja dissipado, mas causar ferimentos de modo indireto (cortar cordas que alguém esteja escalando, ativar uma armadilha,...) não dissipa os efeitos desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer com que uma área de raio de 1 metro/NM emanada a partir dele seja afetada por esse feitiço.

Reação: Não

INVISIBILIDADE PERFEITA

PERFEITA

Requisito: Invisibilidade, 11+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: funciona como invisibilidade, exceto que o feitiço não termina quando o conjurador desfere um ataque, ou sofre um ataque.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer com que uma área de raio de 1 metro/NM emanada a partir dele seja afetada por esse feitiço.

Reação: Não

INVISÍVEL PARA

ANIMAIS

Requisito: 2+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador se torna invisível para animais. Os animais não podem perceber nem mesmo seus cheiros ou os rastros deixados pelo conjurador.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer com que uma área de raio de 1 metro/NM emanada a partir dele seja afetada por esse feitiço.

Reação: Vontade - Anula

INVOCAR ANIMAIS

Requisito: Cativar Animais, 5+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que um animal a sua escolha apareça no local a até 5 metros de si. Esse animal pode ter nível igual ou menor a metade do NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer com vários animais, cujo o somatório de seus níveis sejam igual ao NM desse feitiço, apareçam a até 5 metros dele. Ou seja, um conjurador que use esse feitiço com NM igual a 5 pode invocar cinco animais de nível 1, ou dois animais de nível 2 e um de nível 1. Esses animais lutarão e obedecerão as ordens do conjurador, mas não farão nada que não fariam normalmente (como saltar de um abismo, ou se oferecer a sacrifício).

Reação: Não

INVOCAR BESTAS

Requisito: Cativar Bestas, Invocar Animais, 9+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que uma besta a sua escolha apareça no local a até 5 metros de si. Essa besta pode ter nível igual ou menor a metade do NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: o conjurador pode fazer com várias, cujo o somatório de seus níveis sejam igual ao NM desse feitiço, apareçam a até 5 metros dele. Ou seja, um conjurador que use esse feitiço com NM igual a 5 pode invocar cinco animais de nível 1, ou dois animais de nível 2 e um de nível 1. Esses animais lutarão e obedecerão as ordens

do conjurador, mas não farão nada que não fariam normalmente (como saltar de um abismo, ou se oferecer a sacrifício).

Reação: Não

LANÇA DE GELO

Requisito: 2+ Animais e Plantas ou Combate e destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas+1 rodada/ NM

Efeito: o conjurador cria uma energia em sua mão que se transforma em uma lança de gelo. Essa arma pode ser usada como a arma Lança, causa dano adicional de +1/3NM e causa dano do tipo Frio Mágico. Os testes de ataque devem ser feitos usando a perícia Lanças.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

LANÇA SOLAR

Requisito: Luz, 8+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: um disparo luminoso em forma de lança sai das mãos do conjurador. A lança causa dano de 2d6+NM em alvos de tendência Mal, 1d6+NM em alvos Indiferentes e não causa dano em alvos de tendência Bom. Não é necessário teste de ataque.

Efeito Poderoso: a lança causa dano de 4d6+NM em alvos de tendência Mal, 2d6+NM em alvos Indiferentes e não causa dano em alvos de tendência Bom. Não é necessário teste de ataque.

Reação: Não

LÍNGUA ANIMAL

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodada+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador é capaz de se comunicar com os animais e compreender sua fala, mas isso não torna os animais amigáveis ou dispostos a falar.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

LOCALIZAR CRIATURA

Requisito: 9+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: funciona como Localizar Objetos, com a diferença que é utilizado para encontrar criaturas.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

LOCALIZAR OBJETO

Requisito: 4+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador tem uma intuição de onde o objeto que ele deseja encontrar está, desde que o objeto esteja dentro do alcance do feitiço. O conjurador precisa ter uma imagem do objeto que deseja encontrar, caso contrário ele terá intuições de objetos parecidos. Por exemplo, o conjurador lança esse feitiço querendo encontrar a espada do Lorde Folker, se o conjurador nunca viu essa espada antes ele terá sensações de onde está a espada mais próxima dele, mesmo não sendo a espada do Lorde que ele procura.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

Luz

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto/NM

Efeito: faz com que um objeto tocado brilhe num raio de 2 metros/NM.

Efeito Poderoso: a luz emana num raio de 10 metros/NM.

Reação: Não

Luz do Dia

Requisito: Luz, 6+ Animais e plantas ou 3+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Instantânea ou 2 minutos/NM

Efeito: Esse feitiço cria uma luz a partir de algum objeto que emite luz capaz de iluminar um círculo de raio igual a 2 metros/NM

Efeito Poderoso: esse feitiço cria das mãos do conjurador uma luz intensa que cega uma criatura durante 1 rodada/NM que falhe num teste de reação (criaturas cegas fazem testes que dependam da visão com penalidade de -8, veja mais detalhes no capítulo 5: Combate).

Reação: Vontade - Anula

MALOGRO

Requisito: 6+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: instantânea

Efeito: o conjurador pode fazer com que plantas murchem instantaneamente. O número de plantas que murcham dependem do seu tamanho. Se o NM desse feitiço for 1 ele murcha um arbusto pequeno, um NM 3 murcha uma árvore pequena, NM 7 é capaz de murchar uma árvore grande com altura de até 10 metros. Qualquer combinação entre NMs pode ser feito para murchar as plantas, como um feitiço de NM 4 poder murchar uma árvore pequena e um arbusto. Se apenas grama for murchada o feitiço atingirá uma área de circular de raio de 2 metros/NM. Se esse feitiço for usado em uma criatura do tipo planta, como entes ou carvalho vivo, ela causará um dano de d8/NM, podendo a criatura fazer um teste de Vigor para evitar metade do dano.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e teste de vigor permanecem inalterados.

Reação: Vigor - Descrição

MÃO MACABRA

Requisito: Toque Macabro, 3+ Necromancia e Feitiçaria

Modo: Feitiçaria

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador cria uma mão flutuante com Esquiva 13 e podendo se mover 10 metros por rodada. Se a mão sofrer um golpe ela desaparece. O bônus de ataque da mão é igual ao NM desse feitiço. O conjurador pode mover a mão dentro do alcance usando uma

ação de movimento e pode usá-la para lançar magias de toque por ela.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

MÃOS MÁGICAS

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode mover objetos com peso equivalente a 0,5Kg/NM a uma razão de 1 metro/NM por rodada. O efeito dura enquanto o conjurador mantiver a concentração.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

MARCA ARCANNA

Requisito: 1+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode lançar esse feitiço em algum texto. Esse feitiço torna o texto invisível sendo que apenas com uma palavra mágica, escolhida pelo conjurador durante a conjuração do feitiço, fará ele visível. Se disser a palavra mágica novamente o texto fica invisível. Um número de páginas de tamanho normal igual a 5 páginas/NM do feitiço podem ser afetadas em cada livro. O feitiço pode ser lançado novamente em outro livro, mas se for lançado no mesmo livro permanecerá o efeito do último feitiço.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

MESCLAR-SE AS

Rochas

Requisito: 6+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador se mescla as rochas junto com qualquer equipamento que esteja carregando, mas a rocha deve ter tamanho suficiente para suportá-lo. O conjurador pode terminar a magia a qualquer momento que bem entender, mas deverá sair sempre pelo mesmo caminho que

entrou. Caso o feitiço termine com o conjurador mesclado as rochas o conjurador sofrerá uma quantidade de dano igual a 1d8/NM do feitiço.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

METAL EM MADEIRA

Requisito: Torcer Madeira, 13+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode fazer com que todo metal não mágico numa área de um quadrado de lado 2 metros se torne madeira. Armas de madeira impõe uma penalidade de -4 em testes de ataque e dano. Armaduras tem sua RD diminuídas em 4 além de sua dureza e resistência serem modificadas para o material madeira. Se os objetos estiverem de posse de alguém um teste de reação pode ser feito para anular esse efeito.

Efeito Poderoso: esse feitiço afeta todo o metal em uma área de um quadrado de lado de 1 metro/NM.

Reação: Vontade - Anula

MIRAGEM

Requisito: Criar Imagem Maior, 15+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador é capaz de criar uma Miragem de um terreno com estruturas. Ele pode criar ou modificar o terreno e as estruturas no local. A ilusão tem som, cheiro e até pode ser tocada. Por exemplo, o conjurador pode transformar um pequeno acampamento de vinte soldados em uma pequena fortaleza de pedra com som de cem soldados ou então transformar um pântano fétido em um lindo jardim de flores. A área afetada por esse feitiço é igual a um quadrado de lado 4 metros/NM. Um teste de reação só será permitido para criaturas que interagirem com a miragem.

Efeito Poderoso: a área afetada por esse feitiço passa a ser de 10 metros/NM.

Reação: Vontade - Anula

MÍSSEIS MÁGICOS

Requisito: 1+ Qualquer caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: uma energia sai das mãos do conjurador atingindo automaticamente uma criatura causando dano de 1d6. Um míssil a mais é criado a cada 2 NM de feitiço (2 mísseis para NM 3, 3 mísseis para NM 5, etc).

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

MONTARIA FANTASMA

Requisito: Criar Morto-Vivo, 6+

Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: 2 horas/NM

Efeito: o conjurador invoca um cavalo negro com crina e cauda cinza e no lugar de cascos possui uma fumaça cinza. Esse cavalo só pode ser guiado pelo conjurador. Animais normais têm medo da montaria e se afastam. Ele tem deslocamento igual a 10+NM do feitiço. Caso seja atacado considere sua Esquiva 13, PVs 5 e se receber dano suficiente para morrer ele dissipará em uma fumaça negra.

Efeito Poderoso: a montaria passa a poder caminhar sobre água como se fosse terreno firme.

Reação: Não

MORAL

Requisito: Bênção, 5+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas+1 rodada/ NM

Efeito: o conjurador cria uma aura que melhora suas habilidades em um número de pessoas até o NM do feitiço. Essas pessoas devem estar ao alcance dos olhos do conjurador. Todas as pessoas que forem alvo desse feitiço receberão um bônus de +1/4NM em todos os testes de ataque e de reação. Se esse feitiço for lançado novamente os bônus não se acumularão.

Efeito Poderoso: as pessoas afetadas recebem bônus de +1/2NM em todos os testes de ataque, dano e reação.

Reação: Não

MUDAR APARÊNCIA

Requisito: Criar Imagem, 3+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode mudar sua aparência se tornando um pouco mais alto ou mais baixo, um pouco mais gordo ou mais magro, se parecer com outra raça, mas sendo o conjurador de tamanho médio não poderá mudar sua aparência para um gigante ou ainda para um goblin, as mudanças de altura e peso devem ser ligeiramente pequenas. Um teste de reação bem sucedido mostra que a aparência é uma ilusão. Pessoas que conheçam o verdadeiro dono da aparência recebem bônus de +2 em seus testes de reação.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Vontade - Descrição

MURALHA DE ESPINHOS

Requisito: Plantas Vivas, 9+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador cria uma barreira de espinhos e plantas com altura 4 metros em uma área de quadrado de lado de 1 metros/NM ou um retângulo de 1 largura de 1 metro por comprimento de 2 metros/NM. Qualquer um que se mova dentro dessa barreira sofre d10 pontos de dano por rodada.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado, o dano causado também aumenta para 2d10. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

MURALHA DE FOGO

Requisito: 10+ Animais e Plantas ou 7+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador cria um muro de fogo de altura 3 metros que ocupa uma área de um quadrado de lado 1 metro/NM ou um retângulo de 1 metro de largura por 2 metros/NM de comprimento. Criaturas a até 2 metros (1 quadrado) de distância da barreira sofrem 1d6 pontos de dano de fogo. Qualquer criatura que atravesse a muralha sofrerá 1d6 +NM de dano por fogo.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado, o dano causado aumenta para 2d6 para criaturas próximas a barreira de fogo e 2d6+NM para aquelas que desejarem atravessar. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

MURALHA DE PEDRA

Requisito: 11+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4metros+2 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador cria um muro de pedra com altura de 3 metros, comprimento de 2 metros/NM e espessura de 2cm/NM. O conjurador pode diminuir a espessura do muro pela metade para dobrar seu comprimento. A muralha precisa estar ligada entre pedras no início e no fim, por isso esse feitiço é usado para fechar passagens de cavernas atrás de inimigos ou ainda criar uma ponte entre um penhasco.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

NEBLINA

Requisito: 4+ Animais e Plantas ou Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: o conjurador cria a partir de um ponto distante até o limite do alcance desse feitiço uma neblina com 6 metros

de altura e raio igual ao NM desse feitiço. Essa neblina impede a visão além de 2 metros a frente, visão normal ou mesmo visão no escuro. Qualquer pessoa que tente um ataque na neblina fará os ataques como se os oponentes estivessem camuflados (-4 nos testes de ataque, ver Lutando Cegamente). Um vento fraco dissipa essa neblina em 2 rodadas.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

NEBLINA ÁCIDA

Requisito: Neblina Sólida, 10+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: esse feitiço é similar a magia Neblina Sólida, mas a Neblina ácida ainda causa 1d6+NM de dano de ácido a todos os personagens e objetos na área por rodada.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

NEBLINA MENTAL

Requisito: Neblina, 7+ Controle e Ilusão ou Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: esse feitiço é similar a magia Neblina, mas qualquer pessoa na área fica enfraquecida mentalmente. Se um personagem não for bem sucedido em um teste de vontade ele ficará com penalidade de -1/NM em todos os testes de perícia que tenha como atributo chave Inteligência e testes de Vontade. Personagens que abandonarem a Neblina Mental deixam de receber as penalidades depois de 10 rodadas (1 minuto).

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM

dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Vontade - Anula

NEBLINA MORTAL

Requisito: Neblina Ácida 13+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 4 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: esse feitiço é similar a magia Neblina Sólida, mas se houver vento moderado fará ela mover 4 metros por rodada, vento fraco ainda não a faz mover. Um vento forte faz essa neblina se dissipar em 2 rodadas. A cor da neblina pode ser de um verde musgo ou um amarelo ocre. A neblina obriga a todos na área a fazer um teste de reação, se bem sucedido no teste perderá 1d4 pontos de força, se falhar perderá 2d4 pontos de força. Se um personagem tiver a força reduzido a 0 ele morre.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Vigor - Descrição

NEBLINA SÓLIDA

Requisito: Neblina, 7+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: o conjurador cria a partir de um ponto distante até o limite do alcance desse feitiço uma neblina grossa e espessa com 6 metros de altura e raio igual ao NM desse feitiço. Além dos efeitos que causa o feitiço Neblina, a Neblina Sólida também diminui o deslocamento de todos na área em 2 metros. Testes de ataque sofrem penalidades de -2 (cumulativos com as penalidades de Neblina) e testes de ataque a distância, como flechas, não poder feitos. Um vento fraco não dissipa essa Neblina, mas um vento moderado o faz em 2 rodadas.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM

dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Não

NUVEM INCENDIÁRIA

Requisito: 11+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: esse feitiço é similar a magia Neblina Sólida, mas em caso de haver vento moderado fará ela mover 4 metros por rodada, vento fraco ainda não faz mover. O conjurador cria uma nuvem negra com 6 metros de altura numa área de um quadrado de lado de 1 metro/NM que obscurece a visão de todos dentro dessa nuvem. Além disso, explosões acontecem a todo momento dentro da nuvem causando 1d10+NM de dano a aqueles que falharem em um teste de Agilidade.

Efeito Poderoso: quando esse feitiço é lançado considere apenas para o efeito do feitiço que foi lançado com NM dobrado. O alcance e duração permanecem inalterados.

Reação: Agilidade - Descrição

OLHO DO MAGO

Requisito: 5+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador cria um olho que flutua podendo se mover 10 metros/rodada, o conjurador precisa usar uma ação de movimento para mover o olho. O conjurador pode ver tudo aquilo que o olho está vendo como se estivesse no local.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

ONDA DE EXAUSTÃO

Requisito: Raio de exaustão, 9+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4metros+ 2 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: funciona como raio de exaustão, mas um número de criaturas igual ao NM desse feitiço podem ser atingidas.

Efeito Poderoso: diminui 3 pontos de cansaço de cada alvo, não podendo o alvo cair de nível de cansaço abaixo de Esgotado.

Reação: Vigor - Anula

PACIFICAR

Requisito: 7+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o alvo da mágica deixa de atacar qualquer pessoa, vendo todos como amigos. Se esse personagem for atacado, ou perceber intenção de combate, o efeito do feitiço acaba.

Efeito Poderoso: um número de alvos igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Vontade - Anula

PARADE ILUSÓRIA

Requisito: Criar Imagem, 9+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: Especial

Efeito: o conjurador cria uma parede, chão, teto ou qualquer superfície ilusória com aparência real com uma área quadrada de lado igual a 1 metro/NM. A superfície é perfeitamente detectável pelo toque e qualquer objeto (ou pessoa) a atravessa normalmente. A superfície ilusória permanece até que seja dissipada magicamente.

Efeito Poderoso: a Parede Ilusória passa a poder afetar uma área de um quadrado de lado igual a 2 metros/NM.

Reação: Não

PASSAGEM INVISÍVEL

Requisito: Porta Dimensional, 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador cria em uma parede ou porta trancada uma passagem invisível. Um número de pessoas igual ao NM desse feitiço poderá atravessar.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

PÁSSARO MENSAGEIRO

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 dia/NM

Efeito: o conjurador pode enviar um recado (uma frase pequena) através de um pássaro. O pássaro não fará outra coisa até que a mensagem seja entregue a quem o conjurador a enviou, logo em seguida o pássaro voltará a agir normalmente. Se o pássaro não chegar ao seu destino durante o efeito da magia o feitiço se dissipará e a mensagem não será entregue.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

PASSOS LARGOS

Requisito: 2+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 1 minuto/NM

Efeito: o deslocamento do conjurador aumenta em 1 para cada 2NM desse feitiço.

Efeito Poderoso: um número de alvos igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Não

PATAS DE ARANHA

Requisito: 3+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador torna suas mãos capazes de agarrar em qualquer tipo de superfície, sendo capaz de escalar até mesmo paredes lisas. Objetos que o conjurador pegue durante o efeito desse feitiço também ficarão grudados. O conjurador poderá carregar consigo peso equivalente até o valor de sua carga leve.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

PELE DE ROCHA

Requisito: 9+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: a pele do conjurador adquire aparência de rocha que fornece RD 8 a todos os tipos de ataque.

Efeito Poderoso: a Pele de Rocha oferece RD 12 ao conjurador.

Reação: Não

PÉS SILENCIOSOS

Requisito: 1+ Animais e Plantas ou Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador recebe um bônus de +1/NM nos testes de furtividade para movimentar silenciosamente.

Efeito Poderoso: o bônus aumenta para +2/NM.

Reação: Não

PLANTAS VIVAS

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: plantas em uma área de um quadrado de lado de 4 metros começam a agarrar qualquer um que esteja na área. Um personagem tem direito a teste de reação Agilidade para não ficar preso. Se falhar o personagem não poderá se mover, se for bem sucedido poderá se mover com metade de seu deslocamento.

Efeito Poderoso: as plantas sobem pelas pernas e agarram todos na área. Se falhar no teste de agilidade o personagem ficará imobilizado, se for bem sucedido se moverá com metade de seu deslocamento. Um teste de Força com CD igual a 10+NM deve ser feito para se livrar das plantas.

Reação: Agilidade - Descrição

PORTA DIMENSIONAL

Requisito: Bolsa Planar, 8+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 50 metros/NM

Duração: 1 rodada

Efeito: o conjurador cria um portal que pode transportá-lo até uma distância máxima do alcance desse feitiço. Um peso equivalente a 20Kg/NM pode

atravessar o portal (isso inclui o peso do conjurador).

Efeito Poderoso: o alcance do feitiço passa a ser de 200 metros/NM e é permitido carregar o equivalente a 50Kg/NM.

Reação: Não

PRAGA

Requisito: Adoecer, 8+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Efeito: o alvo tocado pelo conjurador contrai uma doença das três escolhidas pelo conjurador. Não é necessário tempo de incubação para o primeiro teste de reação.

Enjôo cegante: o personagem tocado é acometido de enjôo e febre. Um teste de reação por hora é necessário para evitar a perda de 1d4 de Força. Se o personagem falhar no teste de reação por 3 vezes seguidas ele ficará cego permanentemente.

Tremedeira paralisante: o personagem tocado é acometido de uma tremedeira. Um teste de reação por hora é necessário para evitar a perda de 1d6 de destreza. Se o personagem falhar no teste de reação por 3 vezes seguidas perderá 2 pontos de destreza permanentemente.

Ardência mental: o personagem tocado é acometido de febre e confusão mental. Um teste de reação por hora é necessário para evitar a perda de 1d6 de Inteligência. Se o personagem falhar no teste de reação por 3 vezes seguidas receberá penalidade de -2 em todos os testes de perícia com o atributo principal Inteligência permanentemente.

Efeito Poderoso: o conjurador não fica limitado ao toque para lançar esse feitiço, basta conhecer a pessoa ou possuir algum item pessoal, como roupa, cabelo, arma, etc.

Reação: Vigor - Descrição

PRESCIÊNCIA

Requisito: Detectar Pensamentos, 15+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: si mesmo

Duração: 1 hora/NM ou até ser usada

Efeito: o conjurador consegue pressentir um ato futuro instantes antes de acontecer. O conjurador pode escolher uma única jogada para receber um bônus igual ao NM desse feitiço, ou ainda aumentar sua defesa igual ao NM desse feitiço. Ele pode ativar essa habilidade a qualquer momento (antes ou depois das rolagens de dado), mas depois de ativado, a magia dissipa.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

PROTEÇÃO CONTRA FLECHAS

Requisito: 6+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: si mesmo

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador cria uma parede translúcida em torno de si que fornece RD 4+NM contra flechas, setas, pedras e qualquer objeto de tamanho semelhante. Pedras maiores (como de catapultas) e flechas de grandes balestras atravessam a proteção normalmente.

Efeito Poderoso: o feitiço passa a afetar uma área de raio igual a 1 metro/NM.

Reação: Não

PURIFICAR ALIMENTOS

Requisito: 1+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador é capaz de purificar comida estraga ou água imprópria para o consumo, tornando-os perfeitamente consumível. A quantidade de comida purificada é equivalente a 500 gramas/NM.

Efeito Poderoso: purifica 2Kg de comida/NM.

Reação: Não

QUEDA SUAVE

Requisito: 2+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador, alguém ou um objeto tocado cai com uma taxa de 10 metros por rodada, ao invés da

velocidade de uma queda normal. Esse feitiço dura até o alvo tocar o chão ou acabar a duração do feitiço.

Efeito Poderoso: a duração do feitiço passa a ser de 3 rodadas/NM.

Reação: Não

RAIO DE EXAUSTÃO

Requisito: 5+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 2 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: um raio verde é disparado das mãos do conjurador que faz com que uma pessoa seja acometida de exaustão. O personagem alvo desse feitiço perde dois níveis no estado de cansaço. A magia não terá efeito algum caso um personagem que esteja no estado Esgotado e seja obrigado a diminuir seu nível de cansaço devido a esse feitiço. O oponente pode fazer um teste de reação para anular esse efeito

Efeito Poderoso: esse raio diminui 3 pontos de cansaço do alvo, não podendo o alvo cair de nível de cansaço abaixo de esgotado.

Reação: Vigor - Anula

RAIOS FLAMEJANTES

Requisito: 8+ Animais e Plantas ou 5+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador cria 1 raio flamejante/3NM (2 raios para NM 4, 3 raios para NM 7, 4 raios para NM 10, etc) que são disparados simultaneamente causando dano de 2d4 cada. É necessário um teste de ataque para cada raio, mesmo que mais de um raio atinja o mesmo alvo.

Efeito Poderoso: os raios flamejantes se transformam em verdadeiras lanças causando dano de 2d6+NM cada um.

Reação: Não

REGENERAÇÃO

Requisito: 13+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode fazer com que membros perdidos, como dedos, braços e pernas, cresçam novamente em 10 minutos. Para recuperar dedos é necessário que o feitiço seja conjurado pelo menos em NM 3, braços NM 10 e pernas NM 13.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

RELÂMPAGO

Requisito: 10+ Animais e Plantas ou 7+ Combate e Destruição

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 8 metros/NM

Duração: Instantânea

Efeito: um relâmpago sai das mãos do conjurador causando dano de $d6+NM$. Um teste de reação pode ser feito para evitar a metade do dano

Efeito Poderoso: o relâmpago causa dano de $1d6/NM$ e ainda pode fazer “saltos” para criaturas próximas (até 4 metros de distância) e afetar essa criatura. O Relâmpago pode fazer um salto para cada 5 NM desse feitiço, ou seja, nenhum salto para NM entre 1 e 4, 1 salto para NM entre 5 e 9, dois saltos para NM entre 10 e 14, etc.

Reação: Agilidade - Metade

REMOVER MEDO

Requisito: 4+ Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: Instantânea

Efeito: elimina o medo, mágico ou não, de um alvo.

Efeito Poderoso: um número de alvos igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Não

REPARAÇÃO

Requisito: 7+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Duração: Especial

Efeito: um objeto tocado pelo conjurador recupera um nível de dano para cada 4 NM desse feitiço. Equipamentos mágicos não podem ser afetados por esse feitiço.

Efeito Poderoso: equipamentos mágicos podem ser afetados dessa

maneira desde que o feitiço seja lançado com NM 15 ou maior.

Reação: Não

RESPIRAR NA ÁGUA

Requisito: 3+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: um alvo tocado pode respirar na água como se tivesse respirando ar.

Efeito Poderoso: um número de alvos igual ao NM desse feitiço podem ser afetados.

Reação: Não

RESSUSCITAR

Requisito: 16+ Cura e Proteção

Tempo de execução: Especial

Alcance: Especial

Duração: Especial

Efeito: o conjurador é capaz de trazer alguém de volta a vida. Para que essa pessoa seja trazida de volta a vida é necessário que o corpo da pessoa esteja em perfeito estado de conservação. O conjurador então deve passar em um teste de Cura e Proteção com CD igual a 20 mais o número de dias que o personagem a ser ressuscitado está morto.

Efeito Poderoso: não é necessário teste por parte do conjurador para realizar o feitiço.

Reação: Não

RETARDAR VENENO

Requisito: 1+ Animais e plantas ou Cura e Proteção

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto/NM

Efeito: o veneno no corpo de um personagem para de evoluir pela duração do feitiço. Essa magia não cura efeitos do veneno que já tenha atacado o personagem.

Efeito Poderoso: a duração do feitiço passa a ser de 1 hora/NM.

Reação: Não

SALTO

Requisito: 2+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: um alvo tocado recebe bônus de $+1/NM$ nos testes de Atletismo para saltar enquanto durar o feitiço.

Efeito Poderoso: o bônus nos testes passa a ser de $+3/NM$.

Reação: Não

SIMILARIDADE

Requisito: Mudar Aparência, 11+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: 2 horas/NM

Efeito: funciona como Mudar Aparência, mas afeta um número de alvos até o NM desse feitiço. Um teste de reação bem sucedido mostra que a aparência é uma ilusão.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Vontade - Descrição

SONO

Requisito: 3+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 8 metros+ 4 metros/NM

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode fazer com que uma pessoa com nível até o limite do NM desse feitiço durma caso falhe no teste de reação. Uma pessoa que esteja em combate recebe bônus de $+2$ nos testes. Uma pessoa que esteja claramente cansada recebe penalidade de -2 nos testes. Uma pessoa que esteja dormindo por esse efeito não pode ser acordada por barulhos normais, mas ainda pode ser acordada com tapas.

Efeito Poderoso: Um número de níveis de pessoas até o NM desse feitiço dormem, se pessoas de níveis diferentes estiverem na área de feito os de menores níveis serão afetados primeiro.

Reação: Vontade - Anula

SUGESTÃO

Requisito: 7+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: 4 metros+2 metros/NM

Duração: 1 hora/NM

Efeito: o conjurador é capaz de influenciar nas decisões de criaturas. Por exemplo, com esse feitiço o personagem é capaz de “convencer” um guarda a deixá-los passar, ou que não há

nada de errado no que eles estão fazendo. Uma sugestão absurda, como fazer alguém atear fogo em si, se jogar na ponta de uma espada não são aceitas.
Efeito Poderoso: não possui
Reação: Vontade - Anula

SUGESTÃO EM MASSA

Requisito: Sugestão, 13+ Controle e Ilusão
Tempo de execução: 2 ações maiores
Alcance: 4 metros+2 metros/NM
Duração: 1 hora/NM
Efeito: é como sugestão, mas afeta um número de níveis de criatura até o NM desse feitiço.
Efeito Poderoso: não possui
Reação: Vontade - Anula

SUPORTAR ELEMENTOS

Requisito: 6+ Animais e plantas, 3+ Combate e destruição ou Cura e Proteção
Tempo de execução: 1 ação maior
Alcance: Toque
Duração: 4 rodadas+2 rodadas/ NM
Efeito: o conjurador cria uma barreira translúcida em torno de si ou de outro que oferece RD igual a 1/NM contra algum tipo de elemento (fogo, gelo...), devendo ser escolhido durante a conjuração do feitiço.
Efeito Poderoso: o efeito criado pela barreira afeta uma área de 1 metro/NM.
Reação: Não

TEIA DE ARANHA

Requisito: 3+ Animais e Plantas
Tempo de execução: 1 ação maior
Alcance: 4 metros+2 metros/NM
Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM
Efeito: o conjurador faz que um quadrado no chão de 4m por 4m apareça teias de aranha que agarram qualquer um na área. Qualquer pessoa na área tem seu movimento diminuído pela metade além de ser obrigado a passar num teste de reação para evitar que fique impossibilitado de se movimentar.
Efeito Poderoso: as teias se expandem para uma área de até 1 metro/NM desse feitiço e agarram fortemente as criaturas na área. Se falhar no teste de agilidade o personagem ficará

imobilizado, se for bem sucedido se moverá com metade de seu deslocamento. Um teste de força com CD igual a 10+NM desse feitiço pode ser feito para se libertar da teia.
Reação: Agilidade - Descrição

TELETRANSPORTE

Requisito: Portal Dimensional, 12+ Qualquer Caminho
Tempo de execução: 3 ações maiores
Alcance: 100 Km/NM
Duração: Instantânea
Efeito: o conjurador pode teletransportar para um local que ele começa até o alcance do feitiço uma quantidade de peso equivalente a 10Kg/NM.
Efeito Poderoso: o conjurador pode teletransportar o equivalente a 30Kg/NM.
Reação: Não

TEMPESTADE DE

CHAMAS

Requisito: Tempestade de Vento, 13+ Combate e Destruição
Tempo de execução: 4 ações maiores
Alcance: 8 metros+4 metros/NM
Duração: 1 rodada+1 rodada/4NM
Efeito: o conjurador cria uma chuva de fogo em uma área quadrada de lado 2 metros/NM que causa dano de 1d10+NM em todos na área que não forem bem sucedidos no teste de agilidade. Aqueles que forem bem sucedidos ainda sofrem metade do dano.
Efeito Poderoso: o conjurador cria uma chuva de fogo com área de 4 metros/NM e com duração de 1 rodada+ 1 rodada/2NM. O dano ainda permanece o mesmo.
Reação: Agilidade - Metdade

TEMPESTADE DE GELO

Requisito: Tempestade de Vento, 10+ Animais e Plantas ou Combate e destruição
Tempo de execução: 1 ação maior
Alcance: Especial
Duração: 1 rodadas/NM
Efeito: funciona exatamente como Tempestade de vento, mas um dano de

1d6+NM por rodada é causado a todos na área.
Efeito Poderoso: não possui
Reação: Não

TEMPESTADE DE VENTO

Requisito: 5+ Animais e Plantas ou Combate e Destruição
Tempo de execução: 1 ação maior
Alcance: 8 metros+4 metros/NM
Duração: 1 rodadas/NM
Efeito: o conjurador cria uma ventania que a força do vento varia de acordo com o NM desse feitiço (veja capítulo 8: Guia do mestre)
1 NM: vento fraco
2 NM: vento moderado
3-4 NM: vento forte
5-7 NM: vento severo
8-10 NM: tempestade
11-15 NM: furacão
16+: tornado
Efeito Poderoso: não possui
Reação: Não

TENTÁCULOS NEGROS

Requisito: Algemas da Degeneração, 8+ Necromancia e Feitiçaria
Tempo de execução: 2 ações maiores
Alcance: 8 metros+4 metros/NM
Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM
Efeito: o conjurador cria em uma área quadrada de lado de 4 metros tentáculos negros e pegajosos com 3 metros de comprimento que agarram tudo na área. Todas as criaturas na área precisam realizar um teste de agarrar contra os tentáculos negros. Considere que os tentáculos têm tamanho Grande, possuem bônus de ataque desarmado igual ao NM desse feitiço e força igual a 8+NM para testes de agarrar. Os tentáculos não sofrem dano e não podem ser destruídos. Os tentáculos causam dano de d6 por rodada as criaturas que estão sendo agarradas. Criaturas na área que não foram agarradas pelos tentáculos podem se mover tentando escapar com metade de seu deslocamento.
Efeito Poderoso: os tentáculos cobrem uma área de 1 metro/NM, além de causar dano de d6+4 por agarramento.
Reação: Não

TERREMOTO

Requisito: Fender, 15+ Animais e Plantas ou 13+ Combate e destruição

Tempo de execução: 5 ações maiores

Alcance: 8 metros+4 metros/NM

Duração: 1 rodada/NM

Efeito: o conjurador é capaz de causar tremor de terra em uma área quadrada de lado de 2 metros/NM. Criaturas na área deverão passar em teste de Agilidade CD 10+NM para não caírem com o tremor e poder se mover com metade do deslocamento. O terremoto também pode fazer tetos de cavernas desabarem, ou fazer com penhascos ou desfiladeiros desabem ou ainda causar 20 pontos de dano por rodada em estruturas como casas ou muros.

Efeito Poderoso: o terremoto afeta uma área de 4 metros/NM e causa dano a estruturas numa taxa de 50 pontos de dano por rodada.

Reação: Especial

TOQUE DA FADIGA

Requisito: 1+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: o conjurador faz com que uma pessoa seja acometida de cansaço repentino. O personagem tocado perde um nível no estado de cansaço até o limite de Esgotado. A magia não terá efeito algum caso um personagem que esteja no estado Esgotado e seja obrigado a diminuir seu nível de cansaço devido a esse feitiço. A magia fica ativa nas mãos do conjurador até que ele toque alguém ou acabe a duração do feitiço.

Efeito Poderoso: o feitiço causa a perda de 2 níveis de cansaço.

Reação: Vigor - Anula

TOQUE MACABRO

Requisito: 2+ Necromancia e Feitiçaria

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 rodadas+1 rodada/NM

Efeito: ao tocar um oponente o conjurador causa dano de 1d6 de dano automático além de obrigar o oponente

a fazer um teste de reação para evitar a perda de 2 pontos de força. A magia fica ativa nas mãos do conjurador até que ele toque alguém ou acabe a duração do feitiço.

Efeito Poderoso: o efeito causa dano de 1d6+NM e causa a perda de 3 pontos de força.

Reação: Vigor - Anula

TORCER MADEIRA

Requisito: 4+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: si mesmo

Duração: Especial

Efeito: o conjurador pode torcer (ou retorcer) uma quantidade de madeira equivalente a 300 gramas/NM. Armas como arcos ou bestas se tornam inúteis e lanças recebem penalidade de -4 para seu uso. O conjurador pode usar esse feitiço para criar buracos em embarcações ou mesmo para abrir portas de madeira. Madeira encantada não pode ser atingida por esse feitiço.

Efeito Poderoso: o feitiço consegue torcer o equivalente a 1Kg de madeira/NM. Madeira encantada não pode ser atingida por esse feitiço.

Reação: Não

TORNAR LEVE

Requisito: 5+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Toque

Duração: 2 horas/NM

Efeito: o conjurador pode tornar um objeto 1Kg mais leve por NM desse feitiço até o mínimo de 50% do peso do próprio objeto. Se lançado em armaduras esse feitiço também diminui as penalidades por uso e de movimento em 1/5NM.

Efeito Poderoso: o conjurador pode tornar um objeto 2Kg mais leve por NM desse feitiço até o mínimo de 40% do peso do próprio objeto. Se lançado em armaduras esse feitiço também diminui as penalidades por uso e de movimento em 1/4NM.

Reação: Não

TRANCAR PORTA

Requisito: 2+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Especial

Duração: 4 rodadas+2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador pode trancar magicamente uma porta, janela, baú, etc. Testes para arrombar a porta tem a CD aumentada em +1/NM e teste de Operar Mecanismos para destrancar a porta tem CD igual a 25+NM.

Efeito Poderoso: o feitiço fica ativo na porta até que ela seja aberta.

Reação: Não

TRANSPORTE POR

ÁRVORES

Requisito: Forma de Árvore, 9+ Animais e Plantas

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: si mesmo

Duração: Instantânea

Efeito: o conjurador é capaz caminhar por árvores. O conjurador entra em uma árvore e pode sair em outra árvore distante até 50 metros/NM desse feitiço. A árvore precisa ter o diâmetro do corpo do personagem e possuir pelo menos a sua altura.

Efeito Poderoso: o conjurador pode levar consigo um número de pessoas até o NM desse feitiço.

Reação: Não

VER O INVISÍVEL

Requisito: 4+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: 5 metros/NM

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: o conjurador é capaz de enxergar pessoas ou objetos que estejam invisíveis na área de efeito. Esse feitiço não revela pessoas escondidas, camufladas ou que de alguma forma esteja difícil de enxergá-la. Esse feitiço não enxerga através de objetos, ou seja, ele não detecta uma pessoa que esteja invisível, mas que esteja atrás de uma porta ou parede.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

VIAGEM PLANAR

Requisito: Teletransporte, 15+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 8 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: Instantânea

Efeito: um número de pessoal igual ao NM desse feitiço pode ser transportada até um outro plano de existência, mas é praticamente impossível dizer o local exato de onde estarão no outro plano podendo cair até uma distância de 1000 Km (D20x50 em Km) do local desejado pelo conjurador. As pessoas a serem transportadas precisam ser voluntárias e estarem todas de mãos unidas para que o transporte funcione. Cada pessoa pode levar consigo até o peso equivalente a sua carga máxima.

Efeito Poderoso: o local desejado pelo conjurador poderá estar a até 100 Km de distância (d20x5Km).

Reação: Não

VIDÊNCIA

Requisito: Localizar Criatura, 10+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 3 ações maiores

Alcance: Especial

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador é capaz de ver e ouvir uma pessoa a qualquer distância. Se o conjurador o conhece muito bem (família ou parceiro de viagem) é preciso lançar o feitiço com NM 5 ou mais.

Se o conjurador apenas o viu uma ou mais vezes ele deverá lançar o feitiço com NM 10 ou mais.

Se o conjurador não o viu, mas recebeu uma descrição de sua aparência e seus hábitos ele deverá lançar o feitiço com NM 15 ou mais.

Se o conjurador não tem nenhuma informação íntima do alvo ele deverá lançar o feitiço com NM 20 ou mais.

Mas se o conjurador possuir uma foto do alvo o NM do feitiço poderá ser diminuído em 2. Um item (anel ou roupa) poderá diminuir em 5 o NM do feitiço. Um pedaço do corpo (dedo, unha, cabelo) poderá diminuir o NM em até 10. O NM do feitiço nunca poderá ser reduzido abaixo de 1.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

VISÃO ARCANNA

Requisito: Detectar Magia, 6+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 1 ação maior

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 minutos/NM

Efeito: funciona como detectar magia, mas não é necessário concentração. Além disso, esse feitiço permite saber se um personagem é capaz de conjurar feitiços (se é conjurador) e o nível de conjurador que possui.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

VISÃO DA VERDADE

Requisito: Visão Arcana, Ver o Invisível, 13+ Controle e Ilusão

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Si mesmo

Duração: enquanto durar a concentração

Efeito: o conjurador é capaz de enxergar tudo em sua forma verdadeira. Ilusão não faz efeito no conjurador, escuridão mágica não afeta o personagem e nem invisibilidade. Mas visão da verdade não enxerga através de coisas sólidas e nem anula camuflagem ou revela criaturas escondidas.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

VÔO

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: 2 ações maiores

Alcance: Si mesmo

Duração: 2 rodadas/NM

Efeito: esse feitiço permite ao conjurador voar (perfeito) com seu deslocamento normal.

Efeito Poderoso: não possui

Reação: Não

CAPÍTULO 8 – Guia do Mestre

Se você está lendo esse capítulo talvez seja um privilegiado, afinal são poucos os que têm a criatividade e dedicação necessárias para se tornar um mestre de RPG. A função do mestre é muito divertida, mas muitos a veem como sacrifício, afinal o mestre tem o dever de preparar as aventuras em que os jogadores se divertirão, mas eu não vejo assim, eu vejo como o mestre contando uma história que ele gostaria que fosse verdade e que, graças aos jogadores, se tornará. O mestre tem a função de criar e contar as histórias, mas não só isso, ele tem a função de tornar uma história divertida e atraente para os jogadores, assim os jogadores se divertem e o mestre tem o prazer de ver sua história se tornando real.

Nesse capítulo você mestre encontrará tudo aquilo que é necessário para um bom desenvolvimento de suas aventuras.

ENSINANDO

Normalmente parte do mestre o início de um grupo de RPG, pois ele quer contar uma história e quer que seus amigos participem dela, então cabe ao mestre ensinar o jogo a aqueles que não o conhecem.

Para ensinar os jogadores primeiro é preciso que você conheça o jogo. Leia todas as regras detalhadamente, converse com o jogador de que tipo de personagem ele gostaria de jogar e explique como isso será possível no jogo, assim ele ficará mais interessado a jogar. Ajude-os a criar os personagens ou empreste algum personagem que você já o tenha criado, como um combatente de nível 1, para que o jogador comece logo a jogar.

CRIANDO UM PERSONAGEM

Um personagem bem criado e elaborado é a chave para uma boa partida de RPG, então estimule seus jogadores a criarem personagens que combine com seu estilo de jogo. Um jogador que adore ação e usar armas pesadas se sentiria frustrado ao jogar com Conjurador.

Com toda a certeza você como mestre é o que mais conhece as regras do jogo e provavelmente já leu esse manual quase por completo, então direcione seus jogadores, mostre onde eles devem colocar pontos de perícia de acordo com sua classe, indique vários talentos dentro da classe escolhida para que eles possam adquirir aqueles que ele mais goste, enfim, guie seus jogadores, mas não os restrinja demais.

Mas algumas das coisas mais importantes em New Dragon são os atributos. Os atributos de um personagem são divididos em três: Força, Destreza e Inteligência. Para manter o jogo equilibrado para todos os jogadores a forma de gerar esses atributos deve manter certa equidade entre eles. Nesse manual é apresentado três maneiras diferentes de geração de atributos, mas o mestre tem liberdade de criar a forma que bem entender.

- O jogador recebe três números (12, 10, 8) e os aloca onde bem entender entre Força, Destreza e Inteligência e então o jogador recebe 1d6+2 de pontos para serem distribuídos entre seus atributos, sendo que não é permitido por em um único atributo mais que a metade do valor obtido nos dados.

- O jogador (ou o mestre) faz quatro rolagens de 3d6, anotando separado cada valor, o jogador escolhe os três maiores valores e os distribui onde bem entender nos seus atributos. Essa geração de atributo não é muito aconselhável, já que pode gerar atributos muito altos para um jogador e muito baixo para outros jogadores.

- O personagem inicia com valor 8 em todos os três atributos. O mestre lhe dá um número de pontos para que compre valores maiores, esse valor pode variar de 12 a

ATRIBUTOS			
Valor	Custo	Valor	Custo
9	1	14	7
10	2	15	9
11	3	16	12
12	4	17	15
13	5	18	19

20 (sendo 16 o valor ideal), dependendo do quão poderoso o mestre quer os personagens. O custo de cada valor está na tabela abaixo.

O MUNDO

O mundo, ou o cenário de campanha, é o local onde ocorrem as aventuras. Esse mundo pode ser uma criação exclusiva sua ou então usar cenários prontos vendidos em livros. Mas mesmo que você utilize um cenário pronto aquele mundo ainda será seu e você terá todo o direito de modificar ou acrescentar o que bem entender.

O segredo do mundo é manter a consistência. Os jogadores com certeza conhecerão muitos PNJs (personagens não jogadores, aqueles controlados por você) durante as aventuras, então quando eles voltarem ao mesmo lugar faça com que ele reveja alguns dos PNJs encontrado anteriormente, assim eles saberão o nome daquele ferreiro que consertou a espada ou daquele trapaceiro que o roubou no jogo de cartas.

MESTRANDO

Quando os jogadores estiverem reunidos para uma sessão de jogo você será o árbitro, o mestre, e por isso terá a palavra final no que diz as regras. Deixe isso claro aos jogadores, mas um bom mestre não modificará, ou

ignorar, uma regra a que os jogadores já estão habituados sem algum motivo justificável.

Quando algum jogador quiser executar uma ação que não está descrita no livro procure uma regra parecida. Por exemplo, um jogador com um personagem especialista que esteja enfrentando uma lesma gigante decide que quer alcançar a cabeça da lesma, como o corpo dela é mole ele quer subir escalando cravando suas adagas na carne da criatura. Não existe uma regra para tal coisa nesse livro, mas você como mestre poderia permitir pedindo que ele realizasse um teste de ataque contra a criatura, se bem sucedido ele conseguiria cravar sua adaga na lesma, logo após isso você poderia pedir um teste de escalada para

continuar subindo e um teste de Acrobacia, para não se desequilibrar e cair. Ao alcançar a cabeça da criatura você poderia “dar como recompensa” ao esforço do jogador um ataque localizado sem penalidades de ataque (já que ele estará praticamente em cima da cabeça da criatura) aumentando o dano do ataque.

Como mestre você irá encontrar todo o tipo de jogador que tentará coisas das mais inusitadas, então permita sempre que possível, pois ficar sempre impedindo o jogador de fazer aquilo que ele gosta vai acabar frustrando-o e desistindo de jogar com o tempo. Afinal o RPG só tem como objetivo a diversão.

O TABULEIRO

O New Dragon é um sistema de RPG que usa a imaginação, mas durante os combates serão necessários o uso de certos acessórios para dinamizar as ações e melhor visualizar a luta. O tabuleiro nada mais é que uma folha quadriculada em que seus quadrados possuem lado de 2,5 cm. Para a escala dos combates cada quadrado desse de 2,5cm equivale a 2 metros para os personagens. Os personagens, tanto do mestre quanto dos jogadores devem ser representados por miniaturas. Na falta de miniaturas qualquer objeto pode ser utilizado, como borracha, tampa de caneta, cliques, caroço de feijão, etc.

MOVIMENTAÇÃO

Um personagem tem direito de se mover, normalmente, o valor de seu deslocamento, sendo que esse valor pode sofrer mudanças devido a carga, armadura ou algum outro efeito.

Um personagem humano sem problemas com carga e armadura tem direito de se mover 10 metros com uma ação de movimento, isso equivale a 5 quadrados de movimento no tabuleiro.

Um personagem pode usar sua ação de movimento para deslocar um número maior de quadrados. Se esse personagem decidir mover o dobro de seu movimento ele receberá penalidade de -2 em suas defesas. Se ele decidir mover o triplo do movimento (correr) ele receberá penalidade de -4 em suas defesas e não poderá realizar sua ação maior.

Um personagem que se mova na diagonal terá seu movimento modificado da seguinte maneira: o primeiro quadrado de movimento na diagonal conta como 1 quadrado de deslocamento normal, mas o segundo quadrado de movimento do personagem contará como 2 quadrados de movimento, o terceiro quadrado de movimento contará como 1 quadrado de movimento, o quarto quadrado de movimento contará como 2 quadrados de movimento e assim sucessivamente. Logo, um personagem que poderá mover 8 metros, ou 4 quadrados de dois metros, em um turno e decide mover todos na diagonal poderá mover apenas 3 quadrados.

Vôo

Várias criaturas que são encontradas durante as aventuras possuem a capacidade de voar e muitas vezes até mesmo os personagens dos jogadores terão tais habilidades. Para saber como lidar com o vôo durante as

aventuras você precisa saber que existem três categorias de vôo: Boa, Ótima e Perfeita:

- **Boa:** essa categoria de vôo obriga a criatura a se manter em constante movimento e com certa velocidade para se manter no ar, por isso uma criatura com essa capacidade de vôo precisará se manter sempre em movimento com deslocamento mínimo do seu valor atual de deslocamento. Essa categoria também impede a criatura de fazer grandes manobras, por isso ela poderá fazer uma curva com ângulo de 60° por rodada, logo para essa criatura conseguir girar 180° (para retornar de onde veio, por exemplo) ela precisará de três rodadas completas. As águias são exemplos de criaturas com essa capacidade de vôo.
- **Ótima:** essa categoria de vôo permite a criatura a fazer vôos com baixa velocidade, logo, a criatura poderá se movimentar com deslocamento mínimo igual a metade do seu deslocamento por rodada. Essa capacidade de vôo já permite as criaturas fazerem manobras complexas, podendo fazer uma curva em pleno ar de 180° em uma rodada completa. Os morcegos são exemplos de criaturas com essa capacidade de vôo.
- **Perfeita:** essa capacidade de vôo permite a criatura se manter parada no ar, mas mesmo que a criatura esteja parada no ar será necessário usar sua ação de movimento. Além disso, a criatura poderá girar 180° no ar usando uma Ação livre. Os beija-flores são exemplos de criaturas com essa capacidade de vôo.

COMBATE

Durante um combate em tabuleiro a primeira coisa a se definir é quem começará atacando, para isso é preciso analisar certas coisas. Por exemplo, um dos lados do grupo está surpreendido? Um dos personagens irá

conseguir desferir um ataque sem que seja visto? Se a resposta for sim se deve analisar esse caso antes da iniciativa ser rolada.

Por exemplo: um personagem Especialista usa sua perícia furtividade para entrar escondido num covil de goblins para abrir a porta por dentro para os outros personagens poderem entrar. Então quando ele chega até o portão ele vê que dois goblins guardam o portão. O mestre joga Percepção dos goblins contra Furtividade do personagem. O Especialista ganha e os goblins não o veem. Então o jogador que controla o especialista deseja atacar um dos goblins ainda escondido. Logo o mestre coloca o tabuleiro com o desenho do local, árvores, rochas, mesas e o que mais houver, e as miniaturas o mestre as coloca em suas devidas posições no tabuleiro. O jogador então faz o teste de ataque surpresa contra um goblin para só depois do ataque rolar a iniciativa.

Ou então os jogadores podem ser surpreendidos. Por exemplo: um jogador arromba a porta de madeira do covil em que buscam um tesouro e todos entram correndo na sala, mas eles não viram que na sala haviam oito goblins escondidos pronto para desferir um ataque. Então o mestre coloca o tabuleiro na mesa com as miniaturas e o mestre rola um teste de ataque para cada goblin contra os jogadores, para só depois rolar a iniciativa.

Linha de Visão

A linha de visão é aquilo que um personagem é capaz de ver em um tabuleiro para poder desferir um ataque. Para determinar se algum objeto ou criatura está na linha de visão de um personagem basta ligar com qualquer objeto reto (régua, barbante esticado...) o personagem a criatura. Se tiver alguma barreira no caminho a linha de visão estará obstruída ou parcialmente obstruída. Caso isso aconteça deve-se seguir as regras de cobertura, descritas no capítulo combate.

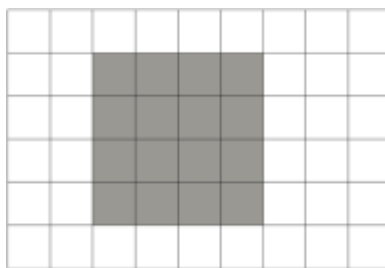
Área de Efeito

Algumas armas ou mágicas atingem não apenas um personagem, mas todos em certa área de efeito. A área pode ser um quadrado, retângulo, círculo ou cone.

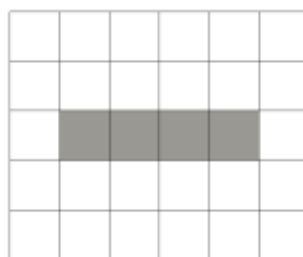
Lembre-se que, normalmente, cada quadrado do tabuleiro equivale a 2 metros para os personagens.

Quadrado: um efeito que atinja uma área quadrada terá a mesma distância da largura e da altura da figura. Por exemplo, um feitiço que atinja a área de um quadrado de lado 8 metros terá efeito no tabuleiro da seguinte maneira:

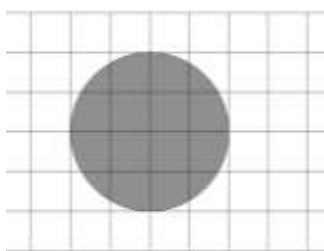
Já que cada quadrado equivale a 2 metros um quadrado que tenha 8 metros de lado terá 4 quadrados de largura e de altura, como mostrado na figura.



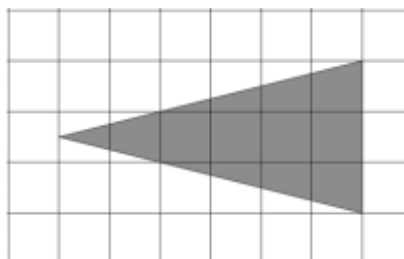
Retângulo: um retângulo é uma figura que sua altura é diferente de sua largura. O retângulo abaixo possui largura de 2 metros e comprimento de 8 metros.



Círculo: um efeito que atinja em círculo sempre será descrito pelo seu raio (distância do centro até a extremidade da figura). Um efeito que atinja uma área de raio de 4 metros, por exemplo, atingirá a seguinte área, conforme o desenho.



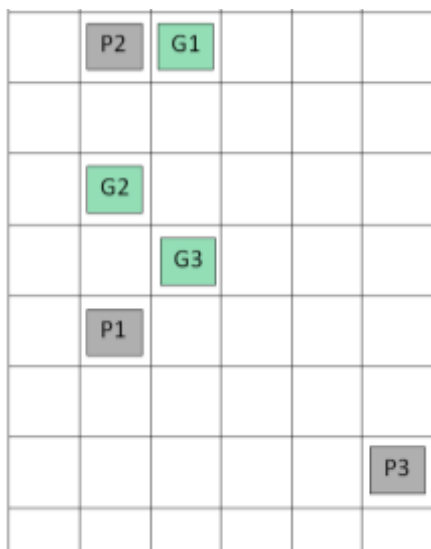
Cone: um efeito que atinja em cone sempre será descrito apenas pelo seu comprimento, mas a largura no final do cone terá a metade de seu comprimento. Por exemplo, um cone com comprimento de 12 metros terá como largura máxima 6 metros (metade do comprimento total) e ficará no tabuleiro conforme a figura.



ALCANCE

O alcance determina a distância que um personagem pode atingir a outro com sua arma. Se não estiver especificando nada na descrição da arma o alcance é de 1 metro, logo para um personagem atingir a outro deverá estar no quadrado adjacente. Mas algumas armas corpo a corpo podem aumentar esse alcance, como as lanças.

Por exemplo: suponha três personagens, P1, P2 e P3, enfrentando um grupo de três goblins. O Personagem P1 usa uma espada longa enquanto o personagem P2 usa uma alabarda e o P3 um arco curto.



Pelo exemplo dos personagens e a posição no tabuleiro de cada um é possível saber que o P1, que usa uma espada longa, poderá desferir ataques contra o goblin G3 (pois está no quadrado adjacente), mas não poderá desferir ataques nos outros goblins. Já o personagem P2, que usa uma alabarda, poderá desferir ataques no goblin G1 e no goblin G2, pois a alabarda permite ao seu usuário atacar oponentes a até um quadrado de distância.

Mas para o personagem P3, que usa um arco curto, ele precisa ter a linha de visão livre para acertar os oponentes, ou terá penalidades devido a cobertura. Nesse exemplo o personagem P3 poderá atacar o goblin G3 (que está a aproximadamente 6 metros de distância) sem qualquer penalidade, mas para acertar o goblin G2 ele terá penalidade de -6 devido a cobertura que o Goblin G3 fornece a ele. Mas se o personagem P3 desejar atacar o goblin G1 (que está a aproximadamente a 12 metros de distância) ele terá penalidade de -1 devido a distância, já que o alcance do arco curto é de 10 metros e para cada incremento de alcance do arco o usuário sofre penalidade de -1 nos testes de ataque.

ARMAS MAIORES

As armas descritas no capítulo Equipamentos são armas preparadas para personagens de tamanho médio. Mas essas mesmas armas podem ser preparadas para criaturas de tamanhos diferentes.

DANO DE ARMAS POR TAMANHO						
Md	P	M	G	I	D	GG
d2	d3	d4	d6	d8	d12	2d8
d3	d4	d6	d8	d10	2d8	3d6
d4	d6	d8	d10	d12	3d6	3d8
d6	d8	d10	d12	2d8	3d8	4d8
d8	d10	d12	2d8	3d6	4d8	4d10
d10	d12	2d8	3d6	3d8	4d10	4d10
d12	2d8	3d6	3d8	4d8	5d10	6d10
2d4	d10	2d6	2d8	2d10	5d10	5d8
2d6	2d8	2d10	4d6	4d8	5d10	6d10

As armas podem ser de 7 categorias diferentes: miúdas (Md), pequenas (P), médias (M), grandes (G), Imensas (I), descomunais (D) e Gigantescas (GG).

Pela tabela podemos concluir que uma espada longa (que possui dano de d8) construída para uma criatura de tamanho Grande causará dano de d10, mas se construída para criaturas de tamanho pequeno causaria dano de d6.

Note-se que uma arma média (como a espada longa) se construída para uma criatura de tamanho grande aumentará de tamanho, logo ela deixará de ser de tamanho médio para ser uma espada de tamanho grande.

Uma arma que aumente de categoria de tamanho aumentará seu alcance em 1 quadrado por categoria aumentada acima da média. Por exemplo, uma espada longa de categoria Grande poderá atingir oponentes a 1 quadrado de distância (ao invés do quadrado adjacente) e uma espada longa Descomunal poderá atingir oponentes a 3 quadrados de distância.

CRIATURAS MAIORES

É comum acontecer dos personagens encontrarem criaturas com tamanho maiores que médio. Essas criaturas têm regras diferentes de posicionamento no tabuleiro.

Um cavalo, por exemplo, não ocupa apenas 1 quadrado como um personagem normal, criaturas como o cavalo ocupam 2 quadrados. Já um gigante de tamanho descomunal poderia ocupar 4 quadrados, conforme a figura. O número de quadrados de cada criatura será descrito detalhadamente no capítulo Animais e monstros na forma de quadrados de frente x quadrados de lado, assim um cavalo ocuparia os quadrados 1x2 (1 quadrado de frente e 2 de lado) e o gigante ocuparia 2x2 (2 de frente e 2 de lado).

TESTES DE PERÍCIA

Todos os testes do jogo são baseados em perícias, mas ao contrário dos combates e dos feitiços as outras perícias não possuem regras específicas. Tudo o que não for resolvido pelo combate ou feitiços será resolvido pelas perícias (ou algum teste de atributo).

MODIFICADORES

Sempre que um personagem fizer algo que facilite seus testes de perícia ou o personagem estiver em uma circunstância favorável conceda bônus +2, e sempre que estiver em uma situação desfavorável conceda uma penalidade de -2. Por exemplo, um Especialista está fugindo desesperadamente de um grupo de orcs enquanto um grupo de goblins prepara uma emboscada para o Especialista. Para saber se o Especialista conseguirá ver os goblins o mestre pede um teste de Percepção, mas impõe uma penalidade de -2 na jogada porque o Especialista não está tomando os devidos cuidados pelo caminho. Mas se o Especialista tivesse sido avisado que um grupo de Goblins estaria esperando para uma emboscada o mestre pode conceder um bônus de +2 aos testes.

TESTE DE ATRIBUTO

Quando um teste de perícia não resolver a situação, como um personagem que deseja arrombar uma porta com um chute, um teste de atributo deverá ser feito. O procedimento para esse teste é o mesmo, rola-se 1d20, soma-se o bônus do atributo a ser testado e deve-se superar uma ND imposta.

ESCOLHENDO 10

Se um personagem não estiver sob pressão ou com pressa ele poderá escolher o número 10 ao invés de rolar o d20 para testes de perícia.

ESCOLHENDO 20

Se um personagem não estiver sob pressão ou com pressa ele poderá escolher o número 20 ao invés de

rolar o d20 para testes de perícia, mas levará um tempo dez vezes maior para fazer a mesma tarefa. Por exemplo, um especialista que deseje abrir um baú de alta qualidade escolhe 20 no teste ao invés de rolar o dado, então ao invés de levar cerca de 2 minutos para fazê-lo ele levará cerca de 20 minutos para conseguir abrir o baú.

DIFICULDADE

Algumas ações são tão fáceis que não precisam de testes de perícia, como caminhar, correr, cavalgar, nadar. Mas se algo simples como nadar for dificultado por uma correnteza aí será necessário um teste. Abaixo segue alguns exemplos de testes de perícia ou habilidades.

EXEMPLOS DE TESTES		
Exemplo	Per	CD
Escalar uma corda com nós	Atletismo	10
Correr por escadas	Acrobacia	10
Arrombar uma porta simples	Força	14
Tornar pessoas amigáveis	Lábia	20
Arrombar uma porta resistente	Força	18
Abrir uma fechadura Simples	Ope. Mecans	20
Arrancar a lança de um guerreiro	Ata. Desar	22
Desarmar uma armadilha de qualidade	Ope. Mecans	25
Escalar um muro durante chuva forte	Atletismo	25
Achar uma porta muito bem escondida	Percepção	30
Rastrear um goblin que passou em terreno duro há 1 mês atrás depois de chuvas torrenciais	Rastrear	40
Correr sobre as águas	Acrobacia	40

RECOMPENSAS

Talvez o que mais motiva os jogadores a sempre continuarem jogando são as recompensas. Ver seu personagem evoluindo, ficando forte, sábio, conquistando tesouros e títulos é muito recompensador para um jogador. Mas tenha cuidado ao recompensar com exagero, pois isso pode tornar os personagens dos jogadores extremamente fortes e os jogadores mal acostumados a sempre terem grandes recompensas.

EXPERIÊNCIA

A principal recompensa de um personagem é a experiência obtida durante as aventuras. Ao final de cada sessão de jogo você deve conceder a cada personagem uma quantia em experiência (XP) que ao acumular quantidade suficiente irá subir de nível e assim ficar mais forte.

Ao final de cada sessão você deve avaliar alguns aspectos da aventura, como se os personagens atingiram o objetivo da aventura com sucesso, se os personagens foram bem interpretados e se usaram de inteligência para escapar ou contornar situações complicadas. Mas lembre-se, uma aventura muito difícil não é sinônimo de muito XP, então, mesmo que os personagens mataram dragões ou

oponentes perigosos veja se eles cumpriram seus objetivos e aí sim distribua o XP de acordo com a tabela abaixo.

Exemplo de recompensa: você propõe uma aventura em que os personagens precisam resgatar com vida um grupo de trabalhadores que foram levados até uma montanha para serem escravos de orcs. Os personagens invadem com inteligência a montanha e sem serem vistos (100 XP para o grupo por contornar com inteligência uma situação difícil), conseguem libertar todos os escravos da vila, mas na fuga eles são vistos e apenas metade dos escravos são libertos e levados de volta a vila com vida (600 XP para o grupo por cumprir parcialmente o objetivo da aventura), mas durante a invasão eles conseguem derrotar um orc xamã que usava de feitiços para transformar os escravos em zumbis (300 XP para o grupo

RECOMPENSA EM XP	
Condição	Recompensa
Cumprir com total sucesso o objetivo da aventura	1000 XP a ser dividido para o grupo
Cumprir com sucesso parcial o objetivo da aventura	600 XP a ser dividido para o grupo
Cumprir com pouquíssimo sucesso o objetivo da aventura	300 XP a ser dividido para o grupo
Cumprir com sucesso um objetivo extra	200 a 500 XP de acordo com o objetivo
Boa interpretação do personagem	50 XP para aquele personagem
Contornar com inteligência uma situação difícil	100 a 200 XP a ser dividido para o grupo

pelo objetivo extra) e um dos jogadores interpretou de maneira excepcional seu personagem (50 XP para aquele personagem). Se esse grupo fosse de 4 jogadores cada jogador receberia um total de 250 XP ($100 + 600 + 300 = 1000/4=250$), mas um dos jogadores receberia 300 (50 XP a mais) devido sua ótima interpretação.

Tesouro

Geralmente aos finais de aventuras poderá haver tesouros, recompensas em dinheiro e jóias. Não forneça tesouro demais, pois os personagens podem ficar com muito dinheiro e poder comprar aquilo que bem entenderem, mas não forneça tesouro de menos, pois eles podem ficar desanimados e descontentes com as recompensas. Mantendo uma boa média para cada personagem você terá uma campanha equilibrada em que os personagens terão dinheiro para gastar com equipamentos bons, mas não o suficiente para desequilibrar o jogo.

Outras

Existem recompensas que não podem ser guardadas, como reputação. Quando os personagens fazem feitos heróicos em determinados lugares ele ficarão famosos naquela região. Use isso de modo que não conceda grandes vantagens aos jogadores, mas que eles fiquem satisfeitos em serem reconhecidos, como um taverneiro oferecer uma bebida ou um ferreiro limpar de graça suas espadas.

AVENTURAS

O que é uma aventura? Uma aventura nada mais é que um conjunto de encontros em que os personagens dos jogadores são levados a participar. Uma aventura pode ter início de inúmeras maneiras, seja um pedido de ajuda de um paladino local ou uma busca por um tesouro perdido.

Para um mestre criar uma aventura não é algo fácil, pois é necessário planejamento de povoados, PNJs, ganchos para introduzir os personagens no caminho que ele deseja e muitas outras coisas, mas ver os jogadores comemorarem e vibrarem ao conseguir derrotar um vilão poderoso depois de horas, ou mesmo várias sessões de jogo é muito prazeroso.

Motivação

Para manter um grupo de jogadores você precisa conhecê-los bem, saber o que os motivaria a continuar jogando. Vingança, busca de tesouros, moral, cobiça são alguns motivos que levam os jogadores a sempre quererem mais participar das aventuras. Mas mesmo que os jogadores tenham motivos de continuar a jogar se não houver diversão de nada adiantará.

Para que uma aventura seja divertida é necessário que você, mestre, siga alguns conselhos:

- **Participação:** crie aventuras em que os personagens possam usar suas habilidades, pois aquele jogador que graduou sua perícia Rastrear até o máximo ficaria decepcionado se nunca houvesse uma oportunidade de rastrear.

- **Opções:** dê opções aos jogadores, não crie aventuras engessadas em que somente um caminho possa ser seguido. Opções de como “Ir para a direita ou para a esquerda” é um exemplo de opção muito simples, mas ajudar um fazendeiro a se livrar de goblins que roubam suas plantações pode ser uma escolha difícil se os personagens estiverem correndo contra o tempo para impedir um assassinato ao líder local. Quando os jogadores têm opções eles se sentem parte do mundo e não marionetes sendo usadas por você.

- **Varição:** variar as aventuras é algo importantíssimo também. Entrar numa masmorra, derrubar portas, matar os monstros e pegar o tesouro é divertido, mas fazer sempre isso pode ser maçante para um grupo de aventureiros que goste de investigação, interpretação e soluções inteligentes para os problemas. Então varie as aventuras.

- **PNJs:** muito cuidado com o uso de PNJs (personagens do mestre), aqueles personagens controlados por você que terão algum papel na aventura. Não crie sempre aventuras que a única solução possível seja com a ajuda de algum PNJ, isso desmotiva a participação dos jogadores.
- **PJs:** lembre-se que os PJs (personagens dos jogadores) são os personagens principais e não os expectadores, eles que definirão o destino de uma cidade ou do mundo, então crie aventuras em que os PJs farão sempre os papéis mais importantes.
- **Dificuldade:** cuidado com a dificuldade de suas aventuras, criar aventuras fáceis demais desmotivam os jogadores, difíceis demais fazem com que eles sempre tenham que correr dos desafios, então equilibre a coisa. Coloque encontros fáceis e difíceis nas aventuras, mas com

sabedoria para que os personagens não morram apenas porque você colocou um dragão contra um grupo de aventureiros de nível 5.

- **Anotações:** sempre anote coisas importantes que os PJs realizaram, PNJs que encontraram e lugares visitados. Um PJ reencontrar um PNJ conhecido no início da campanha depois de muitas e muitas sessões de jogos é empolgante e faz os jogadores se sentirem parte do mundo.
- **Entrelaçamento:** jogar uma sessão é muito bom, mas quando as sessões começam a se unirem e as coisas começam a fazer mais sentido isso torna as aventuras cada vez mais empolgantes. Imagine como os jogadores ficariam se descobrissem que aquele príncipe bondoso para quem eles fizeram inúmeros trabalhos na realidade é um assassino que quer roubar o trono do verdadeiro herdeiro?

DESAFIOS DE UMA AVENTURA

Em uma aventura não apenas monstros e magos malignos que os personagens terão de enfrentar, inúmeros outros desafios estarão ao alcance do mestre para uso em suas aventuras como armadilhas, doenças, venenos e muitas outras.

Quedas

O personagem pode sofrer dano ao cair, mesmo que seja de alturas pequenas. A tabela abaixo representa o dano sofrido por um personagem em relação à altura da queda. Um teste bem sucedido de Acrobacia com CD igual a $10 + \frac{1}{2}$ metros de altura evita a metade do dano. Por exemplo, um personagem que caia de uma altura de 14 metros terá que ser bem sucedido num teste de Acrobacia com CD 17 ($14/2 = 7 + 10 = 17$) para sofrer apenas metade do dano. Armaduras, ou qualquer outros meios de redução de dano, não reduzem dano por queda.

DANO POR QUEDA	
Altura	Dano
2m – 5m	1d6+2
5m – 10m	2d6+4
10m – 15m	3d6 +6
15m – 20m	4d6+8
20m – 25m	5d6+10

SUFOCAMENTO

Quando um personagem estiver impossibilitado de respirar, seja por estar imerso em água, em meio à fumaça ou qualquer motivo que seja ele poderá prender a respiração por um número de rodadas igual a $6 + \text{mod}$ de força. Depois desse tempo o personagem precisará ser bem sucedido num teste de Vigor igual a $10 + \text{número de rodadas após não agüentar segurar mais a respiração}$ para evitar a metade do dano sofrido por sufocamento. Armaduras, ou qualquer outros meios de redução de dano, não reduzem dano por sufocamento.

DANO POR SUFOCAMENTO

Rodadas após não agüentar segurar mais a respiração	Dano
1º	1d6
2º	2d6
3º	3d6
4º	4d6
5º	5d6

FOGO

Quando um personagem é exposto a altas temperaturas ou fogo ele sofrerá uma quantidade de dano equivalente a chama que ele foi exposto.

DANO POR FOGO	
Tipo	Dano
Vela	1
Tocha	1d4+1
Fogueira Pequena	2d4+2
Fogueira Grande	3d4+4
Dentro de Incêndio	4d4+6

Quando um personagem permanecer no local da chama por uma rodada inteira ele precisará ser bem sucedido em um teste de Agilidade com CD igual a $10 + \text{dano sofrido pelo fogo}$ para que não se incendeie. Caso o personagem se incendeie ele sofrerá uma quantidade de dano por Fogo equivalente a fogueira pequena por rodada. Um personagem que esteja pegando fogo pode usar uma ação de rodada completa para tentar apagar o fogo com um teste de Agilidade com CD igual a $10 + \text{dano sofrido}$.

Ácido

Vários monstros e animais possuem como forma de defesa e/ou ataque o ácido. Os ácidos possuem as seguintes características:

- **Tipo:** refere-se a forma de aplicação, pode ser Contato, quando o simples contato provoca o efeito do ácido, Ataque, quando a criatura possui ácido em suas garras ou saliva ou Disparo, quando o ácido é disparado em jato (cone) ou em linha reta.
- **Ação:** a ação determina onde o ácido tem efeito, que pode ser em carne, couro, tecido, metal ou pedra. Um ácido pode agir em vários tipos de materiais diferentes.
- **Tempo de ação:** refere-se ao tempo de aplicação até o tempo do efeito. Esse tempo pode ser imediatamente, 1 rodada, 1 minuto (10 rodadas), etc.
- **Efeito:** dano provocado pelo ácido.
- **Estágios:** muitos ácidos continuam a agir mesmo depois de algum tempo de contato com algum material, então a cada estágio que o ácido permanecer em contato ele causará seu efeito novamente. Esse estágio pode ser nenhum, 1 rodada, 1 minuto (10 rodadas), etc. O ácido continuará a agir até que seja removido. Para remover é necessário uma ação de rodada completa e um teste bem sucedido de Agilidade com CD 16.

Ácido de Abelha Gigante: Tipo: Ataque; Ação: carne; Tempo de ação: 10 rodadas; Efeito: dano de 1d4; Estágio: Nenhum.

Ácido de Dragão Negro Adulto: Tipo: Disparo (Jato); Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 4d4+4; Estágio: 1 rodada.

Ácido de Limo: Tipo: Contato; Ação: carne; Tempo de ação: 2 rodadas; Efeito: dano de 1d4; Estágio: 2 rodadas.

VENENO

Durante as aventuras um personagem pode ser exposto a vários tipos de venenos, desde o veneno de uma cobra a até o veneno de um dragão negro. Os venenos têm as seguintes características:

- **Tipo:** refere-se a forma de aplicação, pode ser Contato, Inalação, Ferimento e Ingestão.
- **Tempo de ação:** refere-se ao tempo de aplicação até o tempo do efeito. Esse tempo pode ser imediatamente, 1 rodada, 1 minuto (10 rodadas), 1 hora, etc.
- **Potência:** é a dificuldade para que um personagem resista aos efeitos do veneno, essa potência é expressa na CD do teste de Vigor do personagem envenenado.
- **Efeito / Efeito secundário:** efeito é o que ocorrerá com a vítima caso falhe no teste de Vigor e efeito secundário é o que ocorrerá caso seja bem sucedido no teste de vigor.

Os efeitos podem ser de 3 tipos:

Redução de Atributo: esse veneno pode reduzir em 1 o atributo / não acontecer nada caso o personagem seja bem sucedido no teste de vigor ou ainda poderá reduzir em 1d6 o atributo / reduzir em 1 o atributo caso o personagem falhe no teste de Vigor.

Dano: esse veneno pode ser expressado em dano ou nível de ferimento, pode causar 1d6 de dano / ou metade se o personagem passar num teste de Vigor, ou ainda diminuir 1 nível de ferimento do personagem / ou causar 1d4 de dano caso o personagem passe num teste de Vigor.

Paralisia: alguns venenos têm como efeito apenas paralisar as vítimas. Um veneno pode paralisar por um número de rodadas de acordo com a força do veneno, um veneno pode paralisar por 1d6 de rodadas/ou metade se o personagem passar num teste de vigor.

- **Estágios:** alguns venenos continuam a agir na vítima mesmo muito tempo depois de sua aplicação. A cada período de estágio o personagem fará um teste de Vigor com o CD da potência do veneno + o número de estágios que o veneno está agindo. Por exemplo, um veneno que tenha como Estágio 1 hora significa que a cada hora o personagem deverá fazer um teste de Vigor. Se já passou 3 horas desde a aplicação do veneno isso significa que deverá ser acrescido a CD do teste de Vigor contra o Veneno +3, ou seja, um veneno com potência 18 aplicado a esse personagem o obrigará a passar num teste de Vigor com CD 21 (18+3=21). Se um personagem for bem sucedido em três testes de Vigor consecutivos o veneno para de fazer efeito.

- **Tratamento:** para um personagem iniciar o tratamento de alguém envenenado primeiro é necessário conhecer o tipo de veneno. Um personagem com a perícia cura é capaz de identificar o tipo de veneno através dos sintomas da vítima e da aparência do local da aplicação (caso seja um veneno de contato ou ferimento) fazendo um teste de perícia Cura com CD igual ao valor do tratamento. Conhecendo o Veneno o personagem com a perícia cura é capaz de “curar” a vítima fazendo um teste de Cura com CD igual ao valor do tratamento. O mestre decide o tempo para a cura do veneno ou até mesmo se é possível a cura do veneno, já que existem venenos tão poderosos que é impossível qualquer tipo de tratamento comum.

Exemplos de Veneno:

Veneno de Aranha: Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 13; Efeito: redução de Força d2/0; Estágios: 1 hora; Tratamento: 11

Veneno de Aranha-de-Casco: Tipo: Ferimento; Tempo de ação: imediatamente; Potência: 16; Efeito: dano 1 nível de ferimento/0; Estágios 2 horas; Tratamento: 26

Escorpião Gigante: Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 minuto; Potência: 15; Efeito: redução de Força d4/d2; Estágios: 1 hora; Tratamento: 16

Cobra peçonhenta (*pode variar de acordo a cobra*): Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 minuto; Potência: 16; Efeito: redução de Força d4/d3; Estágios: 30 minutos; Tratamento: 15

Dragão Verde Adulto: Tipo: Contato; Tempo de ação: Imediatamente; Potência: 24; Efeito: redução de Força 1 nível de ferimento/d8 de dano; Estágios: 10 minutos; Tratamento: 21

Gotas de Sono (*veneno artificial fabricado para paralisar suas vítimas*): Tipo: Ingestão; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 21; Efeito: Paralisia 2d6 de minutos/1d6 de minutos; Estágios: não possui outros estágios; Tratamento: não possui tratamento.

Chá de Beladona (*veneno extraído de planta*) Tipo: Ingestão; Tempo de ação: 1 minuto; Potência: 17; Efeito: redução de 1d6 a inteligência/ redução de 1d4 de inteligência; Estágios: não possui estágios; Tratamento: não possui tratamento.

Efeitos que reduzem o atributo podem ser recuperados com descanso na razão de 1 ponto por dia de descanso completo, 1 ponto a cada dois dias de atividades que não exijam muito esforço físico ou 1 ponto a cada 4 dias se o personagem for submetido a grandes esforços.

DOENÇAS

As doenças seguem os mesmos princípios dos venenos, com a diferença que o Tempo de Ação e o Estágio são bem maiores que os venenos e terá mais uma característica:

- **Sintomas:** os sintomas de uma doença são as características que as vítimas sofrem devido o efeito da doença. Os sintomas podem começar de maneira fraca antes mesmo do Tempo de Ação da doença fazer efeito.

Exemplos de Doenças:

Febre dos esgotos (*provocada pela mordida de qualquer criatura que viva em esgotos ou pântanos*): Sintomas: febre alta e indisposição; Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 dia; Potência: 13; Efeito: redução de Força d2/0; Estágios: 12 horas; Tratamento: 12

Chagas escarlates (*provocada pelo contato com cadáveres ou ambientes como cemitérios*): Sintomas: chagas vermelhas aparecem no corpo causando grande dor e desconforto; Tipo: Inalação ou Contato; Tempo de

ação: 2 dias; Potência: 16; Efeito: redução de Força d2/1; Estágios: 1 dia; Tratamento: 18

Aqui tem apenas dois exemplos de doenças, então use sua criatividade para adaptar doenças conhecidas para o New Dragon. Mas cuidado, o uso de doenças no RPG não é algo muito simples, devendo ser usadas apenas em casos extremos para ganchos de aventuras ou para “punir” um personagem que acha que seu personagem é imortal e imune a tudo. Use com muita sabedoria e cautela as doenças nos personagens jogadores, e sempre que puder as evite.

CLIMA

Muitas vezes o clima pode ser o pior inimigo de um grupo de aventureiros. Chuvas podem apagar rastros deixados pelo goblin que o especialista segue, ventos fortes podem atrasar a saída de uma embarcação, uma tempestade pode obrigar aos personagens procurarem abrigo e atrasar a aventura. Enfim, são tantos os obstáculos que um clima pode impor que seria impossível descrevê-los aqui.

O clima pode se apresentar de várias maneiras:

- **Calmo:** clima calmo e sem chuvas. Os ventos são sempre Fracos.
- **Chuva:** a chuva pode vir acompanhada de ventos fracos, mas o único problema causado é o desconforto da água.
- **Nevoeiro:** são nuvens baixas ou névoa que emerge do solo. Obscurecem a visão além de 2 metros, inclusive para personagens com visão no escuro. Fornece camuflagem a todos no nevoeiro (-4 nos testes de ataque).
- **Ventania:** ventos de moderados a fortes durante um período aproximado de 2 horas.
- **Aguaceiro:** chuva forte que dura cerca de 8 horas, atrapalha a visão e a comunicação (-2 nos testes de

FORÇA DO VENTO				
Tipo de vento	Velocidade	Tamanho	CD	Efeito
Fraco	0 – 15km/h	-	-	-
Moderado	16 – 30 km/h	-	-	-
Forte	30 – 45km/h	Minúscula	10	Derrubado
		Pequeno	15	Arrastado
Severo	45 – 80km/h	Pequeno	10	Derrubado
		Mínuscula	20	Arrastado
		Médio	15	Derrubado
Tempestade	80 – 120km/h	Médio	12	Retido
		Grande	30	Arrastado
		Pequeno	25	Arrastado
		Médio	20	Derrubado
Furacão	120 – 240km/h	Grande	15	Retido
		Pequeno	40	Arrastado
		Mínuscula	35	Arrastado
Tornado	240 – 450km/h	Médio	30	Arrastado
		Grande	25	Derrubado
		Descomunal	20	Retido
		Mínuscula	40	Arrastado

percepção) e fornece camuflagem como um nevoeiro.

- **Tempestade:** (Aréia/Neve/Raios), seja qual for o tipo de tempestade os ventos nesse clima são severos (atingindo até 80 km/h). As tempestades duram cerca de 4 a 8 horas.
- **Tempestade Violenta:** (Ventania / Nevasca/Furação/Tornado), as ventanias vem com ventos superiores a 80km/h, as Nevascas são acompanhadas de neve que formam camadas de até 1 metro de altura, os furacões são acompanhados de frente fria e os tornados são ventos poderosos que duram cerca de 20 minutos.
- **Frente Fria:** reduz a temperatura ambiente em até 15°C e a noite em 20°C.
- **Frente Quente:** aumenta a temperatura ambiente em até 15°C e a noite em 10°C.
- **Vento Fraco:** apenas uma brisa tranqüila
- **Vento Moderado:** um vento contínuo de até 30km/h, capaz de apagar velas e 50% de chance de apagar tochas e lanternas desprotegidas.
- **Vento Forte:** ventos de até 45km/h que apagam automaticamente tochas e lanternas. Ainda impõe penalidade de -2 em testes de percepção para ouvir e testes de ataque a distância.
- **Vento Severo:** vento capaz de atingir até 80km/h. Tem 50% de chance de apagar lanternas mesmo cobertas e ainda impõe penalidade de -4 em testes de Percepção para ouvir e testes de ataque a distância.
- **Tempestade:** ventos de até 120km/h fortes o suficiente para arrancar árvores e arrastar pessoas. Tem 75% de apagar lanternas cobertas e impõe penalidade de -8 em testes de Percepção para ouvir. Ataques a distância são impossíveis.
- **Furacão:** ventos de até 240km/h que derrubam árvores com certa facilidade. Impossível manter qualquer chama pequena acesa (fogueira, lanternas cobertas...). Os testes de Percepção para ouvir são impossíveis, já que o estrondo do vento não permite ouvir nada.
- **Tornado:** embora os ventos de um tornado possam atingir até 450km/h seu turbilhão se movimenta com média de 50km/h. Personagens que estiverem próximos ao tornado podem ser erguidos por 1d10 de rodadas, sofrendo dano de 3d6 por rodada para depois ainda sofrer o dano da queda. Qualquer teste de ataque e ouvir se torna impossível em meio a um tornado.

A tabela de Força do Vento mostra efeitos que possam ocorrer com criaturas que estiverem no vento, como serem arrastadas ou derrubadas. Um teste de Vigor com a CD indicada na tabela é necessário para evitar o efeito do vento.

Por exemplo, se um personagem de tamanho médio estiver em meio a uma tempestade ele precisará ser bem sucedido num teste de reação Vigor com CD igual a 12, se falhar ficará retido, não poderá se mover. Mas se um personagem pequeno estivesse nessa tempestade ele precisaria fazer um teste de Vigor com CD igual a 15, ou então seria derrubado pelos fortes ventos causados pela

tempestade. Ainda nessa tempestade se houvesse uma criatura grande, essa criatura não faria nenhum teste, pois o vento não seria necessário para lhe causar qualquer mal.

TEMPERATURAS

Mas em New Dragon o frio ou o calor extremo podem ser inimigos tão ruins quanto tempestades.

Quando o personagem estiver exposto sem qualquer tipo de proteção adequada ao frio extremo (menos que 4°C ou menos que 10°C se estiver chovendo ou com fortes ventos) esse personagem deverá fazer um teste de Vigor com CD igual a 20 a cada minuto, uma falha causa dano ao personagem de 2d6, um sucesso causa dano de 1d6. Mas se o personagem estiver com roupas e agasalhos adequados para o frio ele fará o teste de Vigor a cada hora e com bônus de +2, uma falha causa dano de 1d6 e um sucesso não causa nenhum tipo de dano. Algum personagem do grupo que for bem sucedido num teste de sobrevivência com CD 20 fará com que todos no grupo façam os testes de vigor com bônus de +2.

Quando um personagem estiver exposto a calor extremo (37°C para mais) esse personagem fará todos testes de Vigor com penalidade de -2 para temperaturas entre 37°C a 42°C e -4 para temperaturas acima de 42°C. Um personagem que se vista adequadamente para o calor de forma a manter o calor ambiente fora de seu corpo (se cobrindo com roupas brancas) fará todos os testes de vigor sem penalidades. Algum personagem do grupo que for bem sucedido num teste de sobrevivência com CD 20 fará com que todos no grupo façam os testes de vigor com bônus de +2.

ALTITUDE

Mas pode ocorrer dos personagens precisarem fazer aventuras em montanhas de grandes altitudes, nesse caso os problemas causados pelo frio podem se agravar ainda mais.

Efeitos da Altitude	
Altura	Efeito
800-1500 metros	-2 nos testes
1501 – 4500 metros	-5 nos testes
4501 metros +	Ações físicas mais rigorosas com penalidade de -5 nos testes

Se os personagens estiverem em altitudes próximas de 1500 metros todos os testes de perícia com o atributo chave Força, teste de reação de Vigor e testes de ataque serão feitos com penalidades de -2, mas apenas para personagens que não estejam habituados com grandes altitudes.

Para altitudes entre 1501 e 4500 metros os personagens terão uma penalidade cumulativa com a penalidade da altitude de até 1500 metros de -3, mesmo

personagens habituados com grandes altitudes sofrem essa penalidade.

Para altitudes acima de 4500 metros, além da penalidade citada acima todas as ações dos personagens serão consideradas como se fossem atividades um nível acima do normal (veja em Cansaço no capítulo Personagens). Ou seja, uma simples caminhada passará a ser considerada uma atividade “Rigorosa”, uma escalada passa a ser considerada uma atividade “Exagerada” e qualquer atividade exagerada passa a ter penalidade de -4 nos testes de vigor para resistir ao avanço de nível de cansaço cumulativo com quaisquer outras penalidades.

ARMADILHAS

Em uma aventura até mesmo o mais forte dos aventureiros pode cair sem encontrar um único monstro. Como? Fossos com estacas a espera de um aventureiro desavisado, dardos venenosos que saem aos montes de frescas escondidas nas paredes, veneno em páginas de livros, agulhas envenenadas que são disparadas ao abrir um baú, paredes que se fecham e tantas outras quando sua mente de mestre conseguir criar.

As armadilhas possuem as seguintes características:

- **Gatilho:** determina como a magia será ativada.
Local: uma armadilha local é ativada quando um personagem entra no local que ativa a armadilha.
Proximidade: uma armadilha com esse gatilho é ativada quando um personagem está próximo da armadilha, ou seja, não precisa tocá-la. Esse tipo de gatilho é muito sensível ao movimento do ar e por isso deve ser restrito a lugares que o ar tenha pouca mobilidade.
Toque: o dispositivo será ativado ao toque. Uma agulha envenenada que é disparada ao toque de uma maçaneta de uma porta é um exemplo.
Periódico: um gatilho periódico é ativado sempre que o período determinado passar. Um pêndulo com uma lâmina na ponta que é ativado a cada 2 rodadas é um exemplo de gatilho periódico.
- **Reativação:** determina a forma que uma armadilha é preparada para ser ativada novamente:
Sem reativação: acontece quando uma armadilha precisa ser totalmente refeita para ser usada novamente.
Manual: é preciso reativar a armadilha manualmente, como colocar a seta na besta.
Automática: a armadilha se reativa automaticamente sem a necessidade de ação externa. Um alçapão que depois de aberto e jogado um personagem em um fosso poderá ser fechado automaticamente por um sistema intrincado de molas e engrenagens.
- **Supressor:** se o criador das armadilhas deseja usar essas áreas a melhor forma de fazê-lo é usando um supressor, um mecanismo que desativa a armadilha temporariamente ou permite a passagem sem que a armadilha seja ativada.

Interruptor oculto: um interruptor escondido (teste de percepção com ND variável de 20 a 30 para encontrá-lo) desativa a armadilha temporariamente.

Fechadura: é visível o local onde se desativa a armadilha, mas está trancafiado em uma caixa de metal ou atrás de grades (teste de Operar mecanismos para abrir a fechadura)

- **Dificuldade dos testes (CD):** o teste de Percepção de uma armadilha varia de acordo com as habilidades de quem a fez, a CD será sempre 10+bônus total em Ofícios (armadilheiro). O teste para desarmar uma armadilha será o mesmo para encontrá-la, a menos que o material utilizado seja de maior qualidade (ou péssima qualidade), nesse caso o mestre pode oferecer um bônus de até +2 ou penalidade de até -2. Para que um personagem encontre armadilhas com CD 20 ou maior será necessário que ele possua o talento Encontrar Armadilha.

- **Teste para escapar da armadilha:** quando a armadilha é ativada ainda existe a possibilidade dos personagens não serem pegos, seja pulando no instante antes do alçapão abrir ou evitando a flecha que sai da parede. Para isso o personagem deve passar em um teste de Agilidade igual a 10+bônus total em Ofícios (armadilheiro). Em alguns casos, como o personagem distraído, correndo ou em combate o mestre poderá causar o dano ou efeito de uma armadilha diretamente aos personagens sem a necessidade de testes. Algumas armadilhas podem ser “Inevitáveis”, como esmagamento por parede ou teto.

- **Dano e Efeito:** quando a armadilha é ativada ela causará seus efeitos.

Fosso: uma armadilha de fosso causará dano por queda, conforme já explicado anteriormente nesse capítulo.

Armadilhas de ataques a distância: esse tipo de armadilha causa o dano da arma a ser usada, se a armadilha foi fabricada com uma Besta leve, então a armadilha causará dano de 1d8.

Armadilhas de ataque corporal: esse tipo de armadilha também causa o dano da arma, apesar de poder construir uma armadilha simulando a força de um personagem de força elevado para ajuste de dano. Grandes blocos de pedra são considerados armadilhas de ataque corporal e o dano pode variar de 1d6 (para pedras pequenas) a até 10d6 (para grandes pedras ou tetos inteiros desabando).

- **Outras Características:** uma armadilha ainda pode ter inúmeras outras características:

Tempo de ataque: algumas armadilhas levam algum tempo para surtirem efeitos, disparar uma flecha por exemplo, depois de ativadas

Alquimia: uma armadilha pode conter ácido, veneno ou algum outro efeito alquímico como efeito.

Alvos múltiplos: quando a armadilha é capaz de afetar inúmeros alvos ao mesmo tempo.

Gás: esse tipo de armadilha tem como perigo o tipo de gás usado, normalmente venenosos. As armadilhas de gás sempre são inevitáveis e sempre possuem a característica “Tempo de Ataque” para começar a surtir efeito.

Líquidos: fossos com água, areia movediça ou uma sala que encha d’água são exemplos desse tipo de armadilha.

Normalmente elas são “Inevitáveis” e possuem “Tempo de Ataque”.

Estacas: estacas em um foco causam dano de d4 +1 para cada 3 metros de queda que do personagem, além do dano normal de queda. Se houver inúmeras estacas um personagem será atingido por 1d4 de estacas.

Exemplos de armadilhas:

Agulha envenenada (*disparada quando a porta é aberta*); Gatilho: Toque; Reativação: Manual; Supressor: Não; Percep 18, Op. Mecan 15; Teste: Agilidade CD 18; Dano 1 + veneno (cobra peçonhenta)

Alçapão Camuflado Gatilho: Local; Reativação: Automática; Supressor: Não; Percep 17, Op. Mecan 13; Teste: Agilidade CD 17; Dano: fosso com 6 metros de profundidade.

Bestas Gatilho: proximidade; Reativação: Automática; Supressor: Interruptor Oculco; Percep 16, Op. Mecan 18; Teste: Agilidade CD 16; Dano: bestas leves; Outras características: Tempo de ataque (2 rodadas) e Alvos múltiplos (todos na área de um retângulo com comprimento de 8 metros).

Desmoronamento do Teto Gatilho: Local; Reativação: sem reativação; Supressor: Interruptor Oculco; Percep 20, Op. Mecan 20; Teste: inevitável; Dano: 6d6; Outras características: Alvos múltiplos (todos na área de um quadrado de lado 4 metros).

Lâmina na Parede Gatilho: Local; Reativação: automático; Supressor: Não; Percep 14, Op. Mecan 16; Teste: Agilidade CD 14; Dano: 1d8+2.

Medo

Até mesmo os maiores heróis podem ter medo de alguma coisa, seja de algum trauma infantil, pesadelo ou algum monstro que não possa derrotar.

Em New Dragon existem seis níveis de medo e cada um impõe uma penalidade nos testes de Ataque, Perícias, Reação e Defesas: Corajoso (0), Assustado (-1), Amedrontado (-2), Apavorado (-4), Apavorado (-8) e Catatônico (personagem cai no chão sem ação ou corre desesperadamente).

Para que um personagem evolua nos níveis de medo é necessário que ele perca a disputa em um teste comparativo de Intimidar contra Vontade. Quem desejar intimidar fará o teste usando sua perícia Intimidar e quem está sendo intimidado fará um teste de reação Vontade. Para cada 4 pontos de falha implica em um nível de queda. Por exemplo, um personagem que tenha vontade +6 se depara com um dragão negro adulto. O dragão possui intimidar +14, então o mestre faz um teste de Intimidar para o dragão e obtém um total de 28, o personagem faz um teste de reação e obtém um total de 18. A diferença entre os dois resultados é de 10, logo o personagem cairá

dois níveis de medo, ficando então Amedrontado e com penalidade de -2 para enfrentar o dragão.

Uma criatura não pode tentar intimidar uma mesma criatura duas vezes no mesmo encontro, mas pode tentar intimidar outras. A criatura continua abalada pelo pavor até que a fonte do seu medo esteja longe ou seja destruída.

Se o mestre permitir um jogador pode gastar um Ponto Heróico para fazer um novo teste contra medo, mas dessa vez com bônus de +2 no teste.

Sempre que o personagem estiver em momentos que exijam coragem e heroísmo, como avistar um personagem sendo morto por um dragão negro que o tinha intimidado, o mestre pode permitir que o jogador faça um novo teste comparativo, mas mesmo que o jogador falhe com uma margem superior a anterior seu nível de medo não poderá cair.

INFLUÊNCIA

Muitas vezes uma conversa é a melhor maneira de se resolver alguns problemas, afinal não é normal que os personagens saiam matando todos aqueles que apenas o esbarrarem em uma taverna ou iniciarem uma briga por um copo de cerveja. Para isso foi dividido as atitudes de um personagem em cinco níveis: Hostil, Pouco Amistoso, Indiferente, Amistoso e Prestativo.

Mas o que significa cada atitude dessa em termo de jogo?

- **Hostil:** um personagem hostil é aquele que está disposto a ferir o personagem, ou sabotar algo que ele venha a fazer ou ainda irá fugir para evitar o personagem.
- **Pouco Amistoso:** é aquele que deseja algum tipo de mal ao personagem, irá roubá-lo, criar intrigas, mentir para ele, etc.
- **Indiferente:** ele não se importa com o personagem e não fará nada de bom nem de ruim contra ele.
- **Amistoso:** deseja bem ao personagem, irá defendê-lo, conversar, aconselhar e oferecer algum tipo de ajuda limitada, como um lugar para passar a noite ou um pouco de comida.
- **Prestativo:** alguém prestativo para o personagem será capaz de assumir riscos para protegê-lo, irá apoiá-lo e dar todo o tipo de auxílio que ele puder.

Um PJ pode alterar as atitudes de outro personagem com um teste de Lábia com CD 20, quanto maior a margem de acerto mais níveis de atitudes o personagem sobe.

Sempre que um personagem usar de diplomacia para acalmar uma pessoa, ou fazer amizade para conseguir benefícios, o mestre deverá determinar qual a atitude inicial do personagem a ser influenciado para só depois o jogador poder rolar o teste de Lábia.

Por exemplo, um Especialista possui Lábia +8 e deseja conseguir um desconto em uma arma. O mestre determina que pelo ferreiro não conhecer o PJ ele está indiferente, mas por ser um vendedor e não gostar de dar descontos imporá uma penalidade de -2 no teste de lábia do Especialista. O jogador rola o dado e obtém um 18, somando seu bônus de lábia ele obtém 26, mas com a penalidade imposta pelo mestre ele consegue um total de 24. Analisando a tabela Nível de Atitudes percebe-se que um valor 24 para influenciar as atitudes de alguém indiferente o torna amistoso, logo o mestre pode conceder um pequeno desconto em algum equipamento.

Outro exemplo seria se um personagem que leva a palavra de algum deus bondoso se intrometesse em uma briga para apartá-la. Suponha que esse personagem possua +12 em Lábia e, com conversa, deseja fazer um cidadão se acalmar e parar com a briga. Como o personagem está nervoso o mestre decide que ele está Pouco Amistoso com o PJ, mesmo não o conhecendo. O jogador rola o d20 e obtém 14 no dado, somando seu bônus ele obtém um total

de 26. Analisando a tabela Nível de Atitudes percebe-se que um valor 26 torna um personagem Pouco Amistoso em Amistoso. Assim esse personagem verá no PJ alguém que apenas o quer bem e ouvirá melhor seus conselhos.

O que ainda pode acontecer é um personagem conseguir piorar as coisas. Por exemplo, um PJ é visto conversando com uma linda mulher até que seu marido surpreende os dois. O mestre decide que o marido está Pouco Amistoso por estar confuso com a situação. O PJ na tentativa de esclarecer faz um teste de Lábia com penalidade de -2, devido a situação constrangedora e o obtém um resultado 8. Olhando a tabela observa-se que um valor 8 muda o nível de atitude de Pouco Amistoso para Hostil, fazendo com que o marido nervoso parta para a briga com o PJ.

Mas deve-se levar em consideração que não é só com testes de Lábia que pode mudar as atitudes de outro personagem, é possível que alguma atitude bondosa ou heróica faça com que as pessoas vejam o personagem de outra forma. Por exemplo, um personagem que salve uma criança das mãos de bandidos fará com que a família daquela criança veja o personagem como amistoso ao invés de indiferente. Mas é claro que pode haver exceções, como por exemplo, um Necromante que invoca mortos-vivos para salvar a criança não será bem visto por todos.

NÍVEL DE ATITUDES					
Atitude Inicial	Hostil	Pouco Amistoso	Indiferente	Amistoso	Prestativo
Hostil	-	20 - 24	25 - 34	35-49	50+
Pouco Amistoso	0 - 10	-	20 - 24	25 - 39	40+
Indiferente	0 - 5	6 - 10	-	20 - 29	30+
Amistoso	0 - 2	3 - 6	7 - 10	-	20+
Prestativo	0 - 1	2 - 5	6 - 8	9 - 10	-

VIAJANDO

Qualquer que seja a campanha os personagens sempre terão que percorrer grandes distâncias entre cidades e reinos, e para determinar o tempo que leva para que esses personagens percorram a distância entre esses dois pontos são necessárias levar em consideração as regras de movimento de cada personagem.

Capacidade Carga

Capacidade de carga é a quantidade de peso que um personagem é capaz de levar consigo em suas viagens. Quanto maior for a força do personagem mais peso esse personagem será capaz de levar consigo.

A carga de um personagem é dividida em três: Carga Leve, Carga Média e Carga Pesada:

- **Carga Leve:** é o máximo que um personagem é capaz de levar consigo sem sofrer qualquer penalidade em seu movimento.
- **Carga Média:** se o personagem carregar um peso equivalente entre o valor da carga leve até o valor da carga média ele receberá uma penalidade de -2 em seus movimentos, ou seja, andará menos 2 metros a cada ação de movimento normal além de sofrer penalidade de -2 nos testes de vigor para resistir ao avanço de cansaço.
- **Carga Pesada:** se o personagem carregar um peso equivalente entre o valor da carga média até o valor

Capacidade de Carga			
Força	Leve	Média	Pesada
6	8Kg	12Kg	20Kg
7	10Kg	16Kg	25Kg
8	12Kg	20Kg	30Kg
9	14Kg	24Kg	35Kg
10	16Kg	28Kg	40Kg
11	18Kg	32Kg	45Kg
12	20Kg	36Kg	50Kg
13	22Kg	40Kg	55Kg
14	24Kg	44Kg	60Kg
15	26Kg	48Kg	65Kg
16	28Kg	52Kg	70Kg
17	30Kg	56Kg	75Kg
18	32Kg	60Kg	80Kg
19	34Kg	64Kg	85Kg
20...	36Kg	68Kg	90Kg

da carga pesada ele receberá uma penalidade de -4 em seus movimentos, ou seja, andarás menos 4 metros a cada ação de movimento normal além de sofrer penalidade de -4 nos testes de vigor para resistir ao avanço de cansaço.

Um personagem ainda é capaz de carregar até o dobro de sua carga pesada, mas será capaz de se movimentar apenas 1 metro por ação de movimento e ainda não poderá executar nenhum outro tipo de ação como atacar, lançar feitiços, etc.

Um personagem é capaz de erguer sobre sua cabeça, mas sem poder se movimentar, sua carga pesada multiplicada por 3, ou arrastar um peso equivalente até sua carga máxima multiplicada por 5 numa taxa de 1 metro por cada rodada completa.

Criaturas quadrúpedes podem carregar 50% a mais de peso (multiplique por 1,5). Para cada categoria de tamanho acima da média acrescente 50% na carga máxima permitida, por exemplo, mais 50% para criaturas grandes (x1,5), mais 100% para criaturas imensas (x2).

VIAGENS

As regras para determinar o tempo de uma viagem já assumem as paradas para descanso e para comer.

A tabela abaixo indica a distância percorrida em um dia de viagem levando em consideração tempo bom, carga leve e grupo pequeno de viajantes.

MOVIMENTAÇÃO				
	Terreno Fácil	Terreno Mediano	Terreno Acidentado	Terreno Difícil
A pé	40 Km	35 Km	20 Km	10 Km
A cavalo	60 Km	40 Km	20 Km	Impossív
A carroça	50 Km	35 Km	10 Km	Impossív

Uma pessoa pode viajar a passos mais largos ou mesmo correndo, nesse caso multiplique pela distância percorrida do personagem por dia o valor do fator multiplicativo na tabela abaixo para encontrar a distância total percorrida naquele dia, mas lembre-se das regras de Cansaço.

VELOCIDADE DO PERSONAGEM	
Movimento	Fator multiplicativo
Trote	1,5
Corrida	2
Arrancada	3

Um trote é considerado um exercício Rigoroso, corrida é considerado Exagerado e Arrancada é considerado exagerado, mas ainda impõe penalidade de -4 nos testes para verificar o avanço de cansaço do personagem.

Um cavalo pode viajar mais rápido que apenas a passos normais. Nesse caso multiplique pela distância percorrida do cavalo o valor do fator multiplicativo na

tabela abaixo para encontrar a distância total percorrida pelo cavalo naquele dia, mas lembre-se das regras de Cansaço, elas também são válidas para cavalos.

VELOCIDADE	
Movimento	Fator multiplicativo
Trote	1,5
Meio Galope	2,5
Galope	4

Um trote é considerado um exercício Rigoroso, Meio Galope é considerado Exagerado e Galope é considerado exagerado, mas ainda impõe penalidade de -4 nos testes para verificar de avanço de cansaço do cavalo.

Mas muitos fatores podem alterar a velocidade de movimento, abaixo estarão listados alguns exemplos de possíveis empecilhos de viagens com seus respectivos fatores multiplicativos. Esse fator multiplicativo deve ser multiplicado a velocidade de viagem sempre que ele ocorrer durante o caminho.

Um empecilho é a carga que o personagem, ou seu animal, carrega consigo.

A tabela apresentará um valor que deverá ser multiplicado da distância percorrida normal para que seja determinada a distância percorrida por esse viajante nesse dia.

CARGA EM VIAGENS	
Tipo de carga	Fator multiplicativo
Leve	1
Média	0,8
Pesada	0,5

Outro fator importante para uma viagem é o clima. Um tempo bom não provocará qualquer penalidade, mas uma tempestade pode atrasar em muito uma viagem. Logo o valor na tabela abaixo deve ser multiplicado a distância que seria percorrida pelo viajante naquele dia para encontrar o real valor de distância percorrida.

CLIMA	
Tempo	Fator multiplicativo
Bom	1
Chuva	0,85
Tempestade	0,5
Neve	0,7

Outro fator muito importante que modifica a velocidade de uma viagem é o número de viajantes, quanto mais pessoas estão em uma viagem, mais lento a viagem se torna.

Grupo	
Tamanho	Fator multiplicativo
1 – 10	1
11 – 100	0,85
101 – 1000	0,7
1001 - 10000	0,5

Mas lembre-se, um grupo é tão rápido quanto o mais lento dos membros.

Exemplo de viagem: suponha que um grupo de cinco aventureiros humanos desejam percorrer uma distância de 400 Km. O grupo viaja leve e a pé, então eles percorrerão uma distância de 40 Km por dia, logo deverão alcançar seu destino em 10 dias.

Mas eles foram surpreendidos por uma tempestade no quinto dia de viagem, e essa tempestade fique durante três dias inteiros, então nesses três dias a distância percorrida pelo grupo foi de 60 Km (40 Km de viagem por dia x 0,5 da tempestade = 20 Km por dia).

Aconselho a sempre usar uma calculadora para determinar o tempo de viagem dos aventureiros, e caso houver mudanças durante a viagem, seja ela de carga, clima, tipo de terreno, etc, aconselho também a ir calculando a distância dia após dia e ir anotando em uma folha separada para saber quanto os personagens já percorreram até aquele momento.

CAPÍTULO 9 – CLASSES ESPECIAIS

As classes especiais dão maior possibilidade aos jogadores de escolherem personagens multiclasse. Mas diferentemente das classes básicas, para um personagem adquirir nível em alguma classe especial ele precisará preencher certos requisitos.

REQUISITOS

Os requisitos das classes especiais serão descritos da seguinte forma:

Tendência: algumas classes especiais só podem ser adquiridas por pessoas que atendam a certas condutas de comportamento.

Perícias: para adquirir nível em algumas classes especiais poderá ser necessário habilidades de combate ou graus de conhecimento em determinada área. Essa exigência será o valor da graduação em alguma perícia, e não o bônus total.

Talentos: algumas classes especiais exigem que seus pretendentes possuam talentos específicos para poder adquirir níveis na classe.

Bônus de Defesa: existem classes que exigem bônus elevado em BD para poder adquirir níveis na classe.

Especial: algumas classes exigem de seus pretendentes coisas além de bônus e graduações. Algumas classes especiais exigem que seus pretendentes cumpram algum tipo de tarefa, seja convidado para a ordem da classe especial ou outras coisas que não se pode adquirir apenas com as regras de personagens.

Um personagem poderá adquirir nível em alguma classe especial assim que preencher os requisitos necessários e avançar de nível. Por exemplo: suponha que uma classe especial exija que seu pretendente possua Tendência Leal e Mal, com Perícia Marcial em Facas e Adagas (5 grad), Furtividade (5 grad), Atuação (4 Grad) e o talento Furtivo. Um Especialista no nível 4 já é capaz de preencher todos esses requisitos, então quando esse Especialista subir de nível, ao invés de adquirir nível 5 de especialista ele adquire nível 1 nessa classe especial, ganhando todos os bônus e habilidades especiais da classe.

DESCRIÇÃO

As classes especiais serão descritas como as classes básicas descritas no capítulo “Personagens”.

Reações Principais: a reação principal da classe especial

Perícias de Classe: quais são as perícias de classe do personagem

Característica Especial: uma característica que o personagem recebe assim que adquire nível na classe e que melhora a medida evolui.

Habilidades Especiais: são as opções que um personagem pode adquirir quando avança nível na classe. Cada nível que evolui um personagem adquire uma habilidade especial.

ARQUEIRO

Poucos são aqueles que conseguem aperfeiçoar a maestria com arco como essa classe especial. Para um arqueiro usar um arco não é simplesmente uma escolha de uma arma, mas um estilo de vida. Para um arqueiro o melhor momento de sua vida é quando dispara uma flecha com perfeição, e muitos passam sua vida inteira a busca desse disparo perfeito.

Um combatente pode se tornar um arqueiro perfeito, muito embora especialistas dedicados a arte do arco também possam se tornar grandes arqueiros.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Arcos (4+ grad), Ofícios (Arquearia) (3+ grad)

Talentos: Certoiro, Disparo Preciso, Preparar Flechas.

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Espadas, Facas e Adagas, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Intimidar, Língua, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Fabricação de arco e flecha: Um arqueiro sabe da necessidade de se manter abastecido de flechas e por isso recebe bônus de +1 nos testes de Ofício (Arquearia) para cada nível de Arqueiro.

Habilidades Especiais

Olhos de águia: Acrescente +1 aos testes de ataque com arco. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Chuva de flechas: um arqueiro pode disparar uma flecha a mais na rodada impondo uma penalidade de -2 em todos os seus ataques naquela rodada. Em caso de mais aquisições dessa habilidade as penalidades se acumularão. Por exemplo, um arqueiro que tenha Chuva de flechas 3 pode fazer 3 ataques a mais na rodada, impondo uma penalidade de -6 em todos os ataques da rodada.

Disparo Penetrante: O arqueiro consegue disparar flechas entre as frestas deixadas nas armaduras ou locais menos protegidos de monstros. Cada aquisição de Disparo Penetrante diminui a RD de criaturas em 2 para ataques de arco desse personagem.

Tiro Mortal: Acrescente +1 as rolagens de dano com arco.

Tiro de Alcance: Acrescente +4 metros ao alcance do arco quando o arqueiro disparar.

ARQUIMAGO

Os magos que dedicam toda a sua vida na arte arcana acabam por se tornar arquimagos, seres de tremendo poder inimaginável até mesmo para magos tremendamente poderosos.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: qualquer caminho de magia (11+ grad)

Talentos: Conjuração Rápida II, Dificultar Resistência Maior, Especialista em Magia, Maximizar Magia

Bônus de Defesa: não

Especial: Deve possuir Mestre no Caminho (2) e Mestre da Magia (2) (das habilidades de Mago) além de conhecer pelo menos vinte e cinco feitiços, sendo pelo menos quinze do caminho que é mestre.

Descrição

Reações Principais: Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Cajados, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Discernimento, Foco, Lábua, Língua, Navegação, Ofício, Percepção e os mesmos caminhos da magia.*

Característica Especial:

Lançador de Feitiços: o personagem recebe +1 PM a **Fogo Arcano:** o Arquimago pode lançar uma energia de suas mãos que causa dano de 1d6 como uma ação maior. É necessário um teste de ataque usando a perícia que o Arquimago é mestre. O dano aumenta em +1d6 nos níveis de Arquimago 3, 6, 9, 12, etc.

Habilidades Especiais

Moldar feitiço: o Arquimago é capaz de dar a forma que quiser a seus feitiços de área para evitar que atinja seus aliados. Por exemplo, um arquimago que lance “Bola de Fogo” em uma área que tenha oponentes e aliados poderá dar a forma necessária a bola de fogo para que atinja apenas os oponentes e poupe seus aliados.

Poderoso o Arquimago lança feitiços do caminho que é mestre com NM +1 sem aumentar o custo em PMs do feitiço. Esse bônus aumenta em +1 para cada aquisição extra dessa habilidade.

Conhecimento Extra: o Arquimago recebe uma perícia que não seja de sua classe e é considerada perícia de classe para todos os efeitos. Não é possível adquirir dessa maneira perícias dos caminhos da magia.

Sentir a magia: o Arquimago pode lançar o feitiço “Detectar Magia” livremente com NM igual ao nível de Arquimago. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em +4 o NM dessa habilidade para cada aquisição extra.

Corpo Atemporal: o arquimago se torna imune ao efeito do tempo, mantendo sempre sua aparência e vigor físico. Essa habilidade só pode ser adquirida por personagens que possuam pelo menos nível 7 de Arquimago.

ARQUEIRO ARCANO

Reconhecidos pelo mundo inteiro como a elite no combate a distância, os arqueiros arcanos combinam sua magnífica precisão a poderosos feitiços. Geralmente líderes de grupos esses arqueiros são capazes de botar medo em um exército inteiro sozinho e sem grandes dificuldades.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Arcos (6+ grad), Ofícios (Arquearia) (6+ grad), Algum Caminho da Magia (3+ grad)

Talentos: Certoiro Maior, Disparo Preciso Maior, Preparar Flechas.

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade e Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Espadas, Facas e Adagas, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Discernimento, Foco, Intimidar, Língua, Ofício e Percepção e os mesmos caminhos da magia..*

Característica Especial:

Fabricação de arco e flecha: Um arqueiro arcano sabe da necessidade de se manter abastecido de flechas e por isso recebe bônus de +1 nos testes de Ofício (Arquearia) para cada nível de Arqueiro Arcano.

Encantar flechas: um arqueiro arcano pode, com uma ação de movimento, imbuir uma energia mágica em todas as flechas que disparará naquela rodada. Essa energia fornece bônus de +1 mágico ao dano de todas as flechas a cada dois níveis nessa classe (1, 3, 5, ...).

Habilidades Especiais

Olhos de águia: Acrescente +1 aos testes de ataque com arco. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Flecha Carregada: arqueiro arcano pode carregar em uma flechacom uma ação de movimento, um feitiço para ser ativado quando a flecha atingir seu alvo. Dessa forma o arqueiro arcano poderá usar o alcance de seu arco, ao invés do alcance de sua magia, para conjurar feitiços.

Flecha Perseguidora: o arqueiro arcano pode disparar uma flecha que atingirá um alvo sem a necessidade de teste de ataque. Só não é possível atingir oponentes atrás de obstáculos intransponíveis, como dentro de uma casa fechada. Essa habilidade faz o arqueiro arcano perder automaticamente um nível de cansaço.

Rajada de Flechas: O arqueiro arcano pode disparar até 4 flechas usando uma ação de rodada completa. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em 2 o número de flechas disparadas dessa maneira. Essa habilidade faz o arqueiro arcano perder automaticamente um nível de cansaço.

Flecha da Morte: Essa habilidade só pode ser adquirida por personagens que tenham nível 7 ou maior em Arqueiro Arcano. O arqueiro arcano pode encantar uma única flecha

com um encanto de morte, para isso ele deve dedicar a esse encanto pelo menos 10 horas, apeans uma flecha pode ser encantada por vez. Quando a flecha tinge seu alvo ela o obriga fazer um teste de Vigor com CD igual a 15+nível em arqueiro arcano desse personagem, falha causa morte imediata. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em +2 a CD do teste de Vigor.

ASSASSINO

Os assassinos são pessoas extremamente treinadas na arte do movimento furtivo, no ataque pelas costas e mestres na manipulação e disfarces. Usam de armas pequenas para poder passar despercebido com elas praticamente em qualquer lugar.

Requisitos

Tendência: Leal e Mal, Neutro e Mal, Caótico e Neutro ou Caótico e Mal

Perícias: Facas e Adagas ou Espadas (3+ grad), Atuação (3+ grad), Furtividade (5+ grad), Lábria (3+ grad), Ofícios (Alquimia) (2+ grad)

Talentos: Ataque Furtivo II

Bônus de Defesa: não

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Facas e Adagas, Bestas, Espadas, Acrobacia, Arte da Fuga, Atletismo, Atuação, Avaliação, Cavalgar, Conduzir, Discernimento, Falsificação, Furtividade, Intimidar, Lábria, Língua, Navegação, Ofício, Operar Mecanismos, Percepção e Prestidigitação.*

Característica Especial:

Golpe Mortal: o Assassino recebe bônus de 1d6 de dano nos ataques surpresa e pelas costas a cada três níveis (1, 4, 7...).

Mestre do Veneno: o Assassino recebe, a cada nível nessa classe, +1 nos testes de Ofícios (Alquimia) quando prepara venenos e +1 em testes de Vigor para resistir a efeitos de veneno.

Habilidades Especiais

Toque da Morte: se o assassino estudar sua vítima por 3 rodadas e a vítima não identificar o assassino como um oponente ele poderá desferir um golpe mortal. Esse golpe deve ser um golpe pelas costas ou um golpe surpresa, como em Ataque Furtivo, mas a vítima deverá fazer um teste de vigor com CD igual a 10+nível do assassino, falha causará a morte ou paralisia da vítima por 10 minutos (a escolha do personagem), sucesso da vítima o ataque desferido será um ataque furtivo normal. Cada aquisição dessa habilidade além da primeira aumenta em +3 a dificuldade do teste para a vítima resistir a morte.

Ataque Traçoeiro: o Assassino recebe bônus de +1 nos testes de ataque surpresa ou pelas costas.

Gatuno: o Assassino recebe bônus de +2 nos testes de Furtividade quando usados durante a noite ou em escuridão parcial.

Mestre do disfarce: o Assassino recebe bônus de +2 nos testes de Atuação quando deseja se passar por outra pessoa.

BÁRBARO

Um bárbaro é um guerreiro inconsequente que vive em regiões afastadas da sociedade. Muitos pensam que os bárbaros são cruéis e impiedosos, e com razão, já que o senso de ética raramente chega até esses combatentes. Bárbaros raramente são vistos usando armaduras e são conhecidos por usarem grandes machados.

Requisitos

Tendência: qualquer que não seja Leal

Perícias: qualquer perícia marcial de combate corporal (4+ grad), Sobrevivência (4+ grad)

Talentos: Postura Ofensiva Maior.

Bônus de Defesa: +2 ou mais

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade e Vigor.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Boeladeiras, Escudos, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Maças e manguais, Machados e Martelos, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Língua, Intimidar, Ofício, Percepção, Rastrear e Sobrevivência.*

Característica Especial:

Resistência: o bárbaro recebe 1 ponto de vida extra em todos os níveis ímpares de Bárbaro (1, 3, 5...).

Pele dura: os bárbaros conseguem enrijecer sua pele e torná-la dura como couro. Eles recebem RD natural de 1 em todos níveis ímpares nessa classe (1, 3, 5...).

Habilidades Especiais:

Movimento rápido: o bárbaro tem seu movimento aumentado em +2 metros por ação de movimento se não estiver usando armadura.

Fúria: quando o bárbaro assumir uma postura ofensiva (veja no capítulo Combate) ele poderá entrar em fúria e receber um bônus de +2 nas rolagens de dano se não estiver usando armadura. Enquanto estiver em fúria o bárbaro não poderá usar qualquer perícia com atributo chave Inteligência e não poderá usar armas de ataque a distância. Um bárbaro pode permanecer em fúria durante um número de rodadas igual seu nível de bárbaro mais seu modificador de Força. Após o término da fúria o bárbaro perde automaticamente um nível em seu estado de cansaço. A aquisição extra dessa habilidade confere um acúmulo no bônus de dano nos ataques em fúria do bárbaro.

Instinto: o bárbaro pressente o perigo. Quando sofrer um ataque surpresa ou pelas costas o bárbaro não perderá seus

bônus de defesa, mas somente se não estiver usando armadura.

Reflexos: o bárbaro receberá bônus de +1 nos testes de Agilidade por nível de bárbaro para escapar de armadilhas se não estiver usando armadura.

Apartar: os bárbaros fazem testes de apartar com bônus de +2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano.

Bardo

Bardos podem ser músicos, trovadores, recitadores de poemas ou mesmo contadores de histórias. Os bardos viajam o mundo atrás de conhecimento e histórias para contar. Mas muito se engana quem pensa que os bardos não passam de músicos e grandes galanteadores, muitas vezes eles são usados como espiões, mensageiros, diplomatas e até negociadores.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Atuação (4+ grad), Conhecimento (História) (3+ grad), Conhecimento (Qualquer) (3+ grad), Discernimento (2+ grad) e Lábria (2+ grad)

Talentos: Ator

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade e Vontade

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Facas e Adagas, Bestas, Boleadeiras, Chicotes, Espadas, Lanças, Acrobacia, Arte da Fuga, Atletismo, Atuação, Avaliação, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Discernimento, Furtividade, Lábria, Língua, Navegação, Ofício, Operar Mecanismos, Percepção e Prestidigitação.*

Característica Especial:

Conhecimento de Bardo: o bardo pode realizar um teste de qualquer conhecimento com bônus igual ao seu nível como bardo, mesmo que não possua graduação em tal conhecimento. Mas suas descobertas pelo teste sempre serão em forma de história que ouviu falar. Por exemplo, ao encontrar um anel mágico o bardo faz um teste de conhecimento (magia) para descobrir seu poder, sendo bem sucedido o mestre dirá “você já ouviu falar desse anel com o poderoso Klaus Kulmer, ele usava esse anel e não sentia frio”, assim o personagem saberá que o anel fornece poder de suportar elementos (frio). As dificuldades dos testes variam: CD 15 para coisas comuns, CD 20 para conhecimentos incomuns, mas de certa forma acessível, CD 30 para conhecimentos obscuros e de conhecimento restrito e CD 35 para conhecimentos extremamente obscuros e de conhecimento de poucos.

Música de Bardo: a cada nível que um personagem adquire nessa classe ele poderá escolher uma das habilidades de Música de Bardo listadas abaixo. Somente uma habilidade de música pode ser ativada por vez e o efeito da música termina 1 rodada após o bardo cessar a música.

- **Música de Bardo (Proteção):** o bardo é capaz de usar sua música para eliminar efeitos sonoros provocado por outras criaturas fazendo um teste de Atuação. Qualquer criatura capaz de ouvir a música do bardo com clareza (20 a 30 metros de raio) poderá usar o teste de atuação do bardo como se fosse seu teste para resistir aos efeitos sonoros. Cada aquisição extra dessa habilidade fornece bônus de +2 aos teste de atuação para essa habilidade.

- **Música de bardo (Fascinação):** o bardo pode fazer com que uma criatura num raio de até 30 metros que possa ouvir sua música seja fascinada. O bardo deve fazer um teste comparativo de Atuação contra Vontade da criatura a ser fascinada. Se a criatura vencer nada acontecerá e a criatura não poderá ser fascinada nas próximas 3 horas, se o bardo vencer a criatura ficará prestando atenção na música do bardo e terá penalidade de -8 nos testes de Percepção. Caso algo aconteça (ou a vítima perceba a presença de alguém) um novo teste comparativo deverá ser feito. Qualquer ameaça em potencial cortará o efeito. Essa habilidade não pode ser usada em criaturas que estejam em combate. Cada aquisição extra dessa habilidade fornece bônus de +2 aos teste de atuação para essa habilidade.

- **Música de Bardo (Coragem):** o bardo é capaz de inspirar coragem em seus aliados. Enquanto estiver cantando ou tocando um instrumento musical seus aliados receberão bônus de +1 nos testes de reação, ataque e dano. Cada aquisição extra dessa habilidade fornece bônus +1 adicional nos testes.

- **Música de Bardo (Sugestão):** somente personagem com nível 5 ou mais de bardo pode adquirir essa habilidade. O bardo é capaz de lançar a magia “Sugestão” livremente, com a diferença que o sucesso dessa habilidade depende de um teste comparativo de Atuação do bardo contra Vontade da criatura que o bardo deseja impor uma sugestão. Essa habilidade não pode ser usada em criaturas que estejam em combate. Cada aquisição extra dessa habilidade fornece bônus de +2 aos teste de atuação para essa habilidade.

Habilidades Especiais

Mestre Perito: o bardo deve escolher uma das seguintes perícias para se tornar mestre: *Atuação, Furtividade, Lábria ou Prestidigitação.* Quando o bardo usar essa perícia, mesmo que esteja sob tensão, com pressa ou em combate ele poderá escolher 10 ao invés de rolar o d20 para testes.

Conhecimento Extra: o Bardo recebe uma perícia que não seja de sua classe e é considerada perícia de classe para todos os efeitos. Não é possível adquirir dessa maneira perícias dos caminhos da magia.

Ludibriador: o Bardo recebe bônus de +1 nos testes de Atuação e Lábria.

Lançador de Feitiços: O Bardo adquire como perícia de classe a perícia dos caminhos da magia Controle e Ilusão com graduação máxima 1. Essa habilidade não torna o Bardo mestre no caminho e nem dá a ele outras perícias dos caminhos da magia como perícias de classe. O Bardo inicia com um número de PMs igual a 2+mod de Int e recebe 1 ponto de PM extra por nível nessa classe. Caso o

personagem possua nível anterior em uma classe que tenha como caminho contrário o caminho Controle e Ilusão essa habilidade não poderá ser adquirida.

CAVALEIRO

Cavaleiros são combatentes especializados em combate montado, soldados de elite de qualquer exército. Um cavaleiro é invejado pelos homens e desejado pelas mulheres, com certeza ser cavaleiro é a maior honraria que um combatente pode ter.

Requisitos

Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro

Perícias: Espadas (5+ grad) e Lanças (5+ grad), Cavalgar (5+ grad), Conhecimento (Nobreza) (2+ grad)

Talentos: Combate montado e Investida montada

Bônus de Defesa: +2 em BD

Especial: ser nomeado por um nobre (ou um cavaleiro experiente) e fazer o juramento dos cavaleiros.

*Não demonstre medo diante de seu inimigo
Seja bravo e justo
Diga sempre a verdade mesmo que leve a morte
Proteja os mais fracos
Seja sempre correto*

Descrição

Reações Principais: Vigor

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Escudos, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Maças e manguais, Machados e Martelos, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento (Nobreza), Discernimento, Intimidar, Lábua, Língua, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Cavaleiro Nato o cavaleiro recebe bônus de +1 em cavalgar e ofícios (adestrar animais) para sua montaria por nível de Cavaleiro.

Resistente o Cavaleiro recebe 1 ponto de vida extra em todos os níveis ímpares de cavaleiro (1, 3, 5...).

Habilidades Especiais:

Investida mortífera: o cavaleiro recebe bônus de +2 nas rolagens de dano ao investir montado sobre uma criatura.

Pisotear: o cavaleiro pode usar a manobra Atropelar usando a Força da montaria como teste. Sucesso no teste, além dos efeitos de Atropelar, a criatura atropelada sofre 1d6+mod força da montaria de dano. Cada aquisição dessa habilidade além da primeira concede a montaria bônus de +2 no teste de força para atropelar.

Duelar: um cavaleiro pode, se assim desejar, se concentrar em apenas um oponente enquanto luta. Se o cavaleiro fizer isso ele recebe bônus de +2 nos testes de ataque, dano e defesas contra esse oponente, mas recebe penalidade de -2 nos testes de ataque, dano e defesas contra todos os outros oponentes. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, sendo os bônus cumulativos, mas não as penalidades.

Elo animal: o cavaleiro cria um elo com algum animal que o servirá como montaria. Enquanto estiver montando esse animal o cavaleiro sempre poderá pedir 10 em seus testes de Cavalgar ou Ofícios (Adestrar Animais).

Cavalgada acelerada: o cavaleiro pode aumentar em +2 por ação de movimento o movimento de uma montaria sem qualquer penalidade ou desgaste de estado físico por parte da montaria. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, dando a montaria bônus de +2 adicional ao movimento para cada aquisição dessa habilidade.

DRUIDA

Muitos consideram os druidas mestres da natureza, mas os próprios druidas discordam dessa afirmativa. Para eles um druida não controla a natureza, mas se torna parte dela e por isso é tão poderoso. Um druida raramente toma lados, pois sempre preza pelo equilíbrio das coisas.

Requisitos

Tendência: qualquer Neutro ou Indiferente

Perícias: Conhecimento (Natureza) (5+ grad), Sobrevivência (5+ grad), Animais e Plantas (5+ grad)

Talentos: não

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: deve encontrar um druida e ser aceito na ordem druídica

Descrição

Reações Principais: Vigor e Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Boleadeiras, Cajados, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Cura, Discernimento, Foco, Lábua, Língua, Navegação, Ofício, Percepção, Rastrear, Sobrevivência e os mesmos caminhos da magia da classe anterior.*

Característica Especial:

Lançador de Feitiços: o personagem recebe +1 PM a cada nível nessa classe.

Companheiro Animal: o druida possui um animal que o acompanhará e o protegerá sempre. Esse animal deve possuir nível máximo igual ao nível de druida, mas caso o animal possua nível inferior ele pode “progredir” usando as regras do capítulo 11: Animais e monstros (com a aprovação do mestre). É possível que o druida possua mais de um companheiro animal, desde que o nível máximo de animais não ultrapasse seu nível de druida.

Habilidades Especiais

Cativar Animais e Bestas: o druida pode lançar os feitiços Cativar animais e Cativar bestas livremente com NM igual ao seu nível de druida. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em +1 o NM dessa habilidade para cada aquisição extra.

Senso da Natureza: o Druida recebe bônus de +1 nos testes de Sobrevivência e Conhecimento (Natureza). Essa

habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em +1 o bônus para cada aquisição.

Forma Animal: o druida pode lançar o feitiço Forma Animal livremente com NM igual ao seu nível de druida, mas sempre que o druida volta de sua forma animal ele perde automaticamente um nível em seu Cansaço. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumentando em 1 o NM dessa habilidade para cada aquisição extra.

Corpo Atemporal: o druida se torna imune ao efeito do tempo, mantendo sempre sua aparência e vigor físico. Essa habilidade só pode ser adquirida por personagens com pelo menos 10 níveis de druida.

Espadachim

Espadachim é um guerreiro treinado para combater com armas leves e tirar o máximo proveito de sua velocidade. Os espadachins dispensam as armaduras, pois descobriram que a melhor forma de se proteger é não ser atingido.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Espadas ou Facas e Adagas (4+ grad)

Talentos: Acuidade com arma, Esquiva, Postura Defensiva Maior

Bônus de Defesa: +2 ou maior

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Chicotes, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Acrobacia, Arte da fuga, Atletismo, Atuação, Cavalgar, Conduzir, Discernimento, Intimidar, Lábria, Língua, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Defesa Aprimorada: o espadachim recebe bônus de +1 em sua BD a cada dois níveis de espadachim se não estiver usando armadura ou escudo (1, 3, 5...)

Reação Aprimorada: o espadachim recebe bônus de +1 em testes de iniciativa a cada dois níveis de espadachim se não estiver usando armadura ou escudo (1, 3, 5...)

Golpe Aprimorado: o espadachim causa +1d6 de dano com armas de tamanho P de combate corporal, ou arma que receba benefícios do talento acuidade com arma e se não estiver usando armadura ou escudo. Esse bônus aumenta em +1d6 a cada três níveis de espadachim (1, 4, 7...)

Habilidades Especiais:

Defesa estratégica: quando o espadachim assumir a Postura Defensiva ele recebe bônus de +2 em BD se não estiver usando armadura ou escudo, esse bônus é cumulativo com o bônus da manobra Postura Defensiva. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Golpe preciso: o espadachim aumenta sua margem de acerto crítico em 1, ou seja, para ele um acerto crítico é obtido com um resultado 19 ou 20, ao invés de apenas 20, quando estiver lutando com armas de tamanho P de combate corporal, ou arma que receba benefícios do talento acuidade com arma e se não estiver usando armadura ou escudo. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, aumento assim a margem de acerto crítico do espadachim.

Esgrimista: se estiver usando uma arma de tamanho P de combate corporal (ou arma que receba benefícios do talento acuidade com arma) com uma única mão e não estiver usando armadura ou escudo o espadachim poderá se concentrar em um único oponente para receber bônus de +2 nos testes de ataque, manobra de desarme e em todas as defesas, mas recebe penalidade de -2 nesses mesmos testes em qualquer outro oponente. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes, sendo os bônus cumulativos, mas não as penalidades.

GUERREIROS

São exímios lutadores, possuem grande resistência e são grandes conhecedores de armas. Um guerreiro pode ser desde um soldado habilidoso, um arqueiro de grande precisão, um mercenário ou mesmo um caçador de tesouros.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: qualquer Perícia Marcial (4+ grad)

Talentos: Afinidade com arma (qualquer)

Bônus de Defesa: +1 ou maior

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Vigor.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Boleadeiras, Cajados, Chicotes, Escudos, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Maças e manguais, Machados e Martelos, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Intimidar, Língua, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Resistência: o guerreiro recebe 1 ponto de vida extra em todos os níveis ímpares (1, 3, 5...).

Mestre de combate: o guerreiro recebe 1 ponto de perícia extra por nível para ser alocado em Perícias Marciais.

Habilidades Especiais:

Mestre em Arma: o guerreiro deve escolher uma única Arma para ganhar um bônus de +1 em todos os testes de ataque e dano. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Vigoroso/Ágil: o guerreiro recebe +1 no bônus base de Vigor ou Agilidade

Versátil: o guerreiro recebe 1 talento de combate. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

LADINO

Abençoado com uma mente brilhante e mãos ligeiras o ladino vive uma vida um tanto “diferente” do normal, se escondendo nas sombras enquanto aguarda uma oportunidade de lucro. Um ladino pode ser um ladrão, espião, especialista em invadir e abrir coisas ou um “especialista na busca por dinheiro”.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Facas e adagas (3+ grad), Arte da fuga (4+ grad), Correr (3+ grad), Discernimento (3+ grad), Escalar (2+ grad), Furtividade (4+ grad), Mentir (2+ grad), Operar Mecanismos (2+ grad), Percepção (3+ grad) e Prestidigitação (2+ grad)

Talentos: Reação ao perigo

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Agilidade

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Facas e Adagas, Arcos, Bestas, Chicotes, Espadas, Lanças, Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Avaliação, Cavalgar, Conduzir, Correr, Discernimento, Escalar, Furtividade, Língua, Mentir, Natação, Ofício, Operar Mecanismos, Percepção, Prestidigitação e Saltar.*

Característica Especial:

Competente: o Ladino recebe 2 pontos extras de perícia por nível.

Versatilidade: o Ladino recebe 1 talento Geral a cada dois níveis nessa classe (1, 3, 5...)

Habilidades Especiais:

Mestre em Perícia o especialista deve escolher uma das seguintes perícias para se tornar mestre: *Arte da fuga, Atuação, Furtividade, Líbia, Operar Mecanismos, Percepção ou Prestidigitação.* Quando o especialista usar essa perícia, mesmo que esteja sob tensão, com pressa ou em combate ele poderá escolher 10 ao invés de rolar o D20 para testes. Essa habilidade pode ser adquirida até 5 vezes devendo uma nova perícia ser escolhida.

Ligeiro: o Ladino recebe bônus de +2 nos testes de Atletismo. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Ataque Traíçoeiro: o Ladino recebe bônus de +1 nos testes de ataque surpresa ou pelas costas. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Gatuno: o Ladino recebe bônus de +2 nos testes de Furtividade quando usados durante a noite ou em escuridão parcial ou total. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Ataque Incapacitante: quando o ladino desferir um ataque surpresa ou pelas costas bem sucedido, seu oponente deverá fazer um teste de Vigor com CD 10+dano sofrido. Uma falha diminuirá seu deslocamento

atual em 2 metros e ainda reduzirá sua Força em 2 pontos durante uma hora.

MAGO

As horas e horas dedicadas aos estudos faz com que um gesto e uma palavra ininteligível seja mais poderosa que um golpe de espada. Muitos veem e acham fácil, mas não sabem que um mago se dedicou anos para poder conseguir tais feitos.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Conhecimento (Magia) (4+ grad), qualquer caminho da magia (4+ grad)

Talentos: qualquer um talento mágico

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: deve conhecer pelo menos cinco feitiços do caminho que é mestre

Descrição

Reações Principais: Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Cajados, Facas e Adagas, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Cura, Discernimento, Foco, Líbia, Língua, Navegação, Ofício, Percepção e os caminhos da magia escolhidos.*

Característica Especial:

Lançador de Feitiços: o personagem recebe +1 PM a cada nível nessa classe.

Estudioso: o Mago recebe 1 ponto de perícia para ser gasto em Perícias dos Caminhos da Magia a cada nível que evolui nessa classe.

Habilidades Especiais

Mestre do conhecimento: o Mago recebe +2 de bônus em todos os testes de um tipo de conhecimento, devendo ser escolhido na aquisição dessa característica. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Familiar: o Mago pode através de um ritual invocar um familiar. Esse familiar possui um vínculo mágico com o mago, e apesar de ser um animal ele é considerado uma besta mágica. O familiar também concede benefícios ao mago:

- Cobra: +3 em Líbia

- Gato: +3 em Furtividade

- Coruja: +3 em Percepção

- Corvo: +2 em Percepção (o corvo é capaz de falar um idioma)

Cada aquisição dessa habilidade (inclusive a primeira) concede +1 PV, +1 RD, +2 Int e uma das seguintes habilidades aos familiares, além de aumentar o bônus em perícia que o mago recebe em +1:

- Vínculo empático: o mago pode conversar telepaticamente com seu familiar a uma distância de até 20 metros.

- Partilhar Magia: toda magia lançada sobre o mago automaticamente afeta o familiar.

- Falar com animais: o animal é capaz de se comunicar com animais de sua mesma espécie.

- Falar: o familiar passa a falar a língua de seu mestre.

- Resistência a magia: o familiar recebe RD 2 a todos os tipos de magia de dano e +2 de bônus para resistir a magias.

- Vidência: o mago pode ver e ouvir o que seu familiar vê, como os benefícios do feitiço Vidência.

Mestre do caminho: o Mago recebe +1 de bônus em todos os testes no caminho que é mestre. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Mestre da Magia: o Mago lança feitiços do caminho que é mestre com o custo de PMs reduzidos em 1 (no mínimo 1). Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Dificultar Magia: o Mago aumenta em +1 a dificuldade base do caminho que é mestre. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

NECROMANTE

Necromantes são conjuradores que se especializaram na arte mágica do controle da energia vital e da morte. São sempre mal vistos devido a sua capacidade de interromper o sono eterno de criaturas para usá-la de acordo com sua vontade.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Conhecimento (Magia) (3+ grad), Conhecimento (Ocultismo) (4+ grad), Necromancia e Feitiçaria (4+ grad)

Talentos: Qualquer um talento mágico

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: ser mestre em Necromancia e Feitiçaria

Descrição

Reações Principais: Vontade

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Cajados, Facas e Adagas, Cavalgar, Conduzir, Conhecimento, Cura, Discernimento, Foco, Lábua, Língua, Navegação, Ofício, Percepção e os caminhos da magia escolhidos.*

Característica Especial:

Lançador de Feitiços: o personagem recebe +1 PM a cada nível nessa classe.

Estudioso: o Necromante recebe 1 ponto de perícia para ser gasto em Perícias dos Caminhos da Magia a cada nível que evolui nessa classe.

Habilidades Especiais:

Mestre do conhecimento: o Necromante recebe +2 de bônus em todos os testes de um tipo de conhecimento, devendo ser escolhido na aquisição dessa característica. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Mestre do caminho: o Necromante recebe +1 de bônus em todos os testes no caminho que é mestre. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Lacaio: O Necromante adquire, através de um ritual, um esqueleto combatente como lacaio. Essa habilidade pode

ser adquirida mais vezes, sendo cada aquisição aumentando a Força do esqueleto em +2, Destreza em +2, base de PV em +1, RD +1 e +1 em todas as reações.

Aprimorar Morto-vivo: todo morto-vivo criado pelo necromante recebe bônus de +2 em força e +1 em RD. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Controlar Mortos-vivos: O Necromante é capaz de controlar mortos-vivos num raio de 20 metros, todos mortos-vivos afetados ficarão sob seu comando. O Necromante pode afetar um número de níveis de mortos-vivos igual ao seu bônus total na perícia Conhecimento (Ocultismo), sendo os mortos-vivos de menor nível na área afetados primeiro. Os mortos-vivos têm direito a um teste de reação Vontade com CD igual a 10+bônus de conhecimento (Ocultismo) para não serem controlados. Se o Necromante usar essa habilidade enquanto têm mortos-vivos sob o seu comando os mortos-vivos anteriores não serão mais afetados por essa habilidade e ficarão dispersos. Sempre que essa habilidade for usada o Necromante perde automaticamente um nível de cansaço.

PALADINO

Paladino é um guerreiro que luta pelo bem, pela ordem e dedica sua vida a combater o mal. O paladino é um combatente puro e poucos possuem a dedicação necessária para se tornar um. O paladino é o exemplo de esperança para o mundo, o paladino é incorruptível e nunca falta com a verdade.

Um bom paladino com certeza foi um combatente que encontrou sua devoção em um deus benigno.

Requisitos

Tendência: Leal e Bom

Perícias: Espadas (5+ grad), Lanças (5+ grad), Cavalgar (3+ grad), Conhecimento (Religião) (4+ grad), Cura (2+ grad), Lábua (2+ grad)

Talentos: Devoto

Bônus de Defesa: +3 ou mais

Especial: deve ser devoto de um deus de tendência Leal e bom, Neutro e Bom ou Leal e Indiferente.

Descrição

Reações Principais: Vigor e Vontade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Arcos, Bestas, Escudos, Espadas, Facas e Adagas, Lanças, Maças e manguais, Machados e Martelos, Atletismo, Conhecimento (Religião), Cavalgar, Conduzir, Cura, Discernimento, Lábua, Língua, Intimidar, Ofício e Percepção.*

Característica Especial:

Resistência: o Paladino recebe 1 ponto de vida extra em todos os níveis ímpares de Paladino (1, 3, 5...).

Protetor dos indefesos: o Paladino recebe 1 ponto heroico extra em todos os níveis de Paladino.

Proteção divina: o Paladino recebe bônus de +1 em todas as suas reações para cada nível adquirido nessa classe.

Habilidades Especiais

Detectar o mal: o paladino é capaz de lançar o feitiço Detectar o Mal com NM igual ao nível de paladino livremente.

Destruir o mal: o paladino é eficaz quando luta contra criaturas Malígnas recebendo um bônus de +1 nas rolagens de dano contra criaturas de tendência Mal. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Aura de Coragem: o Paladino se torna imune a qualquer tipo de medo, natural ou mágico.

Lançador de Feitiços: O Paladino adquire como perícia de classe a perícia dos caminhos da magia Cura e Proteção com graduação máxima 1. Essa habilidade não torna o Paladino mestre no caminho e nem dá a ele outras perícias dos caminhos da magia como perícias de classe. O paladino inicia com um número de PMs igual a 2+mod de Int e recebe 1 ponto de PM extra por nível nessa classe. Caso o personagem possua nível anterior em uma classe que tenha como caminho contrário o caminho Cura e Proteção essa habilidade não poderá ser adquirida.

RANGER

Rangers são combatentes treinados na arte da caça, do rastreamento, da sobrevivência em ambientes selvagens e da camuflagem. Os rangers podem ser inimigos terríveis para qualquer um, capazes de se moverem silenciosamente e de se misturar com o ambiente o oponente pode ser morto antes mesmo que saiba o que o matou.

Requisitos

Tendência: qualquer

Perícias: Arcos ou Espadas (3+ grad), Conhecimento (Natureza) (3+ grad), Furtividade (3+ grad), Percepção (4+ grad), Rastrear (4+ grad) e Sobrevivência (4+ grad)

Talentos: Caçador, Rastro Invisível.

Bônus de Defesa: qualquer

Especial: não

Descrição

Reações Principais: Vigor e Agilidade.

Perícias de Classe: *Ataque Desarmado, Facas e Adagas, Arcos, Boleadeiras, Espadas, Lanças, Atletismo, Cavalgar, Conduzir, Cura, Discernimento, Furtividade, Língua, Navegação, Ofício, Percepção, Rastrear e Sobrevivência.*

Característica Especial:

Competente: o Ranger recebe 2 pontos extras de perícia por nível.

Inimigo: o Ranger se especializou em enfrentar um tipo de criatura, seja pelo ódio racial de sua cultura ou por outro motivo pessoal. Quando o ranger estiver enfrentando esse tipo de criatura receberá +1 nos testes de ataque, dano, bônus de defesa e testes de perícia. A cada nível o ranger pode escolher um novo tipo de criatura para receber o bônus ou escolher aumentar o bônus contra um tipo de

criatura que já seja Inimigo. Os tipos de criatura são: Aberração, Animais, Besta, Constructo, Extra-planar água, Extra-planar ar, Extra-planar bom, Extra-planar fogo, Extra-planar mal, Extra-planar terra, Fada, Gigante, Humanóide anão, Humanóide aquático, Humanóide elfo, Humanóide goblinóide, Humanóide humano, Humanóide monstruoso, Humanóide wee, Morto-vivo e Planta.

Habilidades Especiais:

Camuflagem: o Ranger recebe bônus de +2 nos testes de Furtividade em ambientes selvagens. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Conhecimento Extra: o Ranger recebe uma perícia que não seja de sua classe e é considerada perícia de classe para todos os efeitos. Não é possível adquirir dessa maneira perícias dos caminhos da magia. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Conhecimento da Natureza: o Ranger recebe bônus de +2 nos testes de sobrevivência e rastrear quando as usa em ambientes selvagens. Essa habilidade pode ser adquirida mais vezes.

Companheiro Animal: o Ranger possui um animal que o acompanhará e o protegerá sempre. Esse animal deve possuir nível máximo igual ao nível de Ranger, mas caso o animal possua nível inferior ele pode “progredir” usando as regras do capítulo 11: Animais e monstros (com a aprovação do mestre). É possível que o ranger possua mais de um companheiro animal, desde que o nível máximo de animais não ultrapasse seu nível de ranger.

Lançador de Feitiços: O Ranger adquire como perícia de classe a perícia dos caminhos da magia Animais e Plantas com graduação máxima 1. Essa habilidade não torna o Ranger mestre no caminho e nem dá a ele outras perícias dos caminhos da magia como perícias de classe. O ranger inicia com um número de PMs igual a 2+mod de Int e recebe 1 ponto de PM extra por nível nessa classe. Caso o personagem possua nível anterior em uma classe que tenha como caminho contrário o caminho Animais e Plantas essa habilidade não poderá ser adquirida.

CAPÍTULO 10 – ITENS MÁGICOS

Itens mágicos com certeza são aquilo que mais aventureiros desejam. Por esses itens aventureiros são capazes de invadir masmorras, enfrentar dragões e arriscar suas vidas onde quer que seja para conseguir uma espada poderosa ou uma armadura épica.

Κριαção do Item

No capítulo magia está descrito como proceder com criações de itens mágicos, mas como mestre você pode impor outras dificuldades para criação de itens mais poderosos. Por exemplo, um personagem que deseja criar um arco com o feitiço Centelha com NM 15 seria extremamente poderoso, afinal causaria dano de $d6+8$ por ataque, então você pode impor que o arco deveria ser feito com a madeira de Ent e sua corda com a barba de um gigante do fogo.

Mas muitos itens têm limitação de seus efeitos, por exemplo, flechas mágicas depois de usadas perdem seus efeitos mágicos ou então pode existir uma varinha mágica com um número limitado de uso, nesse caso deve-se proceder da seguinte maneira durante a criação do item:

- **Itens sem limites de uso:** deve-se proceder exatamente da maneira como descrito no capítulo Magia. Exemplo: Armaduras que fornecem proteções mágicas ou espadas com poderes especiais.
- **Itens de uso diário:** para construir um item que tenha seu uso limitado por dia serão necessários um número de pontos de criação igual a duas vezes o valor da soma do requisito da graduação do feitiço com o NM do feitiço mais 2 pontos para cada utilização diária. Exemplo, um anel que possa disparar o feitiço Bola de Fogo três vezes por dia com NM 5 seriam necessários 30 pontos de criação, já que $(7+5) \times 2 = 24$, pois o valor como requisito da graduação do feitiço é 7 e o NM do feitiço é 5, $24+6=30$, mais 6 porque o item pode ser usado 3 vezes por dia.
- **Itens de uso limitado:** para construir um item que tenha seu uso limitado serão necessários um número de pontos de criação igual a duas vezes o valor como requisito da graduação do feitiço mais 1 ponto para cada 10 utilizações. Exemplo, uma varinha de Centelha Bipartida com NM 3 com 50 utilizações seriam necessários 19 pontos de criação, já que $(4+3) \times 2 = 14$, pois o valor como requisito da graduação do feitiço é 4 e o feitiço possui NM 3 e $14+5=19$, mais cinco porque o item tem 50 utilizações.
- **Itens de uso instantâneo:** para construir um item que perca seu efeito após o uso serão necessários um número de pontos de criação igual o valor como requisito da graduação do feitiço somado ao seu NM. Exemplo, uma flecha encantada com o feitiço Toque da fadiga com NM 2 seria necessário apenas 3 pontos de criação, já que o valor como requisito da graduação do feitiço é 1 e o NM do feitiço é 2, mas assim que a flecha atingisse seu alvo seu efeito mágico se dissiparia, mesmo que a flecha estivesse em bom estado de uso sua magia teria terminado.

Pergaminhos e poções entram como itens de uso instantâneos.

- **Outras limitações:** pode haver inúmeras limitações para serem impostas aos itens mágicos para que seu efeito seja ativado e cada um possui um fator que deve ser multiplicado ao total dos pontos de criação.

Acerto crítico: o poder é ativado apenas quando seu portador consegue um acerto crítico – $\times 0,7$.

Tendência: um item pode ser limitado pela tendência, apenas quando personagens da limitação da tendência estiverem usando o item que seus poderes poderão ter efeito – $\times 0,7$.

Raça: alguns itens são de uso exclusivo de algumas raças – $\times 0,6$.

Localidade: alguns itens só podem ser utilizados em certas localidades como florestas, montanhas, locais com temperatura abaixo de 0°C , etc. – $\times 0,5$.

Exemplo: um personagem que deseje construir um anel de Bola de Fogo (como no tópico Itens de uso diário) se esse anel tivesse a limitação que só poderia ser usado no deserto ele teria seus pontos de criação diminuídos para 15 pontos ($30 \times 0,5 = 15$). Ou ainda, se a varinha de Centelha Bipartida fosse criada (como no tópico Itens de uso Limitado) e tivesse a limitação de ser usada apenas por personagens de tendência Mal e em locais com temperatura acima de 30°C seus pontos de criação diminuiriam para 7 ($19 \times 0,7 \times 0,5 = 6,65$, arredondando para cima=7).

- **Efeito poderoso:** se o efeito a ser alocado em um item for o efeito poderoso do feitiço deve multiplicar por 5 o número de pontos de criação do item.

Exemplo: um personagem que deseje construir um anel de Bola de Fogo (como no tópico Itens de uso diário), porém o efeito dessa bola e fogo fosse o Efeito Poderoso o número de pontos de criação seria de $30 \times 5 = 150$.

ITENS NO CORPO

Alguns itens mágicos precisam ser equipados ao corpo do personagem para que surtam efeitos. Uma capa precisa ser vestida e botas precisam ser calçadas, simplesmente carregar um item não faz com que um personagem usufrua de seus benefícios.

Mas tome cuidado, um personagem não pode usufruir do benefício de dois itens mágicos vestidos no mesmo lugar, por exemplo, um personagem que vista duas capas terá o efeito da segunda capa anulada.

Um personagem pode usar itens mágicos da seguinte maneira:

- **Cabeça:** 1 elmo, tiara, chapéu ou lentes.
- **Orelhas:** 1 par de brincos
- **Pescoço:** 1 colar, cordão ou amuleto.
- **Dorso:** 1 vestimenta ou armadura
- **Ombros:** 1 robe, túnica ou capa
- **Cintura:** 1 cinto
- **Braços:** 2 braçadeiras ou pulseiras
- **Mãos:** 1 par de luvas
- **Dedos:** 2 anéis (1 em cada mão)
- **Pés:** 1 par de botas ou sapatos

Qualquer item mágico equipado sobre outro item mágico não surtirá qualquer efeito. Itens que não são equipados e que seus efeitos surtem quando ativados não entram nessa lista, por exemplo, armas só surtem efeitos quando equipadas, então mesmo que um personagem possua uma espada que aumente sua BD em +2 ele só receberá esse bônus enquanto a estiver empunhado, se estiver em sua bainha o personagem não receberá seus benefícios mágicos.

ΑΡΑΡΕΝΑ

Itens mágicos muitas vezes têm aparência espetacular como gemas impregnadas, materiais raros, brilhos, etc. Sempre que um item poderoso for construído (com NM 10 ou mais) ele deverá ter uma aparência diferenciada que indique seu efeito mágico. Por exemplo, um cajado de Bola de Fogo com NM 10 pode ser feita apenas de uma madeira vermelha de uma árvore rara encontrada no deserto branco e deve possuir um rubi vermelho sangue em sua ponta ou então um cajado de Dedo da Morte ser feito de ossos de um lich com pedras de jade incrustadas.

Mas mesmo que um feitiço cuja graduação em um caminho seja maior ou igual a 10 seja lançado sob um item com NM abaixo de 10 ele terá uma aparência espetacular.

ΝΟΜΕ

Equipamentos mágicos possuem nomes que refletem aquilo que fazem, por exemplo, um anel que

FEITIÇOS ESPECÍFICOS

Existem feitiços foram criados por grandes artífices para uso exclusivo para encantar itens que tornam especialmente armas e armaduras ainda mais poderosas quando combinadas a outros feitiços.

ΑΡΙΑΔΑ

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

possua o encanto de bola de fogo pode ser chamado de *Anel de Bola de Fogo*, mas é possível que itens possuam nomes mais chamativos como *Anel Firebolt* para o anel de Bola de Fogo ou *Espada de Grondor* para uma espada com encanto Indestrutível que ficou conhecida após o guerreiro Grondor matar um dragão com ela.

REAÇÃO

Muitos itens mágicos permitem aos alvos de suas magias um teste de reação para evitar ou diminuir os efeitos contra ele. Então nesse caso a ND do teste de reação será sempre 10+NM do feitiço+bônus de inteligência do encantador. Por exemplo, uma espada encantada com o feitiço Envenenamento de NM 7 criada por um Encantador de Inteligência 17 (+3) dará direito a vítima do ataque um teste de vigor com ND 20 (10+7+3=20), mas se outra espada estiver encantada com Envenenamento com NM 12 o teste de vigor da vítima deverá ser feito com NM 25 (10+12+3=25).

ΑΤΙΝΑΧΑ

Muitos itens são feitos exclusivamente para uso próprio ou sob encomenda, nesses casos os criadores adicionam aos itens uma palavra de ativação que faz o item liberar seu feitiço. Somente mediante a essa palavra o item será ativado. Qualquer pessoa que conheça essa palavra mágica poderá ativar o item. Uma pessoa com Conhecimento (Magia) e Língua (Runas Antigas) com graduação mínima de 11 em cada perícia pode descobrir a palavra ao ler as runas no item sendo bem sucedido nos testes das perícias com ND 20+NM do feitiço.

ΔΑΝΙΦΑΝΔΟ

Itens mágicos podem ser danificados da mesma maneira que itens comuns, com a diferença de que quando um item mágico recebe dano suficiente para mudar seu estado Quebrado ele liberará uma energia que causará dano de 1 para cada NM do feitiço que estava encantado sobre ele a todos que estiverem a até 3 metros de distância.

Efeito: Esse feitiço só pode ser lançado em armas do tipo corte ou perfuração. Esse encanto faz com que a arma ignore uma quantidade de RD igual a 1/2NM.

Reação: Não

ΑΜΡΛΙΑΡ ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕ

Requisito: 3+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto amplia determinada competência ou habilidade do usuário. Esse encanto fornece a quem usar o item um bônus de +1/2NM em determinada habilidade ou competência.

Reação: Não

AMPLIAR PODER MÁGICO

Requisito: 6+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto pode ser lançado apenas sobre anéis, varinhas ou cajados. Esse encanto aumenta o NM de todos os feitiços de determinado caminho da magia em 1 para cada 4NM além de fornecer bônus de +1 para cada 4NM para testes de determinado caminho para feitiços lançados pelo seu portador.

Reação: Não

AMPLIAR REAÇÃO

Requisito: 3+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto amplia determinada reação do usuário. Esse encanto fornece a quem usar o item um bônus de +1/2NM em determinada reação.

Reação: Não

DEFESA

Requisito: 5+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto amplia a esquiva ou bloqueio de seu usuário. Esse encanto fornece a quem usar o item um bônus de +1/2NM em esquiva ou bloqueio, devendo ser especificado durante a criação do item.

Reação: Não

ELEMENTAL

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse feitiço faz com que uma arma cause dano além de seu golpe, como dano por fogo, frio, sônico, ácido, etc. Cada 4 NM desse feitiço aumenta o dano em 1D4 de dano do tipo escolhido. Quando esse feitiço é lançado com NM 10 ou mais o equipamento emanará a todo o tempo o elemento. Exemplo: espadas com o elemento fogo ficará

em chamas a todo o tempo enquanto uma flauta com o Elemental Sônico emitirá um pequeno zumbido.

Reação: Não

ENDURECER

Requisito: 6+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: um equipamento se torna mais duro. Sua RD, dureza e resistência aumentam em +1/4NM desse feitiço.

Reação: não

ENCANTAR

Requisito: 3+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto prepara um item para receber outros feitiços. Muitas vezes apenas esse feitiço é lançado sobre o item e nada mais, já que seus efeitos já são de grande valia. Uma arma encantada com Encantar recebe bônus de +1 nos ataques e dano para cada 4 NM. Uma armadura recebe +1 em sua RD, dureza e resistência para 4 NM desse feitiço e outros itens recebem +1 em dureza e resistência para cada 4 NM.

Reação: não

ESTILHAÇADOR

Requisito: 6+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: uma arma recebe bônus de +1/NM nos danos contra objetos.

Reação: não

PERFURANTE

Requisito: 10+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto deve ser lançado apenas sobre armas perfurantes. Esse encanto aumenta em 1 a margem de acerto crítico da arma a cada 4 NM do feitiço.

Reação: Não

RETORNÁVEL

Requisito: 7+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto deve ser lançado apenas sobre armas que possam ser arremessadas (como adagas, lanças,

machados de arremesso, etc). A arma, depois de lançada, retorna para as mãos de seu lançador no início de seu turno. Então, mesmo que um personagem possua ataques múltiplos ele não poderá realizar mais de um ataque de arremesso com essa arma. Para cada 4 NM desse feitiço a arma aumenta seu alcance em +2 metros. Se esse feitiço for lançado com NM 16 ou mais ele poderá encantar flechas ou setas.

Reação: Não

TOQUE DA MORTE

Requisito: 9+ Qualquer Caminho

Tempo de execução: -

Alcance: -

Duração: -

Efeito: esse encanto deve ser lançado apenas sobre armas. Quando uma arma com esse encanto é usada para realizar um ataque surpresa ou pelas costas a vítima deverá fazer um teste de reação para não sofrer 1d6/2 NM desse feitiço. Caso seja bem sucedido ainda sofrerá metade do dano.

Reação: Vigor - Metade

FEITIÇOS INCOMPATÍVEIS

É sabido que os magos e poderosos artífices estudam dia e noite para tornar equipamentos ainda mais poderosos, mas muitos feitiços ainda são simplesmente impossíveis de serem alocados em itens. Assim como outras ciências, a fabricação de itens exige estudos e novas fórmulas para alocar itens nos equipamentos, então nada impede que um grande artífice consiga algum dia alocar em itens os feitiços incompatíveis. Os feitiços incompatíveis são:

Aprisionar Alma
Assassino Ilusório
Ataque Visual
Avidez
Cimitarra Dançante
Círculo da Morte

Comunhão com o Terreno
Dedo da morte
Encantar arma
Exibir Poder
Forma Animal
Mão Macabra

Montaria Fantasma
Pássaro Mensageiro
Purificar Alimentos
Presciência

ITENS MÁGICOS ESPECÍFICOS

Pelas regras de criação qualquer item mágico com poderes e efeitos dos mais diversos pode ser criado usando a criatividade e a combinação de feitiços, mas alguns exemplos de itens mágicos (aqueles mais comuns ou muito raros) estão listados abaixo.

DESCRIÇÃO DO ITEM

O item mágico vai ser descrito da seguinte maneira:

Nome: o nome do item

Poder: aqui será descrito com qual feitiço e NM o item foi encantado (Feitiço/NM)

Aparência: a aparência do item se for espetacular, caso não seja terá aparência mundana

Ativação: a forma de ativação, Palavra, frase, gesto, sempre ativo, etc.

Limitação de uso: caso aja limitação aqui será descrito o número de cargas ou o limite de uso diário por dia.

Efeito: a forma que o efeito do item se mostra, como brilho, uma flecha, um raio de fogo, etc.

Nível: o nível de poder do item

ARMADURAS

As armaduras mágicas são os itens mais poderosos entre os equipamentos mágicos, pois além de fornecer proteção podem também dar poder ofensivo a

quem a use. As armaduras mágicas podem receber até 5 feitiços.

A maioria das armaduras possui efeitos ativos o tempo todo, mas aquelas que necessitam de ativação devem ser feitas com palavras ou pequenas frases. É necessária uma ação maior para ativar um feitiço de uma armadura.

ARMADURA DEMONÍACA

Essa armadura é feita de um metal negro e raro encontrado apenas nas geladas montanhas do norte (conhecido como diamante negro). Essa armadura de batalha negra tem seu elmo em forma da cabeça de um demônio, sendo que seu usuário enxerga através da boca cheia de dentes afiados. Chifres saem desde as ombreiras até as braçadeiras e caneleiras.

Poder: *Encantar*/16; *Aterrorizar*/15; *Arma Flamejante*/10; *Endurecer*/8; *Onda de exaustão*/12

Ativação: Palavras ou gestos e Sempre ativo

Limitação de uso: Aterrorizar/3x por dia; Arma Flamejante/sempe ativo; Endurecer/sempe ativo; Onda de exaustão/5x por dia

Efeito: Essa armadura negra e de aparência pavorosa parece que está sempre emanando uma aura visível negra e verde que sobe como fumaça e logo desaparece, e com uma simples palavra (Wipnar) um chicote flamejante surge nas mãos do possuidor.

Armadura demoníaca: Pen -6; Mov -4; RD 14; Áreas: C, P,B,PN; Dureza 22; PV +22; Peso 35Kg

Nível: 15

ARMADURA PROTEÇÃO AO FOGO

Essa armadura pode ser de qualquer tipo, mas normalmente armaduras pesadas de metal (como armadura de batalha) não recebem esse feitiço.

Poder: Encantar/4; Resistência ao fogo/5

Ativação: Sempre ativo

Limitação de uso: não possui

Efeito: Armadura +1 que fornece RD 5 contra fogo.

Armadura do fogo: adicione as características da armadura +1 em RD, dureza e resistência.

Nível: 3

COTA DE MALHA CELESTIAL

A Cota de Malha Celestial tem basicamente a mesma aparência de uma cota de malha comum, com a diferença de que seus anéis metálicos são feitos de um metal encontrado apenas em grandes profundezas (conhecido como ouro anão, possui grande valor comercial) e possuem um brilho amarelo intenso quando exposto ao sol. Mais leve que uma cota de malha comum, esse item, além de sua beleza impressionante, protege seu usuário de forças malignas e de feitiços de necromancia e feitiçaria.

Poder: Encantar/12; Tornar Leve/10; Abrigo contra o Mal/5;

Ativação: sempre ativo

Limitação de uso: não possui

Efeito: Esta armadura +3 extremamente leve, quando exposta ao sol, brilha de forma intensa, mas mesmo no escuro é possível ver o brilho da cota de malha.

Cota de Malha Celestial: Pen -2; Mov 0; RD 8; Áreas: P,B,PN; Dureza 15; Resistência +13; Peso 10Kg

Nível: 10

COTA DE MALHA ÉLFICA

Essa cota de malha é extremamente rara de ser encontrada fora dos domínios élficos. É uma armadura extremamente leve feita de um metal encontrado em poucos lugares do mundo. O próprio metal já é leve, mas os elfos ainda lançam feitiços para torná-lo ainda mais leve. Quem já vestiu essa armadura diz que é como se estivesse vestindo uma roupa comum.

Poder: Encantar/8; Tornar Leve/5; Endurecer/8

Ativação: sempre ativo

Limitação de uso: não possui

Efeito: Cota de Malha +2 incrivelmente bela e leve.

Cota de malha élfica: Pen -1; Mov 0; RD 9; Áreas: P, PN, B; Dureza 14; Resistência +14; Peso 5Kg

Nível: 8

ELMO DA CORAGEM

Esse elmo de “Rabo de Lagosta” possui as inscrições em sua testa “Encare seu inimigo sem medo” em língua arcaica,

Poder: Encantar/5; Remover o medo/5

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: seu usuário fica imune a qualquer efeito de medo mágico ou natural.

Elmo Parcial da Coragem: Pen 0; Mov 0; RD 7; Áreas: C; Dureza 16; Resistência +11; Peso 1,5Kg

Nível: 5

ESCAMAS DE DRAGÃO VERMELHO

A escama de dragão vermelho é uma armadura de couro vermelha como as escamas de um dragão e quase tão resistente quanto.

Poder: Encantar/12; Endurecer/12; Suportar Elementos (Fogo)/10

Ativação: sempre ativo

Limitação de uso: não possui

Efeito: Uma armadura +3 vermelha que parece com escamas de dragão, resistente como o aço e fornece RD 10 contra fogo.

Escamas de dragão vermelho: Pen -2; Mov 0; RD 9; Áreas: P,B,PN; Dureza 15; Resistência +10; Peso 10Kg

Nível: 10

PEITORAL DO HERÓI

Esse peitoral de bronze tem o formato de um corpo musculoso perfeito e com runas mágicas em alto relevo espalhadas por toda sua superfície. Em seus ombros pedras marinhas transparentes prendem uma capa branca que recai nas costas de seu usuário.

Poder: Encantar/8; Tornar Leve/8; Endurecer/8; Bênção/6;

Ativação: sempre ativo

Limitação de uso: não possui

Efeito: Bônus de +2 nos ataques para o usuário

Peitoral do herói: Pen -2; Mov -1; RD 14; Áreas: P; Dureza 19; Resistência +19; Peso 10Kg

Nível: 5

ARMAS

Armas mágicas estão espalhadas por todos os cantos do mundo, mas as realmente poderosas são raras, já que uma arma mágica muito poderosa levaria até mesmo anos para um bom artífice fazer. As armas mágicas podem receber até 5 encantos.

A maioria das armas possui efeitos ativos o tempo todo, mas aquelas que necessitam de ativação devem ser

feitas com palavras ou pequenas frases. É necessária uma ação maior para ativar um feitiço de uma arma.

ADAGA DO ASSASSINO

Essa adaga normalmente possui a lâmina curvada, mas fora isso possui aparência mundana.

Poder: *Encantar/5; Toque da morte/5*

Limitação de uso: não possui

Efeito: +2d6 de dano ao atacar pelas costas ou surpresa
Adaga do assassino Dano d4+1; Bloq -2; Cat: Facas e Adagas; Tamanho: P; Alcance 2m; Peso: 0,5Kg; Dureza: 13; Resistência +9

Nível: 7

ARCO DE FOGO

Esse arco aparentemente comum se mostra poderoso quando seu usuário puxa sua corda e aparece uma flecha de fogo.

Poder: *Encantar/6; Centelha/6*

Limitação de uso: não possui

Efeito: a centelha é disparada do arco em forma de flecha de fogo. Mesmo que o feitiço não necessite de teste de ataque esse arco precisa de um teste de ataque bem sucedido para que cause dano.

Arco de Fogo Dano d6+3; Bloq -2; Cat: Arcos; Tamanho: M; Alcance 12m; Peso: 1Kg; Dureza: 6; Resistência +2

Nível: 5

ARCO ÉLFICO

Esse arco é feito de madeira branca encontrada apenas em algumas florestas do mundo. Sua corda é feita de cabelos de ninfa e suas runas são escritas com uma tinta a base de prata deixando-o uma arma belíssima.

Poder: *Encantar/12; Encanto de ruína (goblinóides)/10*

Limitação de uso: não possui

Efeito: Arma +3 que causa dano adicional de +10 contra goblinóides. O arco élfico mantém sempre um brilho tênue que ilumina a até 2 metros de distância.

Arco Élfico: Dano d8+4(D8+14 contra goblinóide); Bloq -2; Cat: Arcos; Tamanho: M; Alcance 14m; Peso: 1Kg; Dureza: 11; Resistência +7

Nível: 9

ESPADA FURTO DE VIDAS

Essa é uma espada feita de metal e uma espécie de liga de carbono que apenas poucos anões conseguem fazer. Essa liga torna sua lâmina negra e os rubis cor de sangue em seu cabo dão um toque ainda mais macabro a arma.

Poder: *Encantar/10; Drenar Vida/10*

Limitação de uso: Apenas acerto crítico

Efeito: quando seu usuário acerta um oponente com um acerto crítico a espada ativa o feitiço Drenar Vida e a lâmina se torna vermelho sangue por 3 rodadas.

Espada Curta Furto de Vidas: Dano d6+2; Bloq +2; Cat: Espadas; Tamanho: M; Alcance -; Peso: 1Kg; Dureza: 14; Resistência +10

Nível: 9

FLECHA ASSASSINA

Essa é uma flecha criada para ser eficiente apenas contra certo tipo de raça, então sua aparência pode variar muito de uma flecha para outra, por exemplo, uma flecha Assassina de Elfos é grossa e possui penas pretas, já uma Assassina de orcs é delicada e possui penas verdes e brancas.

Poder: *Encantar/10; Encanto de ruína/10*

Limitação de uso: Uso instantâneo

Efeito: -

Nível: 6

LÂMINA DO SOL

Essa é uma espada bastarda usada por muitos paladinos, já que apenas pessoas de bom coração podem empunhá-la. Sua lâmina brilha como um espelho e seu cabo de ouro é reluzente como o próprio Sol.

Poder: *Encantar/10; Detectar o mal/10; Encanto de ruína (criaturas do plano inferior)/10; Encanto de ruína (Morto-vivos)/10; Luz do dia/8;*

Limitação de uso: Somente criaturas de tendência Leal e Bom podem brandir essa espada. Todos os poderes estão sempre ativos com exceção da Luz do dia que deve ser Ativada com palavras.

Efeito: Espada Bastarda +2 que pode lançar luz do dia e detectar o mal livremente, além de causar dano +10 contra criaturas do plano inferior e mortos-vivos. Quando criaturas de tendência Maligna, morto-vivos ou criaturas do plano inferior estão dentro do alcance do efeito do feitiço Detectar o Mal a arma brilhará em um amarelo intenso que iluminará até 3 metros de distância.

Lâmina do sol: Dano D8+2; Bloq +3; Cat: Espadas; Tamanho: M; Alcance -; Peso: 3Kg; Dureza: 17; Resistência +12

Nível: 10

MACHADO RETORNÁVEL ANÃO

Esse machado normalmente possui aparência mundana, a menos que possua encantos poderosos sobre ele.

Poder: *Encantar/8; Retornável/8*

Limitação de uso: não possui

Efeito: Um machado +2 que retorna para a mão do lançador após ser arremessado.

Machado retornável anão: Dano d6+2; Bloq +0; Cat: Machados e Martelos; Tamanho: P; Alcance 6m; Peso: 1Kg; Dureza: 7; Resistência +5

Nível: 5

Machado Estilhaçador

Esse machado aparentemente comum é a arma favorita de muitos anões. Os golpes desse machado são capazes de destruir escudos ou armas com um único golpe.

Poder: *Encantar/6; Estilhaçador/6;*

Limitação de uso: não possui

Efeito: Arma +1 que quando seu usuário golpeia uma arma, escudo, ou qualquer objeto com a intenção de destruí-lo seus golpes causam +6 de dano e soam como um pequeno trovão.

Machado de Combate estilhaçador: Dano D10+1; Bloq +2; Cat: Machados e Martelos; Tamanho: M; Alcance -; Peso: 3Kg; Dureza: 6; Resistência +5

Nível: 5

Tridente Náutilus

Esse é um tridente inteiramente feito de ouro puro e possui quase 2 metros de comprimento.

Poder: *Encantar/10; Cativar Animais/10; Respirar na água/1; Língua Animal/1; Invocar Animais/10;*

Limitação de uso: os poderes dos itens só podem ser usados quando em alto mar. Cativar Animais/sempe ativo; Respirar na água/sempe ativo; Língua Animal/sempe ativo; Invocar Animais/3x por dia

Efeito: Arma +2 que dá ao seu portador a capacidade de respirar na água, falar com animais e invocar e cativar animais marinhos. Sempre que algum dos poderes do tridente é usado um brilho dourado aparece em sua volta iluminando até 3 metros de distância.

Tridente Náutilus: Dano D8+2; Bloq +1; Cat: Lanças; Tamanho: G; Alcance 2m; Peso: 4Kg; Dureza: 17; Resistência +12

Nível: 12

Sabre da Perfuração

Esse sabre possui um cabo de ouro maciço com pedras valiosas na base de sua lâmina.

Poder: *Encantar Arma/4; Perfurante/4*

Limitação de uso: Sempre ativo

Efeito: Sabre +1 que causa acerto crítico com 19 ou 20 no D20.

Sabre da Perfuração Dano d6+1; Bloq +3; Cat: Espadas; Tamanho: M; Alcance -; Peso: 1Kg; Dureza: 13; Resistência: +10

Nível: 4

Poções e Óleos

Essa é a forma mais comum de se encontrar um item mágico, pois é muito fácil e rápido fazer poções. Uma poção pode receber apenas 1 encanto e não é preciso preparar o item com o feitiço Encantar. É necessário uma ação maior para beber uma poção ou duas ações de rodada completa para passar um óleo.

Gotas de Sono

Essa poção feita à base de plantas soníferas funciona apenas quando ingerida e causa grande sonolência a quem bebe. Pode ser misturado em outra bebida sem que perca o efeito.

Poder: *Sono/8*

Limitação de uso: uso limitado (3 Goles)

Efeito: o usuário é acometido pelo feitiço sono.

Nível: 5

Óleo de Cheiro Animal

Esse óleo feito com urina de pelo menos cinco animais diferentes deve ser espalhado pelo corpo para que tenha efeito. Esse óleo dá ao seu usuário invisibilidade total contra animais.

Poder: *Invisível para animais/3*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: o usuário fica com um terrível cheiro

Nível: 2

Óleo de Resistência ao Fogo

Esse óleo feito a base de ovo deve ser passado em todo o corpo para fornecer uma proteção contra fogo.

Poder: *Supportar elementos (fogo)/5*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: o usuário sente sua pele fria

Nível: 3

Óleo Escorregadio

Esse óleo feito a base de lodo deve ser passado em todo o corpo de um personagem para torná-lo muito escorregadio.

Poder: *área escorregadia/5*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: o usuário recebe bônus de +20 em arte da fuga contra testes de agarrar ou para se livrar de amarras, como cordas, plantas ou teias (substitua o valor do teste de reação do feitiço pelo teste de arte da fuga enquanto o óleo estiver fazendo efeito).

Nível: 3

Óleo Reparador

Esse óleo é feito com cera de abelha e algum óleo mineral. Quando passado sobre uma arma, armadura ou equipamento pequenas rachaduras somem e pequenos defeitos são recuperados.

Poder: *Reparação/4*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: -

Nível: 4

POÇÃO DA AGILIDADE

Essa poção feita com dentes e unhas de felinos dá a quem beber uma agilidade impressionante.

Poder: *Atributo elevado (Destreza)/8*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: A destreza do personagem aumenta em +4 e seus olhos do se tornam amarelos e com formato de olhos de gato.

Nível: 6

POÇÃO DA FORÇA DE TOURO

Essa poção feita com pelos de touro, búfalo ou qualquer animal semelhante aumenta incrivelmente o físico de quem a bebe.

Poder: *Atributo elevado (Força)/8*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: os músculos do personagem aumentam claramente, recebendo +4 em Força, podendo até mesmo rasgar alguma roupa que esteja vestindo (se essa roupa estiver justa ao corpo).

Nível: 6

POÇÃO DE CURA

Essa poção feita a partir de água benta e tem a capacidade de curar os ferimentos de quem a bebe.

Poder: *Cura/5*

Limitação de uso: uso limitado (3 Goles)

Efeito: o usuário sente grande alívio quando a bebe, ele tem 15 PVs recuperados.

Nível: 3

POÇÃO DE FÔLEGO

Essa poção feita com água do mar e guelras de peixes tem um cheiro horrível e um gosto pior ainda, mas permite uma pessoa a respirar na água.

Poder: *Respirar na água/5*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: cresce guelras no pescoço de quem a bebe, seu usuário pode respirar na água.

Nível: 3

POÇÃO DE SALTO

Essa poção feita com pernas de grilo tem cor esverdeada e permite a seu usuário dar grandes saltos.

Poder: *Salto/6*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: o personagem se sente mais leve quando a bebe, recebe bônus de +24 nos testes de saltar.

Nível: 6

SOPRO FLAMEJANTE

Essa poção preta é feita a base de alcatrão e, ao ser ingerida, permite ao seu usuário lançar o feitiço Bola de Fogo.

Poder: *Bola de Fogo (Efeito Poderoso)/8*

Limitação de uso: uso instantâneo (1 Gole)

Efeito: o usuário sente a garganta queimar e seus olhos ficam vermelhos. O sopro flamejante tem alcance de 8 metros (4 quadrados) e causa dano de 8d4 em todos na área que falharem em um teste de Agilidade com ND 20, caso contrário o dano será reduzido a metade.

Nível: 4

ANÉIS

Apesar de seu tamanho diminuto, os anéis talvez sejam a forma de magia mais praticada, já que armazenam grande quantidade de magia e podem ser carregados facilmente. Um anel mágico pode receber até 5 encantos, mas com limite de NM 10 por encanto.

Anéis mágicos são ativados com uma pequena frase ou uma palavra. É necessário uma ação de rodada completa para ativar um anel.

ANEL MAGNÍFICO DA ÁGUA

Esse anel é feito de uma liga de ouro com ferro e possui três pedras de ametistas.

Poder: *Encantar/10; Área Escorregadia/10; Criar água/10; Respirar na água/10; Tempestade de Gelo/10*

Limitação de uso: Criar água/ sempre ativo; Respirar na água/ sempre ativo; Área Escorregadia/3x por dia; Tempestade de Gelo/1x por dia

Efeito: Esse anel magnífico dá ao seu usuário a capacidade respirar embaixo d'água, criar água, tornar áreas escorregadias e ainda lançar Tempestade de Gelo 1 vez por dia.

Nível: 15

ANEL MAGNÍFICO DA TERRA

Esse anel é feito de uma liga de ouro com ferro e possui três pedras de âmbar.

Poder: *Encantar/10; Mesclar-se as rochas/10; Pele rochosa/10; Amolecer Pedra e Terra/10; Terremoto/10*

Limitação de uso: Mesclar-se as rochas/sempre ativo; Pele rochosa/3x por dia; Moldar Rochas/2x por dia; Terremoto/1x por dia

Efeito: -

Nível: 15

ANEL MAGNÍFICO DO AR

Esse anel é feito de uma liga de ouro com ferro e possui três pedras de quartzo rosa.

Poder: *Encantar/10; Queda suave/10; Tempestade de vento/10; Salto/10; Relâmpago/10*

Limitação de uso: Queda suave/sempe ativo; Tempestade de vento/ sempre ativo; Voar/ 3x por dia; Relâmpago/1x por dia

Efeito: Esse anel magnífico permite seu usuário usar Queda Suave e Tempestade de vento livremente, e ainda voar 3x por dia e relâmpago 1 vez ao dia.

Nível: 15

ANEL MAGNÍFICO DO FOGO

Esse anel é feito de uma liga de ouro com ferro e possui três pedras de Hematita.

Poder: *Encantar/10; Suportar elementos (Fogo)/10; Centelha/10; Muralha de fogo/10; Bola de fogo/10;*

Limitação de uso: Suportar elementos (Fogo)/sempe ativo; Centelha/sempe ativo; Muralha de fogo/2x por dia; Bola de fogo/1x por dia;

Efeito: Anel magnífico que dá ao seu portador RD contra fogo igual a 10, permite lançar centelhas livremente causando dano de D6+10, muralha de fogo 2 vezes por dia e bola de fogo 1 vez por dia.

Nível: 15

ANEL DE RESISTÊNCIA A FOGO

Esse anel é feito de ouro com uma pedra de rubi pequena cravejada.

Poder: *Encantar/10; Suportar Elementos (fogo)/10*

Limitação de uso: Suportar Elementos (fogo)/ Sempre ativo

Efeito: Dá ao seu portador RD 10 contra fogo.

Nível: 8

CONTRAMÁGICA

Esse anel é feito com duas tiras de platina que se entrelaçam.

Poder: *Encantar/10; Anular efeito/10; Cancelar 10.*

Limitação de uso: Anular efeito/1x por dia; Cancelar 1x por dia.

Efeito: Permite lançar Anular efeito e Cancelar 1 vez por dia com NM 10.

Nível: 9

ENFEITIÇAR ANIMAIS

Esse anel feito de um pedaço de madeira de Ent (ou Pastor da floresta) confere ao seu usuário a capacidade de cativar animais.

Poder: *Encantar/10; Cativar Animais/10*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: -

Nível: 7

CORRIDA

Esse anel é feito de aço em forma relâmpago.

Poder: *Encantar/6; Ampliar Habilidades (Atletismo)/6*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: Concede ao seu usuário bônus de +3 em testes de correr.

Nível: 1

ESCALADA

Esse anel feito na realidade é um fio de cânhamo encantado que deve ser enrolado no dedo como se fosse um anel.

Poder: *Encantar/6; Ampliar Habilidades (Atletismo)/6*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: Concede ao seu usuário bônus de +3 em testes de Escalada.

Nível: 1

NATAÇÃO

Esse anel é feito de prata com ondulações.

Poder: *Encantar/6; Ampliar Habilidades (Atletismo)/6*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: Concede ao seu usuário bônus de +3 em testes de Natação.

Nível: 1

VARINHAS

As varinhas mágicas são muito usadas por conjuradores que ainda não dominam completamente a arte mágica. As varinhas mágicas permitem o armazenamento de apenas 1 feitiço (além do feitiço encantar) cuja graduação do requisito do feitiço seja igual ou inferior a 6 e com NM com limite de 6.

Para ativar uma varinha é necessário que ela seja agitada no ar e que uma pequena frase (ou mesmo uma única palavra) secreta seja dita. Conjuradores podem carregar inúmeras varinhas consigo, sendo uma para cada ocasião diferente. É necessário uma ação de rodada completa para ativar uma varinha.

CENTELHA ARDENTE

Essa é uma varinha feita de madeira vermelha com uma pedra de rubi em sua ponta.

Poder: *Encantar/6; Centelha de Fogo/6.*

Limitação de uso: Sempre ativo

Efeito: uma faísca de fogo é disparada da ponta da varinha causando dano de D6+3.

Nível: 5

FRAQUEZA

Essa é uma varinha feita de madeira resistente, como carvalho, ondulada.

Poder: *Encantar/4; Drenar Força/4.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: um raio verde atinge uma criatura para sugar sua força. A criatura atingida, se falhar em um teste de Vigor com CD de 16, terá sua força reduzida em 2.

Nível: 4

VARINHA DA LEVITAÇÃO

Essa varinha feita de madeira polida e bem entalhada é pintada de branco e com runas escritas em preto.

Poder: *Encantar/4; Mãos Mágicas/4.*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: seu portador pode levitar objetos com peso de até 2Kg.

Nível: 2

VARINHA DE SUGAR VIDA

Essa é uma varinha é feita de ossos com um pedaço do corpo de um humano amarrada em sua base (orelha, dedo, olho, etc).

Poder: *Encantar/6; Drenar Vida/6.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: um raio negro é disparado da ponta da varinha. A varinha suga da vítima uma quantidade de PVs igual a D4+6. A varinha tem alcance de até 20 metros.

Nível: 5

VARINHA DE HIPNOTISMO

Não importa o material que é feito essa varinha, mas deve possuir uma espiral azul por toda sua extensão.

Poder: *Encantar/3; Hipnotismo/3.*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: o portador deve agitar a varinha a uma distância de até 2 metros de sua vítima para que possa lançar hipnotismo.

Nível: 4

VARINHA DE LUZ

Essa varinha é feita de carvalho com uma ponta de ouro.

Poder: *Encantar/6; Luz/6.*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: a ponta de ouro brilha intensamente quando o feitiço é lançado.

Nível: 2

VARINHA DO CRESCIMENTO

VEGETAL

Essa varinha é feita de qualquer madeira, mas ainda deve possuir pequenos ramos de galho com folhas verdes por sua extensão.

Poder: *Encantar/6; Ampliar Plantas/6.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: -

Nível: 5

VARINHA DO FOGO

Essa é uma varinha feita de madeira vermelha.

Poder: *Encantar/5; Atear Fogo/5.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: uma pequena chama de fogo é disparada da ponta da varinha.

Nível: 5

VARINHA DO MEDO

Essa é uma varinha feita de ossos de animais com um crânio de um animal pequeno em sua ponta, como de um gato, por exemplo.

Poder: *Encantar/4; Aterrorizar/4.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: uma sombra rodeia a criatura quando a varinha é ativada.

Nível: 3

VARINHA DO SONO

Essa é uma varinha feita um galho fino com uma pena em sua base.

Poder: *Sono/4.*

Limitação de uso: 3x por dia

Efeito: -

Nível: 4

CAJADOS

Cajados são longas hastes entre 1,20m a até 2m de altura que podem armazenar diversos feitiços. Essa talvez seja a arma mais poderosa de um conjurador. Ao contrário das varinhas um conjurador raramente carrega mais de um cajado, escolhendo aquele que melhor se adapta a seu caminho de magia e seu estilo de conjurador.

Um cajado pode armazenar até 4 feitiços com limite de NM 20 por feitiço.

Para ativar um cajado é preciso segurá-lo e dizer uma frase pequena ou mesmo uma única palavra, é necessário uma ação de rodada completa para ativar um cajado.

CAJADO DA ADIVINHAÇÃO

Esse cajado é feito de galho de salgueiro com uma ponta dupla.

Poder: *Encantar/10; Clarividência/10; Localizar Criatura/10; Localizar objeto/10.*

Limitação de uso: Clarividência/ilimitado; Localizar Criatura/ilimitado; Localizar objeto/ilimitado.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO DA CONJURAÇÃO

Esse cajado é feito de carvalho com adornos de animais por toda a extensão do cajado.

Poder: *Encantar/10; Invocar bestas/7; Invocar enxame de ratos/10; Neblina sólida/10.*

Limitação de uso: Invocar bestas/3x por dia; Invocar enxame de ratos/2x por dia; Neblina sólida/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 11

CAJADO DA DEFESA

Esse cajado é feito de um carvalho antigo, pelo menos mil anos de idade, e possui cerca de 1,80m de altura e pesa 2Kg.

Poder: Encantar/10; Armadura da fé/8; Aura de bondade/8; Escudo retardador/10.

Limitação de uso: Armadura da fé/ilimitado; Aura de bondade/ilimitado; Escudo retardador/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO DA FLORESTA

Esse cajado é feito com galho de carvalho que parece ter nascido naturalmente e não ter sido modificado.

Poder: Encantar/10; Animar Árvore/10; Invocar Animais/8; Muralha de espinhos/10.

Limitação de uso: Animar Árvore/1x por dia; Invocar Animais/2x por dia; Muralha de espinhos/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO DA ILUSÃO

Esse cajado é feito de ébano em forma espiral.

Poder: Encantar/10; Criar Imagem Maior/8; Criar Som/8; Despistar/8.

Limitação de uso: Criar Imagem Maior/2x por dia; Criar Som/ilimitado; Despistar/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 13

CAJADO DA PASSAGEM

Esse cajado é feito com madeira de carvalho com furo em sua ponta onde uma pedra de jade ocupa o espaço.

Poder: Encantar/10; Passagem Invisível/8; Porta Dimensional/9; Teletransporte/9.

Limitação de uso: Passagem Invisível/ilimitado; Porta Dimensional/1x por dia; Teletransporte/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO DE CURA

Esse cajado é feito de freixo branco com runas escritas com tinta a base de prata.

Poder: Encantar/12; Cura/12; Cura (Efeito Poderoso)/10; Curar Veneno/8.

Limitação de uso: Cura/3x por dia; Cura (Efeito Poderoso)/1x por dia; Curar Veneno/2x por dia.

Efeito: -

Nível: 10

CAJADO DO ENCANTADOR

Esse cajado é feito com galho de macieira com um cristal transparente em su ponta.

Poder: Encantar/10; Encantar Pessoa/10; Sono/10; Sugestão/10.

Limitação de uso: Encantar Pessoa/1x por dia; Sono/3x por dia; Sugestão/2x por dia.

Efeito: -

Nível: 11

CAJADO DO FOGO

Esse cajado é feito com galho salgueiro muito liso com runas escritas com tinta vermelha e ponta de bronze.

Poder: Encantar/10; Centelha/8; Bola de Fogo/8; Muralha de fogo/9.

Limitação de uso: Centelha/ilimitado; Bola de Fogo/1x por dia; Muralha de fogo/1x por dia.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO DO NECROMANTE

Esse cajado é feito com madeira de ébano e com ossos cravejados por toda sua extensão.

Poder: Encantar/10; Aterrorizar/10; Criar morto-vivo/9; Onda de Exaustão/9.

Limitação de uso: Aterrorizar/3x por dia; Criar morto-vivo/2x por dia; Onda de Exaustão/2x por dia.

Efeito: -

Nível: 12

CAJADO MAGNÍFICO

Esse cajado é feito com madeira carvalho reto e liso com um diamante em sua ponta.

Poder: Encantar/15; Relâmpago/15; Imobilizar Pessoa/15; Escudo Retardador/15.

Limitação de uso: Relâmpago/2x por dia; Imobilizar Pessoa/3x por dia; Escudo Retardador/5x por dia.

Efeito: -

Nível: 16

ITENS MARAVILHOSOS

Itens maravilhosos são todos aqueles que não se enquadram nas categorias acima, como amuletos, brincos, botas, luvas, lentes, chapéus, braçadeiras, pentes, etc.

Os itens maravilhosos podem receber apenas 1 (além do feitiço Encantar) feitiço com NM até 20.

Se o item precisar ser ativado será necessário que seu portador diga uma pequena frase ou uma palavra.

ALJAVA ÉLFICA

Essa aljava é feita como qualquer outra, mas as runas de ouro indicam que há algo de especial.

Poder: Encantar/5; Bolsa Planar/5

Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: Essa aljava permite armazenar até 300 flechas.
Nível: 7

AMULETO ARMADURA

Esse amuleto é feito com ossos e pele de dragão.
Poder: *Encantar/6; Carapaça de Couro/6*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: Aumenta em 3 a RD de seu usuário.
Nível: 7

AMULETO DE MUDANÇA DE TENDÊNCIA

Esse amuleto é feito de prata normalmente com um símbolo de um X ou de uma cruz.
Poder: *Encantar/5; disfarçar tendência/5*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: a tendência do usuário se torna, para todos os efeitos de detecção, outra que deve ser escolhida durante a criação do item.
Nível: 3

BOTA ÉLFICA

São botas de couro macias com bordados em ouro.
Poder: *Encantar/3; Pés silenciosos/3*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: concede +6 nos testes de furtividade para não ser ouvido.
Nível: 3

BRAÇADEIRA ÉLFICA

São braçadeiras feitas de couro com bordados de ouro com os seguintes dizeres em élficos: “*Olhos de águia*”.
Poder: *Encantar/8*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: concede +2 nos testes de ataque e dano apenas com Arcos.
Nível: 6

CANTIL ETERNO

Essa é um cantil de couro comum com uma pedra ametista cravejada. Ele tem a capacidade de criar água instantaneamente.
Poder: *Encantar/1; Criar Água/1*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: assim que um personagem bebe a água do cantil ele enche novamente instantaneamente.
Nível: 2

CAPA DO ILUSIONISTA

Essa é uma capa vermelha e amarela feita com pura seda das borboletas gigantes da floresta Verde-Escuro.

Poder: *Encantar/7; Portal Dimensional/7*

Limitação de uso: 1x por dia
Efeito: seu usuário pode lançar o feitiço Portal Dimensional cobrindo-se com a capa. Ele desaparece deixando uma fumaça escura para trás e aparece instantaneamente no local até o limite do feitiço.
Nível: 10

CHAPÉU DO DISFARCE

Esse chapéu comprido e com uma pena em sua lateral permite seu usuário mudar sua aparência.
Poder: *Encantar/5; Mudar Aparência/5*
Limitação de uso: 3x por dia
Efeito: veja o feitiço
Nível: 4

CINTURÃO DE FORÇA

Esse é um cinto feito de couro de algum animal forte (touro, por exemplo) com bordado de platina.
Poder: *Atributo elevado (Força)/8*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: aumenta em +4 a força de seu usuário
Nível: 10

FLAUTA MAGNÍFICA

Essa é uma flauta feita de prata muito bem ornamentada.
Poder: *Encantar/10; Ampliar Habilidades (Atuação)/10*
Limitação de uso: sempre ativo
Efeito: concede +5 nos testes de Atuação para as músicas de Bardo.
Nível: 4

GARRAFA DE AR

Essa é uma garrafa normal com uma rolha, mas possui os seguintes dizeres em língua arcaica “*Não Abra*”.
Poder: *Encantar/20; Tempestade de Vento/20*
Limitação de uso: uso limitado (1 vez)
Efeito: quando aberta, a garrafa libera o feitiço Tempestade de Vento.
Nível: 15

GARRAFA DE FUMAÇA MORTAL

Essa é uma garrafa normal com uma rolha, mas possui os seguintes dizeres em língua arcaica “*A morte o espera*”.
Poder: *Encantar/20; Neblina Mortal/20*
Limitação de uso: uso limitado (1 vez)
Efeito: quando aberta, a garrafa libera o feitiço Neblina Mortal.
Nível: 15

LENTE DA VERDADE

Esse é um monóculo feito com uma fin a corrente de prata.

Poder: *Encantar/5; Detectar Magia/5*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: -

Nível: 4

LIVRO DO ARCANO

Quando esse livro é fechado qualquer palavra escrita nele desaparece, para fazer os textos aparecerem novamente é necessário que o leitor diga a palavra mágica.

Poder: *Encantar/5; Marca Arcana/5*

Limitação de uso: sempre ativo (desativado por palavra)

Efeito: o texto fica invisível até que a palavra mágica seja dita.

Nível: 5

LUVAS DA ARANHA

Essas luvas pretas são bordadas com fios prateados de seda tecidos em forma de teia.

Poder: *Encantar/5; Teias de Aranha/5*

Limitação de uso: uso limitado (3x por dia)

Efeito: -

Nível: 6

MANTO DA ARANHA

Esse é um manto preto bordado com fios prateados de seda tecidos em forma de teia.

Poder: *Encantar/7; Patas de Aranha/7*

Limitação de uso: ilimitado (o item deve ser ativado por uma palavra)

Efeito: seu usuário pode escalar como se estivesse sob o efeito do feitiço Patas de Aranha.

Nível: 8

MANTO ÉLFICO

É um manto feito de fios de teia de aranha que muda de cor de acordo com o ambiente.

Poder: *Encantar/3; Camuflagem/3*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: concede +6 nos testes de furtividade para se esconder.

Nível: 4

MOCHILA DE CARGA

Essa mochila de couro aparentemente comum possui uma grande capacidade de carga.

Poder: *Encantar/7; Bolsa Planar/7*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: Essa mochila permite armazenar até 14Kg de objetos sem seu usuário perceber seu peso.

Nível: 5

ÓCULOS DE DETECÇÃO

Esse é um par de óculos cuja lente possui a capacidade de localizar objetos.

Poder: *Encantar/5; Localizar Objeto/5*

Limitação de uso: uso limitado (3x por dia)

Efeito: funciona exatamente como o feitiço Localizar Objeto.

Nível: 4

PEDRA LUMINESCENTE

Essa é uma pedra comum com runas escritas em prata e ouro que brilha constantemente.

Poder: *Encantar/5; Luz/5*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: a pedra ilumina num raio de 10 metros constantemente.

Nível: 3

TIARA DOS IDIOMAS

Essa é uma Tiara de Platina ornada com pedras brilhantes.

Poder: *Encantar/3; Idiomas/3*

Limitação de uso: sempre ativo

Efeito: permite ao seu usuário falar qualquer idioma de criaturas inteligentes.

Nível: 5

PERGAMINHOS

Os pergaminhos são escritos por poderosos mestres de magia para passar seus ensinamentos para os futuros magos. Os pergaminhos são os únicos itens que podem ser encantados com qualquer feitiço, mesmo que esteja na lista de feitiços incompatíveis, mas também pergaminhos só podem ser usados por conjuradores que cumpram o requisito do feitiço. Um conjurador pode aprender a partir do pergaminho aquele feitiço, mas se o pergaminho for usado para lançar o feitiço contido nele ele se tornará pó instantaneamente após o uso. Leva uma rodada completa para ler um pergaminho e a leitura provoca ataque de oportunidade.

CAPÍTULO 11- ANIMAIS E MONSTROS

Nesse capítulo serão descritos inúmeras criaturas para serem usadas em suas campanhas, criaturas estas que podem ser desde orcs malignos, grandes criaturas que vivem nos subterrâneos ou ainda criaturas bondosas que poderão ajudar os personagens durante as aventuras.

AS CRIATURAS

É impossível listar todas as criaturas possíveis de serem encontradas durante as campanhas devido a vastidão dos territórios a serem explorados. Então esse tópico será destinado principalmente para que o mestre possa modificar as criaturas já listadas aqui de acordo com sua vontade ou ainda criar uma criatura vinda do mais profundo de sua mente.

PROGRESSÃO

Uma maneira simples de criar uma criatura é fazer progressões. Uma progressão é como uma evolução, como se a criatura subisse de nível, isso a torna mais poderosa e pode ter seus principais poderes variados. Por exemplo, um simples orc que possua 3 progressões pode se tornar um orc conjurador, mudando drasticamente sua principal característica.

Sempre que uma criatura sofrer uma progressão ela recebe automaticamente:

- 3 pontos de perícia para serem gastos em Perícias Marciais, Habilidades e Competências
- +1 em duas reações quaisquer.

E ainda poderá escolher três das opções abaixo como parte de sua progressão.

- 3 pontos de perícia para serem gastos em Perícias Marciais, Habilidades e Competências.
- +1 em duas reações quaisquer.
- +1 em Bônus de Defesa
- 1 Talento
- 1 Habilidade
- +1 Ponto de Vida
- +1 em um Atributo Principal

TAMANHO DAS CRIATURAS		
Categoria	Altura ou Comprimento	Exemplo
Diminuta	Até 25 cm	Aranha
Miúda	Entre 25 e 50 cm	Gato
Pequena	Entre 50 cm e 1,2 metro	Cachorro
Média	Entre 1,2 e 2,5 metros	Warg
Grande	Entre 2,5 e 5 metros	Troll
Imensa	Entre 5 e 10 metros	Gigante
Descomunal	Entre 10 e 25 metros	Ent
Gigantesca	Entre 25 e 50 metros	Dragão

TAMANHO

Outra maneira de criar uma criatura é modificando seu tamanho, normalmente aumentando para tornar simples lobos cinzentos em terríveis lobos gigantes das montanhas geladas ou uma águia em uma águia gigante dos picos rochosos.

Quando uma criatura tem seu tamanho modificado, além da mudança óbvia de sua altura e/ou comprimento (e a quantidade maior de quadrados ocupados e os claros benefícios de sua categoria de tamanho) acontece as seguintes mudanças, de acordo com quantas categorias de tamanho foi aumentada:

TAMANHO DAS CRIATURAS			
Categoria Aumentada	Físico Modificado	Base de PV adicional	ND
1	+2	+1	+1
2	+4	+1	+2
3	+6	+2	+3
4	+10	+3	+5
5	+14	+4	+7
6	+18	+6	+10
7	+22	+10	+15

O deslocamento de uma criatura que tenha sua categoria de tamanho modificado também muda. Para cada categoria de tamanho modificado adicione a metade do valor do deslocamento base da criatura, ou seja, uma criatura que tenha deslocamento base de 6 metros se tiver sua categoria de tamanho aumentada em 1 terá o deslocamento base de 9 metros, e se tiver sua categoria de tamanho aumentada 2 vezes terá o deslocamento de 12 metros. Mas uma criatura só pode ter seu deslocamento modificado dessa maneira duas vezes, ou seja, mesmo que uma criatura tenha sua categoria de tamanho modificada por três vezes seu deslocamento será modificado apenas

DANO POR TAMANHO						
Md	P	M	G	I	D	GG
d2	d3	d4	d6	d8	d12	2d8
d3	d4	d6	d8	d10	2d8	3d6
d4	d6	d8	d10	d12	3d6	3d8
d6	d8	d10	d12	2d8	3d8	4d8
d8	d10	d12	2d8	3d6	4d8	4d10
d10	d12	2d8	3d6	3d8	4d10	4d10
d12	2d8	3d6	3d8	4d8	5d10	6d10
2d4	d10	2d6	2d8	2d10	5d10	5d8
2d6	2d8	2d10	4d6	4d8	5d10	6d10

duas vezes.

O dano da criatura que teve sua categoria de tamanho aumentada varia de acordo com a tabela, já listada anteriormente no capítulo 8: Guia do Mestre.

Exemplo de Aumento de criatura: Aranha Imensa. Essa aranha tem como base a Aranha comum e receberá apenas os benefícios de aumento de tamanho. Preste atenção que a Aranha possui tamanho Diminuto e essa nova criatura terá tamanho Imenso, logo ela aumentará 5 categorias, recebendo benefícios de Força Modificada e PVs.

O aumento de tamanho é algo que dá infinitas possibilidades a uma mente criativa, mas o que pode ser extremamente desagradável para as mentes menos criativas, afinal ver um elfo de tamanho Descomunal deve ser algo no mínimo bizarro.

ARANHA IMENSA (Animal – Aranha)

Indiferente e Neutra; Imensa (2x2 quadrados)

Atributos: For 15 (+2); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +5; Agilidade +3; Vontade -3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Picada +4 (d8+2+veneno)

Defesas: Esquiva 11

RD: 1

PVs: 7 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Escalar +15 (2); Furtividade +14 (2); Sobrevivência +8 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Veneno *Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 13; Efeito: redução de Força d2/0; Estágios: 1 hora; Tratamento: 11*

Organização: as aranhas se organizam em grupos que podem variar de 8 a 20 aranhas.

Nível: 7

HABILIDADES

Diversas criaturas podem apresentar habilidades especiais e únicas que pode variar desde um sopro de fogo ou ácido a até uma carapaça dura.

As habilidades serão descritas da seguinte forma:

Nome: que é o que identifica a habilidade

Descrição: uma descrição sem regras da habilidade

Efeito: o que acontece quando a habilidade é usada

ÁCIDO

A criatura tem como forma de defesa ou ataque o ácido.

Efeito: para determinar os efeitos do ácido veja o capítulo 8: Guia do Mestre no tópico Ácido.

ARMA NATURAL

A criatura possui presas, chifres, garras ou quaisquer outras formas de ataque.

Efeito: a criatura usa sua perícia Ataque Desarmado quando executa um ataque com sua arma natural. O dano da arma natural depende da forma do ataque, os danos listados abaixo são para criaturas de tamanho médio, sendo que para criaturas maiores deve-se usar a tabela no capítulo 8: Guia do Mestre de danos para armas maiores:

- Garra: d4
- Mordida: d6
- Cauda: d4
- Asas: d4

Caso a arma natural da criatura tenha espinhos acrescente +1 de dano a sua arma natural para cada categoria de tamanho acima de diminuto. Logo um ataque de cauda de uma criatura miúda que tenha espinhos causaria dano de d2+1 e um ataque de cauda de uma criatura Imensa que possua espinhos causaria dano de d8+5, além dos modificadores de dano e/ou talentos.

ARMADURA

A criatura apresenta uma pele grossa, um casco duro ou qualquer outra forma de proteção do tipo.

Efeito: o nível de poder dessa habilidade determina o valor da RD fornecida por essa habilidade, cada nível de poder garante uma RD 1 para a criatura.

ATAQUE A DISTÂNCIA

A criatura possui algum tipo de ataque a distância.

Efeito: o alcance e dano dependem da forma de ataque e do nível de força do ataque. Para ativar um ataque a distância é necessário uma Ação de Rodada Completa.

- Sopro de Fogo: o sopro de fogo disparado da boca de uma criatura é em forma de Cone e tem alcance máximo de 4 metros por nível de poder, causa dano de d6+3 por nível de poder e o Teste de Agilidade das vítimas são feitos com CD 10 +4 por nível de poder para sofrer metade do dano, dessa forma uma criatura com Sopro de Fogo (3) teria um ataque com alcance de 12 metros causando dano de 3d6+9 e com ND 22 para que a vítima sofra metade do dano.
- Ácido: O ataque a distância do tipo ácido é disparado, normalmente, da boca da criatura em forma de jato e segue os dados a seguir de acordo com o nível de poder: *Tipo:Disparo (Jato); Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 1d4+1 nível de poder; Estágio: 1 rodada. O jato tem alcance de 6 metros para cada nível de poder.*
- Espinho: Uma criatura pode ser capaz de disparar espinhos. O ataque será feito usando a perícia Ataque Desarmado da criatura e causar; a dano de 1d8 para criaturas de tamanho médio (devendo verificar a tabela para Armas Maiores no capítulo 8: Guia do Mestre para danos de criaturas de tamanho diferente). O alcance do espinho é de 10 metros por nível de

poder e o um bônus de +1 deve ser acrescido ao dano para cada nível de poder.

- Veneno: O ataque de veneno a distância pode ser feito quando a criatura lança uma nuvem para ser inalada pelas vítimas ou dispara um jato de veneno:

- Nuvem: Tipo: Inalação; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 14 (+2 nível de poder); Efeito: redução da força em 1d4 (+1 nível de poder)/(metade do efeito primário); Estágios: 10 rodadas -1 por nível de poder; Tratamento: 17 (+1 por nível de poder). Assim uma criatura com nível 4 de poder em veneno tipo nuvem terá um veneno com as seguintes características: Tipo: Inalação; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 22; Efeito: redução da força em 1d4+4/(metade do efeito primário); Estágios: 6 rodadas; Tratamento: 21.

- Jato: Tipo: Contato; Tempo de ação: 3 rodadas; Potência: 14 (+1 nível de poder); Efeito: dano 1d6 (+1 nível de poder)/(nada); Estágios: 10 rodadas -1 por nível de poder; Tratamento: 13 (+1 por nível de poder). Assim uma criatura com nível 3 de poder em veneno tipo jato terá um veneno com as seguintes características: Tipo: Contato; Tempo de ação: 3 rodadas; Potência: 17; Efeito: dano 1d6+3/0; Estágios: 7 rodadas; Tratamento: 16.

ATAQUE NATURAL EXTRA

A criatura pode realizar mais ataques por possuir mais membros ou grande velocidade de combate.

Efeito: A criatura recebe um ataque extra com seu bônus máximo de ataque por rodada. O nível de poder dessa habilidade define a quantidade de ataques extras que uma criatura pode executar, cada nível de poder permite uma criatura executar um ataque a mais por rodada, mas impondo uma penalidade de -2 em cada ataque na rodada. Cada nível de poder dessa habilidade acumula o número de ataques e as penalidades. Logo uma criatura com Ataque Natural Extra (3) poderá executar até 4 ataques em uma rodada, mas terá penalidade de -6 em todos os ataques. Para que uma criatura use essa habilidade é necessário uma ação de rodada completa.

ATRATIVA

A criatura atrai suas vítimas de diversas formas como canto ou outros efeitos.

Efeito: através da voz ou de algum outro efeito a criatura pode “encantar” suas vítimas. As vítimas podem fazer um teste de Vontade com CD igual a 10 +2 por nível de poder. Caso falhem a criatura fica em estado quase catatônico e só poderá realizar ações com o objetivo de chegar até a criatura. Se algo chamar a atenção da criatura encantada, como alguém o balançar, jogar água em seu rosto, etc, ele terá direito a um novo teste, obtendo sucesso ele se livra do encanto.

CAMUFLAGEM NATURAL

A criatura possui coloração que se mistura ao seu meio ambiente.

Efeito: Quando a criatura estiver em seu habitat natural ela receberá bônus entre +2 por nível de poder nos testes de Furtividade com o objetivo de se esconder.

CONSTRUCTO

A criatura é um objeto animado magicamente, como uma armadura, estátua, etc.

Efeito: em constructo possui as seguintes características.

- Visão no Escuro (20 metros)
- Não sofrem penalidade por perda de níveis de ferimento.
- Não sofrem penalidade por perda de níveis de cansaço.
- Imune a veneno, sono, atordoamento e doenças.
- Não recuperam PVs de forma natural, mas podem ser consertados.
- Morrem instantaneamente assim que chegam ao nível de ferimento Incapacitado.
- Imunes a efeito de ressurreição.
- Não precisam dormir, respirar, comer, beber ou descansar.

CURA ACELERADA

A criatura recupera ferimentos quase instantaneamente.

Efeito: a criatura recupera uma quantidade de PVs mais rápido que o normal. A criatura recupera 1PV por rodada para cada nível de poder dessa habilidade.

DEPENDÊNCIA

A criatura depende de algum elemento para sobreviver como sangue, intelecto ou energia vital por exemplo.

Efeito: a criatura suga seu elemento vital através de presas, tentáculos ou qualquer outra maneira. Essa criatura poderá sugar seu elemento enquanto executa uma manobra de Agarrar e a cada rodada que a criatura sugar seu elemento ela diminuirá a Força, Destreza, Inteligência ou PVs numa taxa de 1 por nível de poder dessa habilidade por rodada, mas cada dia que a criatura ficar sem seu elemento vital ela perderá 1 ponto no atributo relacionado com o elemento de sua dependência.

DISFORME

A criatura não possui forma distinguível claramente.

Efeito: criaturas disformes são imunes a sucessos decisivos e ataques localizados.

ELEMENTAL

São criaturas compostas por um dos elementos fundamentais: água, ar, fogo ou terra. Alma e corpo não são diferenciados, sendo o Elemental uma mistura de alma e corpo.

Efeito: todo Elemental possui as seguintes características.

- Visão no Escuro (20 metros)
- Imune a Veneno, sono, paralisia, doença e atordoamento.
- Imune a efeitos de ressurreição
- Não sofrem penalidades devido a perda de níveis de ferimento
- Não sofrem penalidade por perda de níveis de cansaço.
- Não precisam se alimentar, dormir ou descansar
- Se possuírem forma humana saberá usar qualquer arma com seu mesmo bônus de Ataque desarmado.

ENGOLIR

Essa criatura pode engolir outra inteira, sem ao menos mastigar.

Efeito: A criatura deve ser bem sucedida em um teste de Agarrar para engolir uma criatura e somente criaturas com duas categorias de tamanho inferior podem ser engolidas. Uma criatura engolida sofrerá dano de 1d4 de dano por categoria de tamanho por rodada (criatura grande causa 5d4 e Imensa 6d4 de dano). Quando uma criatura está no estômago ela pode abrir caminho com armas cortantes ou perfurantes, não é necessário teste de ataque e mesmo que a criatura possua Armadura Natural, para ataques de dentro é considerado RD 0. Para se libertar é necessário causar uma quantidade de dano igual ao valor de PV da criatura (quantidade necessária para alterar seu nível de ferimento).

ENXAME

Algumas criaturas são pequenas ou fracas demais para ataquem sozinhas e por isso se unem em dezenas, centenas ou até milhares para podem atacar ou se defender.

Efeito: armas, normalmente, não causam dano a enxames, mas fogo, explosões ou outros efeitos de área provocam dano normal.

ESCAVAR

A criatura é capaz de se mover por debaixo da terra com grande velocidade.

Efeito: A criatura pode mover por terreno sólido (terra, areia, etc) com metade de seu deslocamento normal, a menos que seja impossível do terreno ser atravessado (como uma enorme pedra no caminho).

ESMAGAR

A criatura pode pisar em cima de suas vítimas.

Efeito: a criatura pode pisar, ou socar uma área (1 quadrado para criaturas imensas, 2x2 quadrados para criaturas descomunais e 3x3 quadrados para criaturas gigantes) e esmagar qualquer criatura que esteja naquele local. Todas as criaturas sofrerão o dano além de uma manobra de Agarrar ser iniciada automaticamente, se a criatura quiser continuar a esmagar. Essa manobra só pode ser usada em criaturas que tenham pelo menos duas categorias de tamanho inferior a criatura que esmaga.

FADA

A criatura é uma fada e usufrui de habilidades únicas.

Efeito: uma fada possui as seguintes características.

- Visão no Escuro (20 metros)
- RD 10
- Habilidade Mágica (*Contestar a Mente*)
- Habilidade Mágica (*Anular Efeito*)
- Habilidade Mágica (*Emaranhado Farpado*)
- Habilidade Mágica (*Invisibilidade Perfeita*)
- Habilidade Mágica (*Detectar Pensamento*)
- +8 em todos os testes de reação contra Magia

FARO

A criatura possui a capacidade de sentir cheiros e muitas vezes reconhecê-los.

Efeito: A criatura pode usar a perícia Rastrear mesmo que não ajam pegadas e ainda recebe bônus de +4 para os testes.

FEROCIDADE

A criatura luta ferozmente mesmo quando está quase morrendo.

Efeito: essa criatura não sofre penalidades devido a queda de níveis de ferimento.

GOLPE PODEROSO

A criatura desfere golpes tão fortes que podem arremessar criaturas.

Efeito: quando a criatura desferir um ataque corporal em uma criatura de categoria de tamanho inferior ao seu a vítima deverá fazer um teste de Vigor com CD igual 10+ dano causado para não ser arremessado a uma distância igual a 2 metros para cada 5 de dano sofrido.

HABILIDADE MÁGICA

A criatura é capaz de lançar feitiços de maneira natural.

Efeito: a criatura pode lançar um feitiço como se fosse um conjurador. O NM máximo do feitiço é determinado pelo nível de poder dessa habilidade. A quantidades de PMs fica a critério do mestre a julgar a capacidade mágica da criatura.

INCORPÓREO

A criatura não possui corpo físico.

Efeito: como não possui corpo físico a criatura pode atravessar obstáculos físicos e não pode ser atingido por ataques físicos, fogo, ácido, veneno, queda, etc, mas ainda pode ser alvo de mágicas e atingido por armas encantadas. Incorpóreos também ignoram RDs naturais, como de Armaduras ou habilidades naturais de criaturas quando atacam e apenas equipamentos mágicos podem ser usados para bloquear seus ataques.

INVESTIDA FERROZ

A criatura investe com mais ferocidade e eficácia que o normal.

Efeito: quando essa criatura realizar uma investida ela receberá bônus de +4 nos testes de ataque e dano ao invés de +2 nos testes de ataque.

INVULNERÁVEL

A criatura não sofre efeitos de certos tipos de ataques ou efeitos.

Efeito: A criatura é imune a fontes de dano como Fogo, ácido (um tipo ou a todos), veneno (um tipo ou a todos), doenças, Feitiços (um caminho ou mais), etc.

LENTIDÃO

A criatura se move muito lentamente e por isso não consegue mover e atacar ao mesmo tempo.

Efeito: A criatura possui apenas uma ação maior ou uma ação de movimento por turno e não as duas.

MORTO-VIVO

A criatura já não possui vida e agora vaga sem alma pelo mundo.

Efeito: um morto-vivo pode ser desde um fraco esqueleto a até um poderoso Lich, mas todos compartilham dessas características.

- Visão no Escuro (20 metros)
- Imune a Veneno, sono, paralisia, doença, efeitos de morte e atordoamento.
- Imune a efeitos de ressurreição
- Não sofrem penalidades devido a perda de níveis de fermento
- Não sofrem penalidade por perda de níveis de cansaço.
- Não precisam se alimentar, dormir ou descansar

PELE DE CAMALEÃO

A criatura pode mudar seus padrões de cores de acordo com o ambiente em que está.

Efeito: a criatura receberá bônus entre +2 por nível de poder nos testes de Furtividade com o objetivo de se esconder em qualquer ambiente.

PERCEPÇÃO AS CEGAS

A criatura identifica criaturas e objetos a sua volta, seja pela visão noturna ou algum ou sentido da criatura.

Efeito: A criatura não recebe penalidades ao lutar no escuro.

PETRIFICAÇÃO

A criatura pode transformar em pedra uma criatura com o olhar ou com o toque.

Efeito: a criatura pode transformar em pedra pelo olhar, toque ou outra maneira qualquer. A petrificação só poderá ocorrer pelo toque ou a uma distância de até 20 metros. A criatura ainda pode fazer um teste de Vigor com CD 10 +2 por nível de poder dessa habilidade.

PISOTEAR

A criatura passa por cima de tudo em seu caminho.

Efeito: quando a criatura em investida inicia a manobra atropelar, além dos efeitos de atropelar a criatura causa dano de d4 + modificador de força para criaturas médias, devendo o dano ser alterado de acordo com o tamanho da criatura.

PLANTA

A criatura é uma árvore, arbusto ou alguma outra planta, mas com consciência.

Efeito: uma planta adquire as seguintes habilidades:

- Visão no Escuro (20 metros)
- Imune a Veneno, sono, paralisia, efeitos de morte e atordoamento.
- Não sofrem penalidade por perda de níveis de cansaço.
- Imune a efeitos de ressurreição
- Imune a efeitos de ação mental
- Não sofrem penalidades devido a perda de níveis de fermento
- Precisam se alimentar, mas não precisam dormir ou descansar

PRENDER A RESPIRAÇÃO

Algumas criaturas podem ficar sem respirar por muito tempo.

Efeito: A criatura pode ficar sem respirar um número de rodadas igual a sua força multiplicado pelo nível de poder dessa habilidade.

PRESENÇA ATERRADORA

A simples presença da criatura faz com que até os mais corajosos heróis a temam.

Efeito: A criatura faz um teste de Intimidar contra todos que a virem (de acordo com o mestre) como uma ação livre.

REGENERAÇÃO

A criatura recupera ferimentos e partes do seu corpo.

Efeito: Mesmo que a criatura tenha perdido alguma parte do seu corpo seu membro perdido se regenera. Uma criatura com essa habilidade regenera dedos (ou pequenas partes) perdidas em 2 rodadas, braços ou pernas (ou equivalentes, como tentáculos) em 5 rodadas. Para que uma criatura tenha essa habilidade é necessário que tenha Cura Acelerada com nível de poder 5, pelo menos. Essa habilidade não tem níveis de poder.

RESISTÊNCIA

A criatura é menos suscetível a certos tipos de ataques ou efeitos.

Efeito: A criatura recebe RD de algum tipo específico de ataque como fogo, ácido, magia, etc. A RD fornecida é de 1 para cada nível de poder nessa habilidade. Para ter resistência a dois tipos de ataques diferentes é necessário pegar mais vezes essa habilidade.

SENTIDOS AMPLIADOS

A criatura é sensível a quaisquer movimentos ao seu redor.

Efeito: A criatura recebe bônus de +2 por nível de poder em testes de percepção.

SENSIBILIDADE A LUZ

A criatura é sensível a luz.

Efeito: quando a criatura está sob luz forte (luz do dia) ela receberá -2 em todos os testes de ataque, reação Agilidade, testes de perícia que envolva a visão, Esquiva e Bloqueio.

TEIA

Muitas criaturas, entre elas as aranhas, são capazes de construir teias para prender seus inimigos.

Efeito: A criatura pode tecer círculos de teias que podem variar de tamanho de acordo com a categoria de tamanho da criatura, mas normalmente essas criaturas criam teias em lugares estreitos para que criaturas fiquem presas. Uma criatura presa em uma teia deverá ter sucesso em um teste de Força ou da perícia Arte da Fuga com CD 5 para cada categoria de tamanho. Assim criaturas diminutas teriam teia com CD 5 para criaturas se livrarem e CD 40 para criaturas descomuns, sendo que criaturas de tamanho médio criam teias com CD 20. As criaturas podem cortar as teias, sendo que cada teia cada 2 metros de teia (1 quadrado) possui Dureza 1 e resistência +1 para cada categoria de tamanho da criatura que criou a teia, logo teias de uma criatura média teriam dureza 4 e resistência +4.

TELEPATIA

A criatura pode falar e ouvir as pessoas usando a mente

Efeito: A criatura pode conversar com outras criaturas telepaticamente como uma ação livre.

VENENO

A criatura pode usar veneno como forma de ataque.

Efeito: para determinar os efeitos do veneno veja o capítulo 8: Guia do Mestre no tópico Veneno.

VISÃO NA PENUMBRA

A criatura enxerga muito bem mesmo quando há pouca luz.

Efeito: A criatura enxerga o dobro da taxa de iluminação. Por exemplo, se uma tocha ilumina 10 metros a criatura enxerga a até 20 metros ou se durante a noite é possível enxergar a até 50 metros a criatura enxerga a até 100 metros.

VOAR

A criatura possui asas ou consegue se manter no ar de alguma outra forma.

Efeito: A criatura pode voar (veja mais detalhes no capítulo 8: Guia do Mestre no tópico Vôo).

VULNERABILIDADE

A criatura é mais suscetível a certos tipos de ataques ou efeitos.

Efeito: A criatura sofre os efeitos máximos (dano máximo, falha automática em testes de Reações, etc) de alguma fonte como ácido, fogo, veneno, prata, etc. Além disso armaduras naturais (como da habilidade Armadura) não fornecem proteção contra essa fonte de dano, mas outros tipos de armaduras (fabricadas ou criadas por magia) ainda funcionam normalmente.

DESCRIÇÃO DAS CRIATURAS

Para melhor entendimento dos valores e características das criaturas elas serão descritas seguindo o seguinte parâmetro:

Nome: aqui estará o nome (ou raça) da criatura. Exemplos: orc, lobo cinzento, lobo rubro, etc.

Tipo: aqui serão descritos o tipo da criatura, como Goblinóide, Morto-vivo, Dragão, Combatentes, etc.

Tendência: será descrito a tendência da criatura, mas essa tendência pode variar de acordo com a vontade do mestre.

Tamanho e forma: será descrito o tamanho da criatura e a quantidade de quadrados (e a forma) que ela ocupará no tabuleiro de combate.

Atributos: serão descritos a média dos atributos Força (For), Destreza (Des) e Inteligência (Int) da raça (ou específico se for um personagem) e seus modificadores.

Reações: serão descritos as reações Vigor, Agilidade e Vontade já com seus devidos bônus adicionados, ou seja, uma criatura que tenha Força 16 (+3) e Vigor +4 não terá um total de Vigor +7, pois o bônus de +3 já estará incluído no valor total.

Deslocamento: será descrito o deslocamento da criatura e entre parênteses a quantidade de quadrado que ela pode se mover por ação de movimento.

Iniciativa: bônus para testes de iniciativa.

Ataques: os ataques de uma criatura serão descritos da seguinte forma: nome do ataque/arma com bônus de ataque total na frente e o dano entre parênteses. Exemplo: Mordida +4 (d4+2). Esse é um ataque de mordida com bônus de +4 no ataque e que causa d4+2 de dano. Se a criatura tiver mais ataques por rodada serão descritos na

forma com os bônus dos ataques da seguinte forma: +12/+8/+4 significa que a criatura poderá desferir 3 ataques na rodada com bônus de +12 no primeiro ataque, +8 no segundo e +4 no terceiro ataque.

Defesas: serão descritas as possíveis defesas de uma criatura, como Esquiva ou bloqueio. A descrição será feita com o tipo de esquiva e o valor total em sua frente.

RD: se a criatura possuir RD será descrito em o valor e contra o que a RD é eficaz.

PVs: a quantidade de PVs necessária para fazer seu nível de ferimento cair um nível e entre parênteses sua Base de PV.

Pontos Heróicos: normalmente essa característica é restrita aos personagens, mas se o mestre permitir criaturas importantes (e que estejam fazendo atos heróicos) podem possuir PHs.

Perícias: serão descritas as perícias com seu bônus total e entre parênteses o valor da graduação da perícia. Criaturas que, por causas naturais, sejam péssimas em algo receberão penalidade de -10 em seus testes. Por exemplo, mesmo um Elefante possuindo grande valor de Força ele receberá penalidade de -10 nos testes de saltar, assim como o mestre pode declarar a falha automática para coisas absurdas, como um crocodilo escalar uma árvore.

Talentos: serão descritos todos os talentos da criatura.

Habilidades Especiais: serão descritas as habilidades raciais das criaturas, como vôo, capacidade de soltar veneno, fogo, regenerar, etc.

Feitiços: se a criatura for capaz de realizar feitiços aqui estará o bônus total do caminho da magia com a graduação entre parênteses e todos os feitiços que ele conhece.

Equipamentos: serão descritos os equipamentos normalmente encontrados com a criatura, aqueles que ela carrega consigo.

Organização: a forma como essa criatura se organiza, como bandos, matilhas e a quantidade de criaturas que andam juntas num mesmo bando.

Nível: esse valor representa a dificuldade que os personagens terão para enfrentar essa criatura.

Progressão: praticamente todas as criaturas podem progredir e se tornar mais fortes do que o descrito em suas habilidades, então para cada ponto de Progressão que essa criatura tiver sua ND aumenta em 1 e a criatura evolui 1 nível (Veja o capítulo 2: Personagens para fazer as devidas modificações na criatura).

ANIMAIS

ABELHA GIGANTE (Inseto)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 11 (+0); Des 15 (+2); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +3; Agilidade +5; Vontade -1

Deslocamento: 4 metros (2 quadrados) ou 12 metros voando (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Picada +4 (d4 + veneno)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 2 (Base de PV 2)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (2), Percepção +6; Sobrevivência +6;

Talentos: Acuidade com Arma (Ferrão)

Habilidades Especiais: Arma Natural (ferrão); Enxame; Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 11; Efeito: d4 de dano; Estágios: 10 rodadas; Tratamento: 11*), e Vôo (Perfeito)

Organização: abelhas gigantes são insetos dóceis que atacam apenas quando sua colméia é ameaçada. Elas vivem em colméias com até 20 abelhas.

Nível: 1

ABELHAS - ENXAME (Inseto)

Neutro e Indiferente; Diminuta (1 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 10 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor -2; Agilidade +0; Vontade -3

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Perícias: Ataque Desarmado -3 (2);

Talentos: Acuidade com Arma (Ferrão)

Ataques: Ferrão +2 (d2-5+veneno – Ignore RD de armaduras)

Defesas: Esquiva 10

RD: 0

Habilidades Especiais: Arma Natural; Enxame; Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 11; Efeito: d4 de dano; Estágios: 10 rodadas; Tratamento: 11*).

PVs: 1 (Base de PV 1)

Organização: abelhas são insetos dóceis que atacam apenas quando sua colméia é ameaçada. Essa descrição é para um enxame normal (500 abelhas), mas para enxames maiores o número de quadrados ocupados, o dano e os PVs deverão ser aumentados.

Nível: 1/4

ÁGUIA (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 15 (+2); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +1; Agilidade +5; Vontade -1

Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 18 metros voando – Bom (9 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Garra ou Bicada +4 (d4)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 1 (Base de PV 1)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (1), Percepção +6; Sobrevivência +6;

Talentos: Acuidade com Arma (garras e bico), Reação ao perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural (Garra e Bico); Vôo (Bom)

Organização: águias são aves de rapina que são encontradas praticamente em qualquer lugar, mas essas

aves sempre fazem seus ninhos em lugares altos para proteção de seus ovos. Apesar dessas características serem de águias considere essas mesmas características para quaisquer aves de rapina, como o falcão, por exemplo.

Nível: 1/3

ARANHA (Inseto)

Neutro e Indiferente; Diminuta (1 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor -2; Agilidade +3; Vontade -3

Deslocamento: 4 metros (2 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Picada +2 (d2-5+veneno)

Defesas: Esquiva 10

RD: 0

PVs: 1 (possuem apenas 1 nível de ferimento)

Perícias: Ataque Desarmado -3 (2); Escalar +6;

Furtividade +14; Sobrevivência +8

Talentos: Acuidade com Arma (Picada)

Habilidades Especiais: Arma Natural; Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 13; Efeito: redução da força d2/0; Estágios: 2 boras; Tratamento: 11*); Percepção as Cegas e Teia (ND 5 para se livrar, Dureza 1 e Resistência +1).

Organização: as aranhas são predadores que podem vagar pelo solo atrás de sua caça ou criar teias e esperar que suas presas vão até ela. São capazes de viver praticamente em qualquer lugar e se organizam em grupos que podem variar de 8 a 20 aranhas.

ND: 1/10

BISÃO (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 22 (+6); Des 10 (+0); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +8; Agilidade +2; Vontade -2

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Chifres +6 (d8+6)

Defesas: Esquiva 10

RD: 0

PVs: 12 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (0); Percepção +2; Sobrevivência +2

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural (chifres), Investida Feroz, Pisotear (*dano d6+6*).

Organização: esses animais atingem até 2 metros de altura em seus chifres e podem pesar mais de 1000 Kg. Quando domesticados são usados como carga, mas se encontrado na natureza podem ser tremendamente agressivos para proteger seu bando ou seus filhotes. Um bando pode conter até 30 animais. Essas estatísticas são para bisões, mas podem ser usadas para quaisquer animais do mesmo porte como touros, por exemplo.

Nível: 5

CACHORRO (Animal)

Neutro e Indiferente; pequena (1 quadrado)

Atributos: For 11 (+0); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +2; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Mordida +1 (d4)

Defesas: Esquiva 12

PVs: 2 (Base de PV 2)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (1); Atletismo +2 (2); Percepção +8; Rastrear +4; Sobrevivência +6

Talentos: -

RD: 0

Habilidades Especiais: Arma Natural, Faro.

Organização: cães normalmente são animais domesticados, mas quando selvagens são encontrados em matilhas de até 12 cães e se tornam muito perigosos quando famintos. Estas estatísticas representam um cão de porte pequeno com peso até 25 Kg e pode ser usado para outros tipos de animais com o mesmo porte, como raposas e coiotes.

Nível: 1/3

CÃO DE MONTARIA (Animal)

Neutro e Indiferente; médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +3; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Mordida +3 (d6+1)

Defesas: Esquiva 12

PVs: 3 (Base de PV 2)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Atletismo +3 (2); Percepção +8; Rastrear +4; Sobrevivência +6

Talentos: Agarrar Perfeito

RD: 0

Habilidades Especiais: Arma Natural, Faro

Organização: cães de montaria são cães de grande porte usados por raças pequenas como montaria ou ainda como animais para combate. Estas estatísticas representam um cão de porte médio com peso até 60 Kg.

Nível: 1/2

CARCAJÚ (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 14 (+2); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +4; Agilidade +4; Vontade -1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Garra +4 (d4 +2) ou Mordida +4 (d6+2)

Defesas: Esquiva 12

PVs: 5 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Atletismo +4 (2); Sobrevivência +8

Talentos: -

RD: 0

Habilidades Especiais: Arma Natural, Ferocidade, Faro e Visão na Penumbra.

Organização: primos maiores dos texugos os carcajús são muito maiores e mais ferozes quando comparados a eles. Vivem em florestas frias e preferem uma vida solitária.

Nível: 1

CavalO - Pônei (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 14 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +4; Agilidade +4; Vontade -3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Coice +2 (d4+1)

Defesas: Esquiva 12

RD: 1

PVs: 6 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Atletismo +3 (2); Percepção +8; Sobrevivência +6;

Tal entos: -

Habilidades Especiais:

Arma Natural, Armadura (1), Faro e Visão na Penumbra.

Organização: pôneis são montarias usadas por crianças humanas ou por adultos de raças pequenas. Raramente são usados para carga por serem ariscos quando estão em lugares apertados.

Nível: 1/2

CavalO - Leve (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 14 (+2); Des 13 (+1); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +5; Agilidade +3; Vontade -3

Deslocamento: 18 metros (9 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Coice +3 (d4+2)

Defesas: Esquiva 11

RD: 1

PVs: 8 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (1); Atletismo +4 (2); Percepção +8; Sobrevivência +4;

Tal entos: -

Habilidades Especiais:

Arma Natural, Armadura (1), Faro e Visão na Penumbra.

Organização: cavalos leves podem ser usados para carga, arado e montaria. Um cavalo leve não pode atacar se estiver sendo montado.

Nível: 1

CavalO - Pesado (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 16 (+3); Des 13 (+1); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +6; Agilidade +3; Vontade -3

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Coice +4 (d4+3)

Defesas: Esquiva 11

RD: 1

PVs: 9 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (1); Atletismo +5 (2); Percepção +8; Sobrevivência +6;

Tal entos: -

Habilidades Especiais:

Arma Natural, Armadura (1), Faro e Visão na Penumbra.

Organização: são cavalos grandes e alcançam a maturidade aos 3 anos de idade. São ótimos para serem treinados para combate e muito bons para trabalhos pesados.

Nível: 1

CavalO de Guerra (Animal)

Para os cavalos de guerra faça as seguintes modificações nas estatísticas do cavalo a ser treinado para combate.

Atributos: Força +2; Destreza +1

Reações: Vigor +1

Iniciativa: +0

Ataques: -

Defesas: +1 em BD

RD: 0

PVs: Base de PV +1

Deslocamento: -

Perícias: Ataque Desarmado +2; Atletismo +2

Tal entos: -

Habilidades Especiais: Pisotear (d6+4)

Organização: -

Nível: +1

Cervo (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1x2 quadrados)

Atributos: For 13 (+1); Des 17 (+3); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +2; Agilidade +5; Vontade -3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +3

Ataques: Chifres +3 (d6+1)

Defesas: Esquiva 15

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Atletismo +3 (2); Percepção +6; Sobrevivência +5

Tal entos: Esquiva

Habilidades Especiais: Arma Natural, Investida Feroz

Organização: cervos são belas criaturas ariscas e que fazem de tudo para evitar o contato com humanos. Os cervos são muito caçados por esporte justamente pela dificuldade de encontrá-los durante o dia e pelo valor de seu couro, carne e chifres. Os cervos normalmente são vistos em pequenos grupos de até 8, mas podem ser encontrados em grupos bem maiores.

Nível: 1

COBRA - CONSTRITORA (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 13 (+1); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +5; Agilidade +3; Vontade -3

Iniciativa: +1

Ataques: Mordida +5 (d4+3)

Defesas: Esquiva 11

RD: 0

PVs: 7 (Base de PV 4)

Deslocamento: 6 metros – rastejando, escalando ou nadando (3 quadrados)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (2); Atletismo +5 (2), Furtividade +10; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Percepção as Cegas.

Organização: as cobras vivem em florestas ou desertos, apesar de seu tamanho assustador as cobras preferem fugir a ter que enfrentar criaturas de seu tamanho.

Nível: 2

COBRA - VÍBORA (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequena (1 quadrado)

Atributos: For 6 (-2); Des 18 (+4); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +0; Agilidade +6; Vontade -3

Deslocamento: 6 metros – rastejando, escalando ou nadando (3 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Mordida +6 (d2-2 mais veneno)

Defesas: Esquiva 14

RD: 0

PVs: 1 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +0 (2); Atletismo +1 (3), Furtividade +10; Intimidar +6; Sobrevivência +8

Talentos: Acuidade com Arma, Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural; Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 16; Efeito: redução de Força d3/0; Estágios: 1 hora; Tratamento: 12*); Percepção as Cegas.

Organização: cobras peçonhentas podem ser encontradas praticamente em qualquer lugar do mundo. Essas cobras são mais frágeis que suas primas constritoras e por isso fazem barulho para espantar (Intimidar) um possível predador.

Nível: 1/2

CORVO (Animal)

Neutro e Indiferente; Miúdo (1 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor -1; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 12 metros voando (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Garra ou Bicada +3 (d2-5)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 1 (possuem apenas 1 nível de ferimento)

Perícias: Ataque Desarmado -4 (1), Percepção +6 (2);

Talentos: Acuidade com Arma (Bico)

Habilidades Especiais: Arma Natural, Visão na Penumbra e Vôo (Bom)

Organização: corvos vivem em bando e sua alimentação é bem variada podendo incluir até mesmo corpos em decomposição.

Nível: 1/10

CORVOS - ENXAME (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 15 (+2); Int 2 (-5)

Reações: Vigor +1; Agilidade +5; Vontade -1

Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 12 metros voando (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Garras e Bicadas +3 (d4)

Defesas: Esquiva 12

RD: 4

PVs: 1 (Base de PV 1)

Perícias: Ataque Desarmado -4 (1), Percepção +6;

Talentos: Acuidade com Arma (Bico)

Habilidades Especiais: Arma Natural; Enxame (*golpes normais podem afetá-los, mas devido seu tamanho miúdo e velocidade os corvos recebem RD 4, mas ainda sofrem dano sem a RD de explosões, fogos e efeitos de área*) e Vôo (Bom)

Organização: um corvo talvez não possa causar grandes problemas, mas um bando inteiro de corvos famintos é bem desagradável. Considere essas estatísticas para um bando de 20 corvos.

Nível: 1

CROCODILO (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1x2 quadrado)

Atributos: For 19 (+4); Des 12 (+1); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +5; Agilidade +1; Vontade -3

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) ou 10 metros nadando (5 quadrados)

Iniciativa: +3

Ataques: Mordida +6 (d8+4)

Defesas: Esquiva 11

RD: 3 (Barriga e Papo RD 0)

PVs: 9 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (2); Furtividade +6* (5); Percepção +8; Atletismo +6; Sobrevivência +8;

Talentos: Agarrar Aprimorado, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3); Prender a Respiração (5) e Visão na Penumbra.

Organização: os crocodilos são agressivos e atacam qualquer coisa que esteja próximo. Vivem em rios ou pântanos, onde podem se manter parcialmente submersos para pegar sua vítima de surpresa. Eles podem ser encontrados em grupos de até 10 crocodilos.

Nível: 4

Elefante (Animal)

Neutro e Indiferente; Imenso (2x3 quadrado)
Atributos: For 26 (+8); Des 10 (+0); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +12; Agilidade +1; Vontade -1
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Presas +14 (2d6 +8)
Defesas: Esquiva 10
RD: 4
PVs: 20 (Base de PV 2)
Perícias: Ataque Desarmado +14 (6); Intimidar +6; Percepção +8; Sobrevivência +8
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (4), Esmagar, Faro, Ferocidade, Golpe poderoso, Pisotear (d8+8), Visão na Penumbra.
Organização: elefantes são herbívoros que dóceis que vivem em ambientes quentes e muitas vezes são até usados como montaria. Elefantes só atacam quando se sentem ameaçados. Eles podem ser encontrados em manadas de até 30 elefantes.
Nível: 11

Escorpião (Inseto)

Neutro e Indiferente; Diminuta (1 quadrado)
Atributos: For 1 (-5); Des 11 (+0); Int 1 (-5)
Reações: Vigor -2; Agilidade +3; Vontade -3
Deslocamento: 4 metros (2 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Ferrão +3 (d2-5+veneno)
Defesas: Esquiva 10
RD: 0
PVs: 1 (possuem apenas 1 nível de ferimento)
Perícias: Ataque Desarmado -3 (3); Furtividade +14; Sobrevivência +8
Talentos: Acuidade com Arma (Picada), Agarrar Perfeito
Habilidades Especiais: Arma Natural; Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 13; Efeito: redução de Força d2/0; Estágios: 1 hora; Tratamento: 11*); Percepção as Cegas.
Organização: os escorpiões se alimentam de insetos, mas atacam qualquer um que atravesse seu caminho. Vivem em regiões quentes e secas, mas outras espécies de escorpiões podem ser encontradas em regiões úmidas. Escorpiões podem ser encontrados em colônias que podem conter até 20 dessas criaturas.
Nível: 1/10

Gato (Animal)

Neutro e Indiferente; Miúdo (1 quadrado)
Atributos: For 3 (-4); Des 15 (+2); Int 1 (-5)
Reações: Vigor -2; Agilidade +4; Vontade -3
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)
Iniciativa: +2

Ataques: Garras +4 (d2-5)
Defesas: Esquiva 12
RD: 0
PVs: 1 (Base de PV 1)
Perícias: Ataque Desarmado -2 (2); Atletismo +8; Furtividade +8, Percepção +8
Talentos: Acuidade com arma (garras)
Habilidades Especiais: Arma Natural e Visão na Penumbra.
Organização: gatos podem ser encontrados praticamente em qualquer lugar do mundo, mas preferindo lugares onde se possa conseguir alimentos fáceis, como cidades grandes.
Nível: 1/10

Golfinho (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)
Atributos: For 12 (+1); Des 16 (+3); Int 3 (-4)
Reações: Vigor +2; Agilidade +5; Vontade -2
Deslocamento: 20 metros nadando (10 quadrados)
Iniciativa: +3
Ataques: Pancada +1 (d6+1)
Defesas: Esquiva 13
RD: 1
PVs: 6 (Base de PV 5)
Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Percepção +8; Atletismo +7; Sobrevivência +8
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (1), Prender a Respiração (10).
Organização: golfinhos são criaturas dóceis que podem chegar a até 2 metros de comprimento e pesar 90Kg, que vivem em águas quentes e podem ser encontrados em cardumes de até 20 golfinhos.
Nível: 1/2

Gorila (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 19 (+4); Des 15 (+2); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +6; Agilidade +4; Vontade -2
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Pancada +6 (d4+4)
Defesas: Esquiva 12
RD: 0
PVs: 9 (Base de PV 5)
Perícias: Ataque Desarmado +6 (2); Atletismo +6 (2); Percepção +8;
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural
Organização: gorilas são onívoros muito poderosos que podem chegar a medir 1,8m de altura. São agressivos e matam e demoram qualquer coisa que atravesse seu caminho. Vivem em florestas quentes e podem viver em grupos de até 5 gorilas.
Nível: 3

GUERPARDO (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 19 (+4); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +2; Agilidade +6; Vontade -3

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Garras +6 (d4+2) ou Mordida +6 (d6+2) ou Garras +4/+4 (d4+2)

Defesas: Esquiva 14

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Atletismo +18; Furtividade +8; Percepção +8; Saltar +6

Talentos: Acuidade com arma, Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (2 garras)

Organização: guepardos são felinos extremamente rápidos que habitam savanas e planícies quentes. Podem viver em grupos de até 5 criaturas, normalmente uma família com macho, fêmea e filhotes.

Nível: 2

JAVALI (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 17 (+3); Des 12 (+1); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +5; Agilidade +2; Vontade -3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Chifrada +5 (d4 +3)

Defesas: Esquiva 11

RD: 1

PVs: 7 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (2); Atletismo +5; Percepção +8; Sobrevivência +8

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (1), Ferocidade e Visão na Penumbra.

Organização: mesmo não comendo carne javalis são extremamente mal humorados e atacam a qualquer um que eles vejam, com seus quase 1 metro de altura são criaturas desafiadoras e por isso muitos os caçam por esporte. Podem ser encontrados em um grupo de até 8 javalis em florestas temperadas.

Nível: 2

JUMENTO (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +4; Agilidade +1; Vontade -3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Mordida +1 (d2+1) ou Coice +1 (d4+1)

Defesas: Esquiva 10

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (0); Percepção +8 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural

Organização: os jumentos são estáveis (+2 nos testes relacionados a controle) e fortes (x1,5 a carga permitida) e em muitas regiões são usados para carga.

Nível: 1/5

LEÃO (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrado)

Atributos: Fo 19 (+4); Des 16 (+3); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +8; Agilidade +6; Vontade -2

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +3

Ataques: Garras +6 (d4+4) ou Mordida +6 (d6+4) ou Garras +4/+4 (d4+4)

Defesas: Esquiva 13

RD: 0

PVs: 8 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (2); Atletismo +6 (2); Furtividade +7 (4); Percepção +8; Rastrear +8; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (2 garras), Faro, Visão na Penumbra.

Organização: leões são grandes felinos que podem medir 2,5 metros de comprimento e pesar 250 Kg. Vivem em savanas ou planícies quentes onde caçam em bandos de até 6 leões. Sua pelagem amarela o ajuda a se misturar com o ambiente e fazer ataques surpresas. As estatísticas do Leão pode ser usada para tigres apenas aumentando sua força para 21 e modificando as características que são modificadas pela força.

Nível: 3

LEOPARDO (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 18 (+4); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +3; Agilidade +6; Vontade -3

Deslocamento: 14 metros (7 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Garras +6 (d4+3) ou Mordida +6 (d6+3) ou Garras +4/+4 (d4+3)

Defesas: Esquiva 14

RD: 0

PVs: 6 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Atletismo +8; Furtividade +8; Percepção +8; Rastrear +6;

Talentos: Acuidade com arma, Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (2 garras), Faro, Visão na Penumbra.

Organização: leopardos vivem em florestas quentes e preferem caçar a noite, podem atingir até 1,2 m de comprimento e pesar 60Kg. As estatísticas do Leopardo podem ser usadas para outros felinos como onças.

Nível: 2

LOBO (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 14 (+2); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +3; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Garra +3 (d4 +1) ou Mordida +3 (d6+1) ou Garras +1/+1 (d4+1)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Atletismo +3 (2); Furtividade +4 (2); Intimidar +4; Percepção +6; Rastrear +8; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Aprimorado

Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (2 garras), Faro, e Visão na Penumbra.

Organização: lobos possuem a pele cinzenta ou branca e são capazes de perseguir sua presa implacavelmente até conseguir abatê-la. Podem viver em florestas ou montanhas e atacar em alcatéia de até 20 lobos.

Nível: 1

MACACO (Animal)

Neutro e Indiferente; Miúdo (1 quadrado)

Atributos: For 4 (-3); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor -1; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Pancada -1 (d2-1)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 1 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado -1 (2); Atletismo +6 (9); Furtividade +6; Percepção +8;

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Visão na Penumbra

Organização: macacos são criaturas pequenas ariscas que vivem em copas de árvores para evitar predadores. Macacos defendem seu território jogando frutas e galhos em quem estiver invadindo. Um bando de macacos podem conter até 40 desses animais.

Nível: 1/5

MORCEGO (Animal)

Neutro e Indiferente; Miúdo (1 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor -1; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 12 metros voando (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: -

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 1 (Base de PVs 1)

Perícias: Ataque Desarmado -4 (1), Percepção +10;

Talentos: Acuidade com Arma

Habilidades Especiais: Arma Natural; Percepção as Cegas, Visão na Penumbra e Vôo (Ótimo)

Organização: morcegos são mamíferos alados que caçam a noite.

Nível: 1/10

MORCEGOS - ENXAME (Animal)

Neutro e Indiferente; Enorme (4x4 quadrado)

Atributos: For 1 (-5); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor -1; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 12 metros voando (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Confusão (*Criaturas que estejam ocupando o mesmo quadrado que um enxame de morcegos ficam confusas e não podem realizar nenhum tipo de ação que não seja Ação de Movimento*)

Defesas: Esquiva 12

RD: 4

PVs: 1 (Base de PVs 1)

Perícias: Ataque Desarmado -4 (1), Percepção +10;

Talentos: Acuidade com Arma

Habilidades Especiais: Arma Natural; Enxame (*Apesar de o morcego possuir a habilidade enxame, golpes normais podem afetá-los, mas devido seu tamanho e velocidade os morcegos recebem RD 4, mas ainda sofrem dano sem a RD de explosões, fogos e efeitos de área.*), Percepção as Cegas, e Vôo (Ótimo)

Organização: um bando de morcegos quando assustados voam em direções aleatórias.

Nível: 1/5

MULA (Animal)

Neutro e Indiferente; Média (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 13 (+1); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +4; Agilidade +2; Vontade -3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Coice +4 (d4+3)

Defesas: Esquiva 10

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (1); Atletismo +5 (2); Percepção +8

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural

Organização: mulas são cruzamentos estéreis de jumentos e cavalos. São utilizados como montarias por serem mais fortes que cavalos leves.

Nível: 1/2

POLVO (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 11 (+0); Des 17 (+3); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +1; Agilidade +5; Vontade -3
Deslocamento: 10 metros nadando (5 quadrados)
Iniciativa: +3
Ataques: Tentáculos +4 (0) ou Mordida +4 (d2)
Defesas: Esquiva 13
RD: 0
PVs: 2 (Base de PV 2)
Perícias: Ataque Desarmado +1 (1); Arte da Fuga +7 (4); Furtividade +7 (4); Percepção +8; Atletismo +10 (10);
Talentos: Acuidade com Arma, Agarrar Aprimorado
Habilidades Especiais: Arma Natural, Nuvem de Tinta (*O polvo pode expelir uma nuvem de tinta que concede camuflagem total. A nuvem se dissipa em 3 rodadas*).
Organização: polvos são criaturas solitárias que vivem em águas quentes. A qualquer sinal de perigo expõem sua tinta e fogem.
Nível: 1/10

RATO (Animal)

Neutro e Indiferente; Diminuto (1 quadrado)
Atributos: For 2 (-4); Des 15 (+2); Int 1 (-5)
Reações: Vigor -3; Agilidade +5; Vontade -3
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Mordida +3 (d2-4)
Defesas: Esquiva 12
RD: 0
PVs: 1 (possuem apenas 1 nível de ferimento)
Perícias: Ataque Desarmado -1 (1); Atletismo +8; Furtividade +8; Sobrevivência +8
Talentos: Acuidade com arma
Habilidades Especiais: Arma Natural, Veneno (*doença veja no capítulo 8: Guia do mestre no tópico Doenças*).
Organização: ratos são encontrados em qualquer lugar e podem ser encontrados em grupos de até 1000 ratos.
Nível: 1/10

RATOS – ENXAME (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 2 (-4); Des 15 (+2); Int 1 (-5)
Reações: Vigor -1; Agilidade +4; Vontade -3
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Mordida +5 (d4 - Ignore a RD de armaduras)
Defesas: Esquiva 12
RD: 5
PVs: 2 (Base de PV 1)
Perícias: Ataque Desarmado -1 (1); Atletismo +8; Furtividade +8; Sobrevivência +8
Talentos: Acuidade com arma
Habilidades Especiais: Arma Natural, Enxame (*Apesar do rato possuir a habilidade enxame, golpes normais podem afetá-los, mas devido seu tamanho miúdo e velocidade os corvos recebem RD 5, mas ainda sofrem dano sem a RD de explosões, fogos e efeitos de área*), Veneno (*doença*).

Organização: os enxames de ratos ocorrem quando um grupo é obrigado a fugir. Desse modo eles atacam tudo que estiver em seu caminho.
Nível: 1

RINOCERONTE (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrado)
Atributos: For 24 (+6); Des 10 (+0); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +9; Agilidade +1; Vontade -1
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Chifre +12 (2d4 +6)
Defesas: Esquiva 10
RD: 4
PVs: 14 (Base de PV 8)
Perícias: Ataque Desarmado +12 (6); Intimidar +6; Percepção +8; Sobrevivência +8
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (4), Golpe poderoso, Pisotear (D6+6), Visão na Penumbra.
Organização: rinocerontes vivem em planícies quentes ou savanas. Atacam qualquer um que passe por ele e podem ser encontrados em manadas de até 6 animais.
Nível: 7

Sapo (Animal)

Neutro e Indiferente; Diminuto (1 quadrado)
Atributos: For 1 (-5); Des 15 (+2); Int 1 (-5)
Reações: Vigor -3; Agilidade +5; Vontade -3
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: -
Defesas: Esquiva 12
RD: 0
PVs: 1 (possuem apenas 1 nível de ferimento)
Perícias: Ataque Desarmado -1 (1); Furtividade +8; Atletismo +8; Sobrevivência +8
Talentos: -
Habilidades Especiais: -
Organização: sapos são anfíbios que se alimentam de insetos.
Nível: 1/10

TARTARUGA MARINHA (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequena (1 quadrado)
Atributos: For 12 (+1); Des 5 (-3); Int 1 (-5)
Reações: Vigor +5; Agilidade -2; Vontade -3
Deslocamento: 2 metros (1 quadrado) ou 8 metros nadando (4 quadrados)
Iniciativa: -3
Ataques: Mordida +1 (d2+1)
Defesas: Esquiva 8
RD: 4 (cabeça e membros RD 0)
PVs: 4 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (0); Atletismo +4 (4), Sobrevivência +8;

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (4); Prender a Respiração (10) e Visão na Penumbra.

Organização: tartarugas marinhas vivem pelas costas indo a terra apenas para botar seus ovos na areia. São doces e atacam apenas para se defender ou se alimentar.

Nível: 1/5

Texugo (Animal)

Neutro e Indiferente; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 13 (+1); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +0; Agilidade +2; Vontade -3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Mordida +4 (d2)

Defesas: Esquiva 11

RD: 0

PVs: 2 (Base de PV 2)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (3); Atletismo +1 (1); Percepção +8; Rastrear +4; Sobrevivência +8

Talentos: Acuidade com Arma

Habilidades Especiais: Arma Natural, Faro, e Visão na Penumbra.

Organização: Texugos são roedores que medem entre 60 e 90cm com pelagem cinza e preto que vivem em florestas quentes. Possuem hábitos noturnos e podem se organizar em um grupo de até 5 texugos.

Nível: 1/2

Tubarão (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 17 (+3); Des 15 (+2); Int 3 (-4)

Reações: Vigor +4; Agilidade +4; Vontade -2

Deslocamento: 18 metros nadando (9 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Mordida +5 (d8+3)

Defesas: Esquiva 12

RD: 1

PVs: 8 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (2); Percepção +8; Atletismo +11; Sobrevivência +8

Talentos: Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (1), Faro, Percepção as Cegas, Respirar na água.

Organização: tubarões são peixes agressivos que atacam sem qualquer provocação. Existem tubarões com comprimento de 1,2 metros a até grandes tubarões de até 4,5 metros de comprimento. Essas estatísticas são para tubarões com cerca de 3 metros de comprimento.

Nível: 3

Urso Marrom (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 25 (+7); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +6; Agilidade +0; Vontade -3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garra +9 (d8+6); Mordida +9 (d10+6)

Defesas: Esquiva 10

RD: 3

PVs: 13 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +9 (2); Atletismo +8; Intimidar +4; Percepção +8; Rastrear +6; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3), Faro, Visão na Penumbra.

Organização: Ursos Marrons são animais que chegam a atingir 3 metros de altura e pesar 500 Kg, vivem de raízes e peixes e evitam o contato com outras criaturas, mas quando incomodados são oponentes ferozes. Vivem em cavernas nas montanhas preferindo muitas vezes a companhia de uma parceira a solidão.

Nível: 6

Urso Negro (Animal)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 17 (+3); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +3; Agilidade +0; Vontade -3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garra +5 (d4+3); Mordida +5 (d8+3)

Defesas: Esquiva 10

RD: 3

PVs: 8 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (2); Atletismo +5 (2); Intimidar +2; Percepção +8; Rastrear +6; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3), Faro, Visão na Penumbra.

Organização: Ursos Negros são animais que têm em média 1,5 m de comprimento e habitam florestas e normalmente não oferecem perigo, a menos que sejam ameaçados ou seus filhotes corram perigo.

ND: 3

Urso Polar (Animal)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 25 (+7); Des 11 (+0); Int 1 (-5)

Reações: Vigor +6; Agilidade +0; Vontade -3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garra +8 (d8+6); Mordida +8 (d10+6)

Defesas: Esquiva 10

RD: 3

PVs: 14 (Base de PV 7)

Perícias: Ataque Desarmado +8 (2); Atletismo +9 (2); Furtividade +2; Intimidar +4; Percepção +8 (2); Rastrear +6; Sobrevivência +8

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3), Camuflagem Natural (Neve +6); Faro, Visão na Penumbra.

Organização: Ursos Polares são carnívoros enormes que podem chegar a pesar até 1000 Kg, vivem em regiões geladas com neve e só procuram a parceira para acasalar.

Nível: 6

MONSTROS

ANJO - ARCANJO (Extra-planar bom)

Leal e Bom; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 28 (+9); Des 22 (+6); Int 22 (+6)

Reações: Vigor +21; Agilidade +17; Vontade +22

Deslocamento: 14 metros (7 quadrados) ou 40 metros voando (20 quadrados)

Iniciativa: +14

Ataques: Espada Bastarda +29 (d8+21) ou Arco composto reforçado +27 (d8+5)

Defesas: Esquiva 35, Bloq (Espada) 27, Bloq (Escudo) 32

RD: 15

PMs: 30

PVs: 33 (Base de PV 24)

Perícias: Ataque Desarmado +26 (17), Arco +27 (21); Espadas +29 (20); Arte da Fuga +27 (21); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +29 (23); Discernimento +32 (26); Lábria +30 (24); Furtividade +21 (15); Percepção +28 (22); Rastrear +14 (8); Sobrevivência +12 (6)

Talentos: Ataque em movimento; Ataque Poderoso; Ataque rápido III, Esquiva Suprema; Especialista em Arma Supremo, Reação ao perigo Supremo, Tiro rápido III

Habilidades Especiais: Armadura (12), Aura de Coragem (habilidade de Paladino), Habilidade mágica (*Escudo de Fogo/20*), Percepção as cegas, Vôo (Perfeito), Mortal em Combate VI

Organização: Arcanjos são seres solitários, mas quando está em missão podem ser vistos com Anjos Quaadis, variando de 2 a até 20, dependendo da dificuldade da missão.

Nível: 25

O nome Arcanjo significa chefe, cargo dado a essas criaturas pelos próprios deuses para comandar os outros anjos. Os arcanjos são as únicas criaturas que tem livre acesso ao Gholijiet (casa dos deuses) no alto da mais alta montanha do mundo. Além de uma aparência humana, os arcanjos possuem seis asas e são responsáveis em combater o mal no mundo e proteger a casa dos deuses.

ANJO - Quaadis (Extra-planar bom)

Leal e Bom; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 20 (+5); Des 22 (+6); Int 18 (+4)

Reações: Vigor +12; Agilidade +15; Vontade +10

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados) ou 32 metros voando (16 quadrados)

Iniciativa: +6

Ataques: Espada Bastarda +17 (d8+13) ou Arco composto reforçado +15 (d8+4)

Defesas: Esquiva 22

RD: 8

PVs: 20 (Base de PV 15)

PMs: 20

Perícias: Ataque Desarmado +17 (12); Arco +15 (9); Espadas +16 (11); Arte da Fuga +11 (7); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +14 (10); Discernimento +14 (10); Lábria +14 (10); Furtividade +16 (10); Percepção +14 (10); Rastrear +14 (10); Sobrevivência +12 (8)

Talentos: Ataque em movimento; Ataque rápido II, Esquiva, Especialista em arma Maior, Tiro rápido I

Habilidades Especiais: Armadura (8), Aura de Coragem (habilidade de Paladino), Habilidade mágica (*Lança Solar/10*); Mortal em Combate IV, Percepção as cegas, Vôo (Perfeito)

Organização: quaadis são seres que podem ser encontrados em grupos de 7, quando patrulham ou grupos maiores, quando protegem alguém ou algum lugar.

Nível: 12

Os quaadis são criaturas que lembram em muito os homens, mas possui um par de asas branco com envergadura com aproximadamente 6 metros. Os quaadis são os anjos de menor posto, responsáveis por levar mensagens e seguir qualquer ordem de seus superiores.

ANJO - Shedu (Extra-planar bom)

Leal e Bom; Médio (1x2 quadrados)

Atributos: For 26 (+8); Des 22 (+6); Int 20 (+5)

Reações: Vigor +23; Agilidade +18; Vontade +21

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados) ou 36 metros voando (18 quadrados)

Iniciativa: +6

Ataques: Garra +23 (2d6+8)

Defesas: Esquiva 28

RD: 12

PVs: 30 (Base de PV 22)

PMs: 25

Perícias: Ataque Desarmado +23 (15); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +25 (20); Discernimento +27 (22); Lábria +26 (21); Furtividade +9 (4); Percepção +28 (23); Rastrear +17 (12); Sobrevivência +11 (6)

Talentos: Ataque em movimento; Ataque rápido III

Habilidades Especiais: Armadura (12), Aura de Coragem (habilidade de Paladino), Habilidade mágica (*Cura em Massa/15*); Percepção as cegas, Vôo (Ótimo)

Organização: Shedus são seres que vivem isolados em ambientes propícios para seu avanço intelectual, eles estudam seus inimigos e formas par derrotá-los, mas quando em batalha um Shedu pode liderar até 1000 quaadis.

ND: 20

Os Shedus são os generais dos deuses, aqueles que vão até o território inimigo para liderar as tropas e combater o mal. Um Shedu é uma mistura de quatro animais, sendo cada animal representando uma de suas principais qualidades: ele possui corpo de leão (que simboliza sua coragem), patas de touro (que simboliza sua força), par de asas de águia (que simboliza a agilidade e esperteza) e uma cabeça de homem com barbas (que simboliza a razão).

ARBUSTO VIVO (Planta)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 18 (+4); Des 10 (+0); Int 6 (-2)
Reações: Vigor +8; Agilidade +1; Vontade +4
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Pancada +9 (2d4+5)
Defesas: Esquiva 12
RD: 3
PVs: 9 (Base de PV 5)
Perícias: Ataque Desarmado +9 (5), Furtividade +6 (6); Percepção +5 (7); Sobrevivência +5 (7)
Talentos: Agarrar Perfeito
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3), Camuflagem Natural, Disforme, Invulnerável (Eletricidade), Percepção as Cegas, Planta
Organização: Essas criaturas vivem solitárias em florestas se camuflando (onde tem vantagens) e aguardando a aparição de alguma criatura descuidada para atacar e se alimentar.
Nível: 4

Um Arbusto Vivo parece um amontoado de galhos e folhas unidos de onde algo como cipós emergem de um lugar que poderia parecer o corpo.

BASILISCO (Besta)

Neutro e Indiferente; Médio (1x2 quadrados)
Atributos: For 14 (+2); Des 14 (+2); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +4; Agilidade +4; Vontade +1
Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Mordida +5 (d4+2)
Defesas: Esquiva 13
RD: 2
PVs: 9 (Base de PV 7)
Perícias: Ataque Desarmado +6 (4), Furtividade +6 (4); Percepção +6 (4); Sobrevivência +5 (3)
Talentos: Agarrar Perfeito
Habilidades Especiais: Arma Natural; Armadura (2), Percepção as Cegas, Petrificação (Olhar – CD 14).
Organização: Apesar de sua natureza solitária não é raro ver basiliscos em grupos de até 5 rondando as areias quentes de desertos de todo o mundo.
Nível: 5

Basilisco é uma criatura com aparência de cobra possuindo corpo de 4 metros de comprimento e 30cm de diâmetro (mas existem Basiliscos maiores).

Behir (Besta)

Neutro e Indiferente; Imensa (2x5 quadrados)
Atributos: For 24 (+8); Des 14 (+2); Int 7 (-2)
Reações: Vigor +12; Agilidade +5; Vontade +1
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Mordida +15 (2d6+8)
Defesas: Esquiva 12
RD: 5
PVs: 18 (Base de PV 10)
Perícias: Ataque Desarmado +15 (7), Furtividade +8 (10); Intimidar +8 (10), Percepção +6 (8); Sobrevivência +6 (8)
Talentos: Agarrar Perfeito
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (5), Ataque Natural Extra (Garra e garra), Visão no Escuro (20 metros), Invulnerabilidade (Eletricidade), Presença Aterradora
Organização: Os behir vivem em desertos e dormem em cavernas ou em tocas cavadas na areia. Um behir é temido por qualquer viajante do deserto pela sua capacidade de engolir pessoas.
Nível: 10

Um behir é uma criatura azul que lembra uma serpente com dezesseis patas e 10 metros de comprimento. Seu inimigo natural é o dragão azul, mas sempre que possível evita combatê-lo, já que é sua força não se compara a tal criatura.

Beholder (Aberração)

Leal e Mau; Média (1 quadrado)
Atributos: For 8 (-1); Des 14 (+2); Int 17 (+3)
Reações: Vigor +2; Agilidade +5; Vontade +8
Deslocamento: 6 metros voando (3 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Raio Óptico +8 (ver habilidades mágicas)
Defesas: Esquiva 14
RD: 3
PVs: 9 (Base de PV 10)
PMs: 20
Perícias: Furtividade +10 (8); Intimidar +8 (5), Percepção +11 (8); Rastrear +8 (5)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (3), Habilidade Mágica (*Sono/8*), Habilidade Mágica (*Centelha/8*), Habilidade Mágica (*Flecha Ácida/8*), Habilidade Mágica (*Raio de Exaustão/8*), Habilidade Mágica (*Anular Efeito/8*), Habilidade Mágica (*Imobilizar Pessoa/8*), Visão no Escuro (20 metros), Presença Aterradora, Vôo (Perfeito)
Organização: Beholders vivem em ambientes frios, mas magos malignos podem aprisioná-los e usá-los em qualquer lugar do mundo.
Nível: 6

Beholders são talvez as aberrações mais temidas pelo mundo devido seu vasto poder mágico. Um beholder é uma criatura com um corpo esférico com um grande olho central e seis tentáculos com olhos em suas pontas, sendo cada tentáculo responsável por lançar um feitiço diferente.

BRUXA (Humanóide - Monstro)

Caótico e Mau; Média (1 quadrado)

Atributos: For 18 (+4); Des 11 (+0); Int 14 (+2)

Reações: Vigor +7; Agilidade +5; Vontade +8

Deslocamento: 10 metros – andando ou nadando (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garra +10 (d4+4) ou Habilidade Mágica

Defesas: Esquiva 13

RD: 0

PVs: 8 (Base de PV 4)

PMs: 12

Perícias: Ataque Desarmado +10 (6); Conhecimento (Magia) +10 (8); Furtividade +6 (6); Percepção +10 (8)

Talentos: Preparar Poção

Habilidades Especiais: Arma Natural, Habilidade Mágica (*Globos de Luz/5*), Habilidade Mágica (*Aterrorizar/6*), Habilidade Mágica (*Idiomas/5*), Habilidade Mágica (*Imvisibilidade/8*), Habilidade Mágica (*Som Fantasma/5*), Habilidade Mágica (*Mudar Aparência/6*), Habilidade Mágica (*Drenar Força/5*), Visão no Escuro (20 metros)

Organização: As bruxas vivem em pântanos ou florestas sozinhas, mas fazendo o mal a qualquer um que entre em seu território por simples prazer.

Nível: 5

As bruxas possuem uma aparência frágil de velha que esconde uma terrível e poderosa criatura.

BUGBEAR (Humanóide - Goblinóide)

Caótico e Mau; Média (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 11 (+0); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +4; Agilidade +1; Vontade +0

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Maça Estrela +5 (d8+2)

Defesas: Esquiva 10, Bloq 11, Escudo 13

RD: 2 (Corselete de couro)

PVs: 7 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Maças e Manguais +5 (3); Machados e Martelos +4 (2); Atletismo +6 (4); Furtividade +3 (3); Percepção +3 (3)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Armadura (1), Faro, Visão no escuro (20 metros)

Organização: Eles vivem em tribos em montanhas com até 40 machos, sendo pelo menos metade bugbears adulto. Eles atacam qualquer criatura que possa lhe fornecer tesouro ou alimento, por isso humanos são as presas

favoritas dessas criaturas, já que pode fornecer ambos ao mesmo tempo.

Nível: 2

Bugbears são criaturas grandes com focinho que lembra o focinho de um urso, são criaturas peludas e com presas inferiores protuberantes.

BUGBEAR - CAPITÃO (Humanóide - Goblinóide)

Caótico e Mau; Média (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 11 (+0); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +7; Agilidade +2; Vontade +1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado de Combate +7 (d10+3) ou Machado de Arremesso +7 (d6+3)

Defesas: Esquiva 10, Bloq 11, Escudo 13

RD: 3 (Armadura de couro)

PVs: 9 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Maças e Manguais +5 (3); Machados e Martelos +7 (4); Atletismo +6 (4); Furtividade +3 (3); Percepção +4 (4)

Talentos: Ataque Poderoso, Arremesso Brutal, Arremesso Poderoso

Habilidades Especiais: Armadura (1), Faro, Visão no escuro (20 metros)

Equipamentos: Armadura de couro, Machado de Combate, 3 machados de Arremesso.

Organização: -

Nível: 4

Progressão: 2

CÃO DO INFERNO (Extra-Planar Mau)

Leal e Mau; médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 15 (+2); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +6; Agilidade +8; Vontade +1

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Mordida +5 (d6+1+1d6 de fogo) ou Sopro de Fogo (2d6+4 de dano de fogo)

Defesas: Esquiva 16

RD: 1

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (4); Atletismo +6 (5); Percepção +12 (6); Rastrear +10 (6); Sobrevivência +8 (2)

Talentos: Agarrar Perfeito

Habilidades Especiais:

Arma Natural, Armadura (1), Ataque a Distância (*Sopro de Fogo – Alcance: 8 metros/Dano: 2d6+6/Reação: Agilidade ND 18*), Faro, Invulnerabilidade (Fogo).

Organização: Muitos magos invocam essas criaturas para lhe servirem de proteção devido sua lealdade e capacidade de entender idiomas do plano do fogo, mas os cães do inferno habitam o plano Abissal.

Nível: 3

Os cães do inferno são cachorros de tamanho normal, mas não possuem pele, deixando a mostra sua

carne pingando sangue efervescente. Seus olhos emanam um brilho vermelho ameaçador e de sua boca pinga saliva como gotas de fogo.

CENTAURO (Humanóide - Monstruoso)

Neutro e Bom; médio (1x2 quadrados)
Atributos: For 17 (+3); Des 15 (+2); Int 10 (+0)
Reações: Vigor +6; Agilidade +4; Vontade +1
Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Espada Longa +6 (d8+3), Arco Longo +5 (d8) ou Cascos +6 (d6+4)
Defesas: Esquiva 15
RD: 1
PVs: 9 (Base de PV 6)
Perícias: Ataque Desarmado +6 (3); Arcos +5 (3); Espadas +6 (3); Atletismo +8 (5); Percepção +4 (4); Rastrear +6 (6); Sobrevivência +6 (6)
Talentos: Esquiva
Habilidades Especiais: Arma Natural, Visão no Escuro (20 metros)
Equipamentos: Arco Composto (+3), Espada Longa
Organização: Essas criaturas vivem em florestas evitando contato com outras raças, mas se necessário usam suas ótimas habilidades com arco ou espadas para expulsar qualquer um que não seja bem vindo. Centauros normalmente são encontrados em pequenos grupos de até seis fora de sua tribo. Uma tribo pode conter até 200 dessas criaturas, sendo cerca de metade adultos e aptos para o combate.
Nível: 2

Centauros são criaturas com corpo de cavalo e dorso humano.

CENTAURO CAPITÃO (Humanóide - Monstruoso)

Neutro e Bom; médio (1x2 quadrados)
Atributos: For 18 (+4); Des 16 (+3); Int 10 (+0)
Reações: Vigor +8; Agilidade +5; Vontade +2
Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)
Iniciativa: +3
Ataques: Espada Longa +9 (d8+6), Arco Longo +8 (d8+5) ou Cascos +6 (d6+4)
Defesas: Esquiva 16
RD: 4 (3 da armadura de couro e 1 natural)
PVs: 11 (Base de PV 6)
Perícias: Ataque Desarmado +7 (3); Arcos +8 (5); Espadas +9 (5); Correr +9 (5); Percepção +5 (5); Saltar +8 (4); Rastrear +6 (6); Sobrevivência +6 (6)
Talentos: Esquiva, Certeiro, Especialista em arma (espadas)
Habilidades Especiais: Arma Natural, Visão no Escuro (20 metros)
Equipamentos: Arco Composto (+4), Espada Longa e Armadura de Couro
Organização: -
Nível: 4

Progressão: 2

Centauros são criaturas com corpo de cavalo e dorso humano.

DEMÔNIO - ASMÓDEU (Extra-planar Mau)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 28 (+9); Des 22 (+6); Int 22 (+6)
Reações: Vigor +19; Agilidade +20; Vontade +24
Deslocamento: 14 metros (7 quadrados) ou 36 metros voando (18 quadrados)
Iniciativa: +14
Ataques: Chicote Flamejante +24 (d2+20 por fogo) ou Espada Flamejante +28 (d8+10 por fogo)
Defesas: Esquiva 33, Bloq (Espada Flamejante) 27
RD: 15
PVs: 34 (Base de PV 25)
PMs: 35
Perícias: Ataque Desarmado +26 (17), Arte da Fuga +27 (21); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +29 (23); Discernimento +26 (20); Lábria +30 (24); Furtividade +26 (20); Intimidar +30 (24); Percepção +28 (22); Rastrear +14 (8); Sobrevivência +12 (6)
Talentos: Ataque em movimento; Ataque Poderoso; Ataque rápido III, Bravura, Esquiva; Reação ao perigo Supremo, Tiro rápido III
Habilidades Especiais: Armadura (15), Habilidade Mágica (*Bola de Fogo (poderoso)/20*) Habilidade mágica (*Arma Flamejante/20*), Habilidade Mágica (*Armadura Flamejante (poderoso)/20*), Ferocidade, Invulnerabilidade (*Fogo, Veneno e Eletricidade*), Percepção às cegas, Vôo (Ótimo), Presença Aterradora, Resistência (*Ácido*) (10)
Organização: Asmodeus são solitários, mas podem ser encontrados Luvarts quando em missão ou em guerra.
Nível: 25

Asmodeu é a categoria de demônio mais alta, responsável por proteger a própria Narugh (casa dos deuses inferiores). Os Asmodeus podem viajar por todo o submundo livremente, mas são impossibilitados de ir até o mundo material por deuses maiores bondosos, que selaram os portões do submundo. Os Asmodeus lembram em muito os Arcanjos, com a diferença de possuírem apenas dois pares de asas, além disso, os Asmodeus possuem uma aparência mórbida, como asas queimadas e um rosto maligno com um par de chifres.

DEMÔNIO - BERITH (Extra-planar Mau)

Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 22 (+6); Des 18 (+4); Int 28 (+9)
Reações: Vigor +14; Agilidade +15; Vontade +20
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados) ou 32 metros voando (16 quadrados)
Iniciativa: +4
Ataques: Machado +24 (2d6+6)
Defesas: Esquiva 26
RD: 12
PVs: 30 (Base de PV 24)

PMs: 40

Perícias: Ataque Desarmado +13 (8); Machados e Martelos +24 (20); Arte da Fuga +20 (16); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +30 (21); Discernimento +34 (25); Lábria +39 (30); Furtividade +16 (12); Intimidar +25 (16); Percepção +29 (20); Rastrear +17 (8); Sobrevivência +15 (6)

Talentos: Ataque em movimento; Ataque Poderoso; Ataque rápido II, Bravura, Esquiva; Reação ao perigo

Habilidades Especiais: Armadura (12), Habilidade mágica (*Bola de Fogo (poderoso)/10*) Habilidade mágica (*Armadura Flamejante (poderoso)/15*), Habilidade mágica (*Mudar Aparência/20*), Ferocidade, Invulnerável (*Veneno e Eletricidade*), Percepção às cegas, Vôo (Ótimo), Presença Aterradora, Resistência (*Ácido e Fogo*) (10). Toque de Ouro (*Um Berith é capaz de transformar aquilo que ele tocar em ouro quando bem entender*)

Organização: Apesar do selo impedir esses demônios de saírem pela porta do submundo muitos Beriths conseguem a liberdade manipulando magos e convencendo-os a abrirem um portal para a sua passagem.

Nível: 20

Os Beriths são demônios com asas de morcego, um par de longos chifres curvos que saem de sua testa e uma aparência tão maligna quanto sua inteligência. Usando de sua incrível capacidade de manipulação e mudando sua aparência para a mais apazível possível os Beriths conseguem enganar praticamente qualquer criatura viva, mas se sua capacidade de manipulação ainda não for o suficiente eles ainda usam da cobiça dos vivos transformando objetos em ouro e oferecendo em troca de algo que ele deseje.

DEMÔNIO - LUVART (Extra-planar Mau)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 20 (+5); Des 22 (+6); Int 16 (+3)

Reações: Vigor +12; Agilidade +15; Vontade +8

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados) ou 30 metros voando (15 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado +16 (2d6+5)

Defesas: Esquiva 23

RD: 6

PVs: 21 (Base de PV 16)

PMs: 10

Perícias: Ataque Desarmado +13 (8); Machados e Martelos +16 (11); Arte da Fuga +11 (7); Conhecimento (Magia, Religião e Planos) +13 (10); Discernimento +10 (7); Lábria +14 (11); Furtividade +18 (12); Percepção +13 (10); Rastrear +13 (10); Sobrevivência +11 (8)

Talentos: Ataque em movimento; Ataque Poderoso; Ataque rápido I, Bravura, Esquiva; Reação ao perigo

Habilidades Especiais: Armadura (6), Habilidade mágica (*Centelha (poderoso)/10*), Ferocidade, Invulnerável (*Veneno e Eletricidade*), Percepção às cegas, Vôo (Ótimo), Presença Aterradora, Resistência (*Ácido e Fogo*) (8)

Organização: São os demônios guerreiros e escravos, estão sempre sob o comando de algum demônio maior. Muitos conseguem passar para o mundo material, mas são rapidamente banidos de volta por poderosos clérigos.

Nível: 10

Luvarts são demônios com asas de morcego e aparência mórbida com chifres na testa, sua cor pode variar do negro ao vermelho e seus olhos sempre mantém um brilho sinistro.

DEMÔNIO - DIABRETE (Extra-planar Mau)

Leal e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 22 (+6); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +5; Agilidade +10; Vontade +3

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados) ou 16 metros voando (8 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garras +4 (d6+1) ou Jato de Ácido +9 (veja descrição)

Defesas: Esquiva 23

RD: 2

PVs: 4 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (3); Arte da Fuga +9 (3); Conhecimento (Planos) +4 (4); Discernimento +2 (2); Lábria +6 (6); Furtividade +12 (6); Percepção +5 (5); Rastrear +4 (4); Sobrevivência +4 (4)

Talentos: Esquiva

Habilidades Especiais: Armadura (2), Ataque a Distância (*Jato de Ácido: Tipo: Disparo (Jato); Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 1d4; Estágio: 1 rodada*), Ferocidade, Invulnerável (*Veneno e Eletricidade*), Percepção às cegas, Vôo (Bom), Resistência (*Ácido e Fogo*) (5)

Organização: Muitos conseguem escapar do submundo, mas pelo seu pouco poder e fraca influência no mundo material raramente clérigos poderosos se dedicam a tarefa de caçá-los, apenas mandando clérigos iniciantes quando essas criaturas são descobertas. Muitos magos malignos “adotam” tais criaturas, já que elas são leais a seus amos.

Nível: 2

Diabretes são pequenos demônios com asas de morcego e pele cinzenta. São escravos dos demônios maiores e muitas vezes são usados para mandar mensagens ou tarefas simplórias.

DEVORADOR DE INSETOS (Besta)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 20 (+5); Des 12 (+1); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +8; Agilidade +6; Vontade +0

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) ou 20 metros voando (10 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Ferrão +4 (d6+5 + veneno)

Defesas: Esquiva 17

RD: 1

PVs: 13 (Base de PV 8)

Perícias: Ataque Desarmado +8 (3); Percepção +4 (8); Rastrear +2 (6)

Talentos: Esquiva

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (1), Faro, Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 3 rodadas; Potência: 17; Efeito: Paralisia 2d6 de minutos/0; Estágios: não possui outros estágios; Tratamento: 20*), Percepção às cegas, Vôo (Perfeito)

Organização: Os devoradores preferem viver em tocas em montanhas, saindo durante a noite para caçar. Suas colônias podem conter de uma dúzia até dezenas dessas criaturas.

Nível: 6

Devoradores são enormes insetos voadores que lembram vespas com cerca de 4 metros de comprimento, receberam esse nome devido seu alimento preferido: aranhas e escorpiões. Suas enormes asas permitem carregar um peso bem acima do seu, por isso muitos devoradores são treinados para serem cavalgados por criaturas de tamanho médio. Orcs que vivem em montanhas e Elfos Negros treinam essas criaturas.

DEVORADOR DE MENTES (Aberração)

Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 13 (+1); Int 21 (+5)

Reações: Vigor +3; Agilidade +5; Vontade +11

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Tentáculos +8 (d6)

Defesas: Esquiva 15

RD: 0

PVs: 7 (Base de PV 7)

PMs: 22

Perícias: Ataque Desarmado +8 (8); Atuação +11 (6); Conhecimento (Magia e Planos) +13 (8); Lábia +12 (7); Discernimento +13 (8); Foco +11 (6); Furtividade +8 (7); Intimidar +11 (6); Percepção +13 (8); Controle e Ilusão +13 (8); Necromancia e Feitiçaria +9 (4)

Talentos: Concentração Múltipla, Conjuração Rápida I

Habilidades Especiais: Arma Natural, Telepatia (30 metros), Extração de cérebro (*Um Devorador de Mentes que manter uma manobra de agarrar por 2 rodadas devorará o cérebro de sua vítima e a matará instantaneamente*), Lançador de Feitiços (Nível 7 conjurador)

Feitiços: Aterrorizar, Cancelar, Clarividência, Cegueira ou Surdez, Disfarçar Tendência, Encantar Pessoa, Flecha Ácida, Compreender Idioma, Imobilizar Pessoa, Sono, Sugestão

Organização: Devoradores de mentes vivem em cidades subterrâneas que pode chegar a ter até 2000 dessas criaturas, sem contar com seus escravos. Essas criaturas são talvez a mais temida do mundo subterrâneo seja pela sua capacidade de controlar a mente das pessoas, seja pela sua crueldade e sadismo. Para se alimentar, os devoradores de mente usam seus conhecimentos de magia para paralisar sua vítima e então devorar seu cérebro com facilidade.

Nível: 9

Devoradores de mentes são criaturas que possuem cerca de 2 metros de altura, pele que varia do azul claro ao roxo, mas sempre com um brilho úmido e sua boca parece um polvo, com tentáculos como se fosse sua barba.

DOPPELGANGER (Aberração)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 13 (+1); Int 12 (+1)

Reações: Vigor +3; Agilidade +5; Vontade +5

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Pancada +8 (d4)

Defesas: Esquiva 15

RD: 0

PVs: 4 (Base de PV 4)

PMs: 30

Perícias: Ataque Desarmado +5 (5); Atuação +10 (9); Lábia +9 (8); Discernimento +10 (9); Furtividade +8 (7); Intimidar +7 (6); Percepção +9 (8)

Talentos: Esquiva

Habilidades Especiais: Telepatia - 30 metros (*O Doppelganger pode usar sua telepatia para "aprender" coisas que a forma que assumirá sabia fazer, por exemplo, mesmo que ele não saiba usar espadas ele poderá usar a telepatia e usar espadas com o mesmo bônus de seu Ataque desarmado*), Habilidade mágica (*Mudar Aparência/10*), Invulnerável (Feitiços)

Organização: Essas criaturas são solitárias, mas podem ocasionalmente fazer parte de grupos que o pagarem.

Nível: 2

Doppelganger são criaturas estranhas de braços compridos, cabeça volumosa e pele cinza. Essas criaturas usam de sua incrível habilidade de mudar de forma e se tornam espiões e assassinos, eles são capazes de enganar guardas e até mesmo amantes. Doppelganger não são malignos, mas farão de tudo para manter seu bem estar.

DRAGÕES

Os dragões descritos nesse capítulo não são como os dragões encontrados normalmente em jogos de fantasia. Aqui os dragões não são criaturas inteligentes conjuradoras de feitiços, são bestas como outras quaisquer. Dessa forma um dragão que voe deve possuir ossos ocos para diminuir seu peso e conseguir se manter no ar, a baforada de fogo de um dragão vermelho é devido os gases produzidos que quando entram em contato com o ar se inflamam, o ácido que um dragão negro lança é ácido produzido pelo seu estômago, um dragão verde fabrica veneno e pode fazer até que sua respiração se torne venenosa, um dragão azul possui a capacidade de gerar cargas elétricas (assim como as enguias) e os dragões brancos são completamente adaptados a viver em regiões frias.

Os Dragões Azuis

Um dragão azul possui um único chifre que sai de seu focinho. Suas escamas são azul brilhante e seu corpo está sempre emitindo pequenos estalos de eletricidade, mas quando o dragão se enfurece os estalos se intensificam. Por ser o mais temido predador do deserto os dragões não se preocupam em se camuflar ou se esconder, a menos que exista perigo que o leve ameaça, dessa forma ele escava a areia e cria uma emboscada para sua presa.

Os dragões azuis são bestas que podem se apresentar em 8 estágios de idade diferentes, sendo quanto mais velho um dragão mais poderoso ele é: Filhote, Muito Jovem, Jovem, Adulto, Experiente, Antigo, Venerável e Ancião.

A tabela abaixo mostra a variação das características do dragão azul conforme sua idade e categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra, deslocamento escavando e deslocamento voando.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do dragão, devendo ainda ser somado o bônus de Força e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um dragão azul possui as seguintes perícias Ataque Desarmado, Atletismo, Intimidar, Percepção, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um dragão filhote possui o talento Reação ao perigo. Quando Jovem o dragão adquire os talentos Ataque poderoso e Ataque rápido I. Quando Adulto adquire o talento Ataque rápido II. Quando se torna Antigo adquire o talento Ataque rápido III.

Habilidades Especiais: Um dragão filhote possui as habilidades Arma Natural, Armadura (4), Eletricidade, Invulnerabilidade (Eletricidade), Percepção as cegas e Voar (Bom). A habilidade Armadura de um dragão azul aumenta 2 a cada avanço de idade. Um dragão adulto adquire a habilidade Presença Aterradora e Golpe Poderoso.

Organização: Dragões vivem em cavernas profundas onde guardam qualquer coisa brilhante. Lá eles podem dividir o espaço com uma fêmea e talvez até dois filhotes.

Nível: o nível de desafio de um dragão azul filhote é 2,

Muito Jovem 5, Jovem 7, Adulto 10, Experiente 13, Antigo 15, Venerável 17 e Ancião 20.

Eletricidade: Um dragão azul pode gerar grande quantidade de carga elétrica em seu corpo usando uma ação de rodada completa. Essa carga elétrica afeta todos numa área de até 4 metros de distância quando o dragão é filhote e aumenta 2 metros por idade do dragão e causa dano de 2d8+2 quando o dragão é filhote e esse dano aumenta 1d8+1 por idade do dragão, todos na área terão direito a um teste de Agilidade com ND 14, quando o dragão é filhote, +2 por idade do dragão, para sofrer metade do dano. Dessa forma um dragão jovem afeta todos a até 8 metros de distância e causa dano de 4d8+4, já um dragão Antigo afeta todos a até 14 metros de distância e causa dano de 7d8+7 e com ND 18 para teste de agilidade para sofrer metade do dano.

Dragão Azul Adulto (Besta)

Neutro e Mau; Imenso (3x4 quadrados)

Atributos: For 26 (+8); Des 10 (+0); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +18; Agilidade +14; Vontade +10

Deslocamento: 14 metros (7 quadrados). 6 metros escavando (3 quadrados) ou 40 metros voando (20 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Mordida +23 (2d6+8), Garra +23 (1d10+8), Cauda +23 (2d6+8) e Asas +23 (1d8+8)

Defesas: Esquiva 18

RD: 10

PVs: 24 (Base de PV 16)

Perícias: Ataque Desarmado +23 (15); Intimidar +14 (18); Percepção +14 (18); Atletismo +18 (10); Rastrear +12 (16); Sobrevivência +14 (18)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido II, Golpe Poderoso, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Eletricidade (*Alcance: 10 metros, Dano: 5d8+5, Reação Agilidade ND 20*), Escavar, Golpe poderoso, Invulnerável (*Eletricidade*), Percepção as cegas, Presença Aterradora, Voar (Bom)

Nível: 10

Dragões Azuis															
Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Von	Desloc	Ataq	Mordida	Garra	Asa	Cauda	Esq	PV
Filhote	P	14	10	1	+8	+4	+2	10/4/20	+6	1d6+2	1d4+2	1d4+2	1d6+2	12	4
Muito Jovem	M	18	10	2	+12	+8	+4	12/4/30	+14	2d4+4	1d8+4	1d6+4	1d8+4	14	7
Jovem	G	22	10	2	+16	+12	+8	12/4/40	+17	2d6+6	1d10+6	1d8+6	1d10+6	16	12
Adulto	I	26	10	2	+18	+14	+10	14/6/40	+23	2d6+8	1d10+8	1d8+8	2d6+8	20	16
Experiente	I	28	10	3	+22	+16	+12	14/6/40	+27	2d8+9	2d6+9	1d10+9	2d8+9	21	20
Antigo	D	30	10	3	+24	+18	+14	14/6/50	+30	2d8+10	2d6+10	2d6+10	2d8+10	22	24
Venerável	D	34	10	3	+26	+20	+18	14/6/60	+33	2d10+12	2d8+12	2d6+12	2d10+12	24	26
Ancião	Gg	38	10	3	+30	+22	+22	14/6/60	+37	2d10+14	2d8+14	2d6+14	2d10+14	26	30

Os Dragões Brancos

Os dragões possuem escamas brancas e brilhantes e um focinho afilado, uma crista escamosa nasce em sua cabeça e termina na ponta de seu rabo, isso dá mais estabilidade para nadar. Dragões brancos comem qualquer tipo de carne, mas as preferem congeladas, então muitas vezes um dragão leva sua vítima até seu covil e a enterra sob o gelo para que congele e só depois a devore.

Os dragões brancos são bestas que podem se apresentar em 8 estágios de idade diferentes, sendo quanto mais velho um dragão mais poderoso ele é: Filhote, Muito Jovem, Jovem, Adulto, Experiente, Antigo, Venerável e Ancião.

A tabela abaixo mostra a variação das características do dragão conforme sua idade e categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra, deslocamento nadando e deslocamento voando.

O valor dos PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do dragão, devendo ainda ser somado o bônus de força e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um dragão branco possui as seguintes perícias Ataque Desarmado, Atletismo, Intimidar, Percepção, Saltar, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um dragão filhote possui o talento Reação ao perigo. Quando Jovem o dragão adquire os talentos Ataque poderoso e Ataque rápido I. Quando Adulto adquire o talento Ataque rápido II. Quando se torna Antigo adquire o talento Ataque rápido III.

Habilidades Especiais: Um dragão filhote possui as habilidades Arma Natural, Armadura (6), Invulnerabilidade (*Frio*), Percepção às cegas, Prender a Respiração (x5), Voar (*Bom*) e Vulnerabilidade (*Fogo*). A habilidade Armadura de um dragão branco aumenta 2 a cada avanço de idade. Um dragão Muito Jovem adquire a habilidade Escavar. Um dragão adulto adquire a habilidade Presença Aterradora, Golpe Poderoso e Esmagar.

Organização: Eles vivem em cavernas congeladas subterrâneas onde guarda seus tesouros e principalmente

seus diamantes. Podem ser encontrados em casal e com até cinco crias.

Nível: o nível de desafio de um dragão branco filhote é 2, Muito Jovem 5, Jovem 7, Adulto 10, Experiente 12, Antigo 14, Venerável 17 e Ancião 19.

Dragão Branco Adulto (Besta)

Caótico e Mau; Imenso (2x5 quadrados)

Atributos: For 26 (+8); Des 10 (+0); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +20; Agilidade +12; Vontade +10

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados), 16 metros nadando (8 quadrados) ou 44 metros voando (22 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Mordida +18 (2d6+8), Garra +18 (1d10+8), Cadsa +18 (2d6+8) e Asas +18 (1d8+8)

Defesas: Esquiva 16

RD: 12

PVs: 26 (Base de PV 18)

Perícias: Ataque Desarmado +18 (10); Intimidar +10 (14); Percepção +12 (16); Atletismo +24 (16); Rastrear +14 (18); Sobrevivência +16 (20)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido II, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Golpe poderoso, Esmagar, Invulnerável (*Frio*), Percepção às cegas, Presença Aterradora, Voar (*Bom*), Vulnerabilidade (*Fogo*)

Nível: 10

Os Dragões Negros

Os dragões negros são os menores entre todos os dragões, mas são malévolos e inteligentes. São conhecidos como dragões caveira pelos povos do pântano devido sua aparência, já que a medida que envelhece o dragão perde a pele do rosto, deixando a mostra apenas a caveira. De sua cabeça dois enormes chifres crescem se estendendo até perto de seu focinho. Sua escama negra é mais fina que a dos outros dragões, mas também é escorregadia e isso o torna extremamente rápido quando viaja pelos pântanos, uma crista cresce no alto de sua cabeça se estendendo até a

Dragões Brancos															
Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Von	Desloc	Ataq	Mordida	Garra	Asa	Cauda	Esq	PV
Filhote	P	12	10	1	+4	+4	+1	10/14/20	+4	1d6+1	1d4+1	1d4+1	1d6+1	10	4
Muito Jovem	M	16	10	1	+8	+6	+2	12/14/28	+8	2d4+3	1d8+3	1d6+3	1d8+3	12	9
Jovem	G	22	10	2	+14	+10	+6	12/14/36	+13	2d6+6	1d10+6	1d8+6	1d10+6	14	14
Adulto	I	26	10	2	+20	+12	+10	12/16/40	+18	2d6+8	1d10+8	1d8+8	2d6+8	16	18
Experiente	I	30	10	2	+22	+14	+12	14/16/40	+23	2d8+10	2d6+10	1d10+10	2d8+10	18	22
Antigo	D	34	10	3	+26	+16	+14	14/16/40	+26	2d8+12	2d6+12	2d6+12	2d8+12	20	24
Venerável	D	36	10	3	+30	+18	+18	14/16/45	+30	2d10+13	2d8+13	2d6+13	2d10+13	21	28
Ancião	Gg	38	10	3	+34	+20	+20	14/16/50	+33	2d10+14	2d8+14	2d6+14	2d10+14	22	32

ponta do rabo, quanto mais velho o dragão maior é a crista, tornando-o ainda mais rápido na água.

Os dragões negros são bestas que podem se apresentar em 8 estágios de idade diferentes, sendo quanto mais velho um dragão mais poderoso ele é: Filhote, Muito Jovem, Jovem, Adulto, Experiente, Antigo, Venerável e Ancião.

A tabela abaixo mostra a variação das características do dragão conforme sua idade e categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra e deslocamento nadando.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do dragão, devendo ainda ser somado o bônus de Força e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um dragão negro possui as seguintes perícias Ataque Desarmado, Atletismo, Intimidar, ercepção, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um dragão filhote possui o talento Reação ao perigo. Quando Jovem o dragão adquire os talentos Ataque poderoso e Ataque rápido I. Quando Adulto adquire o talento Ataque rápido II. Quando se torna Antigo adquire o talento Ataque rápido III.

Habilidades Especiais: Um dragão filhote possui as habilidades: Ácido, Arma Natural, Armadura (1), Ataque a distância (*Jato de ácido* com nível de poder igual a 1 por idade do dragão), Camuflagem (4), Invulnerabilidade (*Ácido*), Percepção às cegas, Respirar na água. A habilidade Armadura de um dragão negro aumenta 2 a cada avanço de idade. Um dragão adulto adquire a habilidade Presença Aterradora.

Organização: Vivem em pântanos, quentes ou frios, se alimentando das criaturas que ali habitam. Seu covil fica em uma caverna úmida e repleto de lodo e bolor, deixando sempre um cheiro ruim no ar. Esses são os únicos dragões que são capazes de conviver com outros machos adultos, eles podem ser encontrados caçando em até cinco machos e podem ser encontrados até outras dez fêmeas com suas crias em seu covil. Esses dragões, assim como os outros são apaixonados por coisas brilhantes e guardam tudo que encontram em seu covil.

Nível: o nível de desafio de um dragão negro filhote é 1, Muito Jovem 3, Jovem 5, Adulto 7, Experiente 9, Antigo 12, Venerável 14 e Ancião 17.

DRAGÃO NEGRO ADULTO (Besta)

Caótico e Mau; Imenso (2x4 quadrados)

Atributos: For 20 (+5); Des 16 (+3); Int 3 (-4)

Reações: Vigor +18; Agilidade +18; Vontade +10

Deslocamento: 20 metros (10 quadrados), 20 metros nadando (10 quadrados)

Iniciativa: +7

Ataques: Mordida +15 (2d6+5), Garra +15 (1d10+5), Cauda +15 (2d6+5) e Asas +15 (1d8+5)

Defesas: Esquiva 23

RD: 7

PVs: 17 (Base de PV 12)

Perícias: Ataque Desarmado +15 (10); Arte da Fuga +13 (10); Intimidar +10 (14); Percepção +14 (18); Atletismo +22 (16); Rastrear +16 (20); Sobrevivência +16 (20)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido II, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Ácido (*Disparo - Jato; Ação: carne, tecido, couro e metal; Tempo de ação: 1 rodada; Efeito: dano de 4d4+4; Estágio: 1 rodada; Alcance: 24 metros*); Arma Natural, Armadura (7), Camuflagem (4), Golpe poderoso, Invulnerável (*Ácido*), Percepção às cegas, Presença Aterradora.

Nível: 7

OS DRAGÕES VERDES

Os dragões verdes vivem em florestas velhas, dessas que possuem árvores milenares e muitas criaturas, eles preferem essas florestas devido o tamanho enorme das árvores e de sua enorme extensão, já que esse é o maior dragão de todos e necessitam de muito espaço para viverem. Esse dragão possui a pele verde folha, muitos espinhos no focinho, rosto e crânio e uma crista pequena que vai de sua cabeça o final de seu dorso. Apesar de comer qualquer coisa, inclusive pequenas árvores, sua refeição favorita são elfos, fadas e qualquer outra criatura que perambule pela floresta. Os dragões verdes atacam a qualquer criatura que atravesse seu caminho, mas se

DRAGÕES NEGROS																
Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Von	Desloc	Atq	Mordida	Garra	Asa	Cauda	Esq	PV	
Filhote	P	10	12	1	+4	+4	+1	16/16/24	+3	1d6	1d4	1d4	1d6	16	3	
Muito Jovem	M	14	14	2	+8	+8	+2	18/18/36	+6	2d4+2	1d8+2	1d6+2	1d8+2	22	6	
Jovem	G	16	16	3	+12	+12	+6	20/18/44	+12	2d6+3	1d10+3	1d8+3	1d10+3	26	9	
Adulto	I	20	16	3	+18	+18	+10	20/20/50	+15	2d6+5	1d10+5	1d8+5	2d6+5	28	12	
Experiente	I	22	16	4	+20	+20	+12	22/22/50	+17	2d8+6	2d6+6	1d10+6	2d8+6	30	15	
Antigo	I	24	16	4	+22	+22	+14	22/24/50	+20	2d8+7	2d6+7	2d6+7	2d8+7	30	18	
Venerável	D	28	14	5	+24	+24	+18	22/26/60	+24	2d10+9	2d8+9	2d6+9	2d10+9	30	22	
Ancião	D	30	14	5	+28	+28	+20	22/28/60	+28	2d10+10	2d8+10	2d6+10	2d10+10	32	26	

perceber que a criatura é poderosa e poderá lhe fornecer algum desafio durante o combate ele se esconde e espera o melhor momento para atacar. Esses dragões são extremamente venenosos e podem usar de seu veneno de duas maneiras: atacando a vítima inalando-o diretamente através de sua mordida ou liberando uma nuvem amarela.

Os dragões verdes são bestas que podem se apresentar em 8 estágios de idade diferentes, sendo quanto mais velho um dragão mais poderoso ele é: Filhote, Muito Jovem, Jovem, Adulto, Experiente, Antigo, Venerável e Ancião.

A tabela abaixo mostra a variação das características do dragão conforme sua idade e categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra, deslocamento nadando e deslocamento voando.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do dragão, devendo ainda ser somado o bônus de físico e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um dragão verde possui as seguintes perícias Ataque Desarmado, Atletismo, Intimidar, Percepção, astrear e Sobrevivência.

Talentos: Um dragão filhote possui o talento Reação ao perigo. Quando Jovem o dragão adquire os talentos Ataque poderoso e Ataque rápido I. Quando Adulto adquire o talento Ataque rápido II. Quando se torna Antigo adquire o talento Ataque rápido III.

Habilidades Especiais: Um dragão filhote possui as habilidades: Arma Natural, Armadura (4), Ataque a distância (*Nuvem*), Camuflagem (+6), Invulnerabilidade (*Ácido e Veneno*), Percepção às cegas, Veneno. A habilidade Armadura de um dragão verde aumenta 2 a cada avanço de idade. Um dragão adulto adquire a habilidade Presença Aterradora, Golpe Poderoso e Esmagar.

Organização: Esses dragões preferem uma vida solitária e é extremamente raro encontrar esse dragão na companhia de outro, mesmo que seja de uma fêmea. As fêmeas, quando em período de acasalamento, procuram os dragões e rapidamente retornam de onde vieram. Eles preferem habitar topos de grandes árvores ou cavernas cobertas por

fungos.

Veneno de Dragão Verde:

-Tipo: Ferimento; Tempo de ação: Imediatamente; Potência: 18 (+1 por Idade do Dragão); Efeito: dano de 1d8/1d4 por Idade do dragão; Estágios: 5 rodadas; Tratamento: 17 (+1 por Idade do Dragão)

-O tipo Nuvem de ataque do dragão é feito conforma a habilidade Ataque a distância – Veneno (Nuvem) com nível de poder igual a idade do dragão.

Esmagar: o dragão causa dano de esmagar quando Adulto de 2d8+10, e esse dano aumenta em 1d8+2 para cada categoria de tamanho acima de Adulto.

Nível: o nível de desafio de um dragão verde filhote é 2, Muito Jovem 4, Jovem 7, Adulto 10, Experiente 12, Antigo 15, Venerável 17 e Ancião 20.

DRAGÃO VERDE ADULTO (Besta)

Caótico e Mau; Imenso (3x5 quadrados)

Atributos: For 26 (+8); Des 10 (+0); Int 2 (-4)

Reações: Vigor +20; Agilidade +12; Vontade +8

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados), 10 metros nadando (5 quadrados) ou 32 metros voando (16 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Mordida +22 (2d6+8+veneno), Garra +22 (1d10+8), Cadsa +22 (2d6+8) e Asas +22 (1d8+8)

Defesas: Esquiva 16

RD: 10

PVs: 28 (Base de PV 20)

Perícias: Ataque Desarmado +22 (14); Intimidar +12 (16); Furtividade +4 (4); Percepção +10 (14); Atletismo +20 (12); Rastrear +10 (14); Sobrevivência +12 (16)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido II, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Ataque a Distância (*Tipo: Inalação; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 22; Efeito: redução da força 1d4+4 (metade do efeito primário); Estágios: 6; Tratamento: 21/ Área de efeito: quadrado de 8 metros de lado*), Camuflagem (4), Esmagar (2d8+10), Golpe poderoso, Invulnerável (*Ácido e Veneno*), Percepção às cegas, Presença Aterradora, Golpe Poderoso, Veneno (*Ferimento:Tipo: Ferimento; Tempo de ação: Imediatamente;*

DRAGÕES VERDES															
Idade	Tam	Fís	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataq	Mordid	Garra	Asa	Cauda	Esq	PV
Filhote	P	14	10	1	+8	+3	+1	10/4/20	+5	1d6+2	1d4+2	1d4+2	1d6+2	10	5
Muito Jovem	M	18	10	1	+14	+5	+3	12/6/28	+12	2d4+4	1d8+4	1d6+4	1d8+4	11	10
Jovem	G	22	10	2	+18	+8	+6	12/8/28	+16	2d6+6	1d10+6	1d8+6	1d10+6	13	15
Adulto	I	26	10	2	+20	+12	+8	12/10/32	+22	2d6+8	1d10+8	1d8+8	2d6+8	16	20
Experiente	D	30	10	2	+25	+14	+10	12/10/32	+26	2d8+10	2d6+9	1d10+9	2d8+9	17	25
Antigo	D	32	10	2	+28	+16	+12	12/10/38	+30	2d8+11	2d6+10	2d6+10	2d8+10	19	30
Venerável	Gg	36	10	3	+30	+18	+16	12/10/42	+33	2d10+13	2d8+14	2d6+14	2d10+14	20	34
Ancião	Gg	40	10	3	+34	+20	+20	12/10/44	+37	2d10+15	2d8+16	2d6+16	2d10+16	21	38

Potência: 22; Efeito: dano de 4d8/4d4; Estágios: 5 rodadas; Tratamento: 21);
Nível: 10

Os Dragões Vermelhos

Os dragões vermelhos são os mais temíveis de todos os dragões, seja pela sua malignidade ou pelo seu incrível poder, até mesmo os outros dragões os respeitam. Um dragão vermelho é a combinação perfeita de tamanho, agilidade e poder, ele não é o mais rápido em terra, mas seu vôo é incrivelmente rápido, ele não é o maior dragão, mas sua força física é incrível. Dentre todos os dragões os vermelhos são os que possuem o sopro mais poderoso, podendo eliminar inúmeros inimigos mais fracos com apenas um sopro. Esses dragões atacam qualquer um para pegar aquilo que ele carrega, já que eles são extremamente gananciosos e sentem prazer em aumentar sua montanha de coisas preciosas. Devido seu grande poder os dragões vermelhos raramente analisa suas presas, normalmente voando sobre ele, disparando um sopro de fogo e logo em seguida aterrissando para combatê-lo, seja quem for.

Os dragões Vermelhos são bestas que podem se apresentar em 8 estágios de idade diferentes, sendo quanto mais velho um dragão mais poderoso ele é: Filhote, Muito Jovem, Jovem, Adulto, Experiente, Antigo, Venerável e Ancião.

A tabela abaixo mostra a variação das características do dragão azul conforme sua idade e categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra e deslocamento voando.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do dragão, devendo ainda ser somado o bônus de força e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um dragão vermelho possui as seguintes perícias Ataque Desarmado, Atletismo, Intimidar, Percepção, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um dragão filhote possui o talento Reação ao perigo. Quando Jovem o dragão adquire os talentos Ataque poderoso e Ataque rápido I. Quando Adulto adquire o talento Ataque rápido II. Quando se torna Antigo adquire

o talento Ataque rápido III.

Habilidades Especiais: Um dragão filhote possui as habilidades: Arma Natural, Armadura (4), Ataque a distância (*Cone*), Hálito de Fogo, Invulnerabilidade (*Fogo*), Percepção às cegas. A habilidade Armadura de um dragão vermelho aumenta 2 a cada avanço de idade. Um dragão Jovem adquire a habilidade Presença Aterradora e um dragão adulto adquire a habilidade Esmagar e Golpe Poderoso.

Organização: Dragões vivem em regiões montanhosas longe da civilização, mas não raro sobrevoa fazendas atrás de comida e tesouro. Montam seus covis em cavernas onde podem conviver com uma fêmea e até três filhotes.

Sopro de Fogo: o sopro de fogo do dragão vermelho segue as estatísticas da habilidade Ataque a distância (sopro de fogo) sendo o nível de poder igual a idade do dragão.

Nível: o nível de desafio de um dragão vermelho filhote é 2, Muito Jovem 5, Jovem 8, Adulto 12, Experiente 15, Antigo 17, Venerável 20 e Ancião 23.

Dragão Vermelho Adulto (Besta)

Caótico e Mau; Imenso (2x4 quadrados)

Atributos: For 28 (+9); Des 10 (+0); Int 3 (-4)

Reações: Vigor +20; Agilidade +16; Vontade +12

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados) ou 60 metros voando (30 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Mordida +25 (2d6+9), Garra +25 (1d10+9), Cauda +25 (2d6+9) e Asas +25 (1d8+9)

Defesas: Esquiva 20

RD: 10

PVs: 27 (Base de PV 18)

Perícias: Ataque Desarmado +25 (16); Atletismo +18 (9); Intimidar +18 (22); Percepção +16 (20); Rastrear +8 (12); Sobrevivência +14 (18)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido II, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Ataque a distância (*Sopro de fogo – Cone com Alcance: 16 metros; Dano: 4d6+12*), Esmagar, Percepção às cegas, Golpe Poderoso, Presença Aterradora.

Nível: 12

Dragões Vermelhos

Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataq	Mordida	Garra	Asa	Cauda	Esq	PV
Filhote	P	15	10	1	+8	+4	+2	10/24	+7	1d6+2	1d4+2	1d4+2	1d6+2	12	4
Muito Jovem	M	19	10	2	+12	+8	+4	12/36	+14	2d4+4	1d8+4	1d6+4	1d8+4	14	10
Jovem	G	24	10	3	+17	+13	+9	14/48	+20	2d6+7	1d10+7	1d8+7	1d10+7	16	14
Adulto	I	28	10	3	+20	+16	+12	16/60	+25	2d6+9	1d10+9	1d8+9	2d6+9	20	18
Experiente	I	30	10	3	+24	+18	+14	16/70	+30	2d8+10	2d6+10	1d10+10	2d8+10	21	22
Antigo	D	34	10	4	+26	+20	+18	16/70	+35	2d8+12	2d6+12	2d6+12	2d8+12	22	26
Venerável	D	36	10	4	+30	+22	+22	16/70	+38	2d10+13	2d8+13	2d6+13	2d10+13	24	28
Ancião	Gg	38	10	4	+32	+25	+24	16/70	+42	2d10+14	2d8+14	2d6+14	2d10+14	26	30

DRÍADE (Fada)

Caótico e Bom; Médio (1 quadrado)

Atributos: Força 10 (+0); Destreza 20 (+5); Inteligência 15 (+2)

Reações: Vigor +2; Agilidade +9; Vontade +6

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +5

Ataques: Adaga +8 (1d4) ou Arco Longo +9 (1d8)

Defesas: Esquiva 16

RD: 4

PVs: 4 (Base de PV 4)

PMs: 15

Perícias: Arcos +9 (4); Facas e Adagas +3 (3); Arte da Fuga +12 (7); Atletismo +5 (5); Furtividade +11 (6); Ofícios (Adestrar Animais) +7 (5); Percepção +9 (7); Sobrevivência +10 (8)

Talentos: Acuidade com Arma, Empatia Selvagem

Habilidades Especiais: Armadura (4), Habilidade mágica (*Catinar Animais/6*), Habilidade mágica (*Catinar Bestas/6*), Habilidade mágica (*Plantas Vivas/6*), Habilidade mágica (*Encantar Pessoa/6*), Habilidade mágica (*Forma de Árvore/6*), Habilidade mágica (*Sono/6*), Simbiose (*As dríades estão ligadas a uma árvore e caso se afastem mais de 300 metros dessa árvore morrerá em um dia*)

Organização: Dríades vivem em um grupo de sete, unindo força para proteger a floresta que habitam. Essas criaturas são tímidas, inteligentes e sedutoras, e usam de sua capacidade para enfeitiçar aqueles que invadem seu terreno para que sejam levados a lutarem contra inimigos que as dríades hesitam em combater. As dríades são ligadas a uma grande árvore, sempre as maiores e mais velhas da floresta e não podem se afastar mais de 300 metros, ou morrerão rapidamente.

Nível: 3

Dríades são belíssimas fadas que aparentam elfas ou lindas humanas, mas possuem pele com uma textura de árvore e cabelos que lembram folhas de árvores.

DRIDER (Aberração)

Caótico e Mau; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 16 (+3); Des 15 (+2); Int 15 (+2)

Reações: Vigor +6; Agilidade +4; Vontade +6

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) ou 6 metros escalando (3 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Espada Curta +6 (1d6+2), lutando com duas Espadas Curtas +4/+2 (1d6+2), Mordida +7 (1d4+2+veneno)

Defesas: Esquiva 13

RD: 2

PVs: 8 (Base de PV 5)

PMs: 12

Perícias: Ataque Desarmado +7 (4); Espadas +6 (3); Facas e Adagas +6 (3); Atletismo +12 (9); Foco +7 (5); Furtividade +11 (6); Percepção +9 (7); Controle e Ilusão +8 (6); Cura e Proteção +4 (2)

Talentos: Ambidestria Maior, Combate com duas armas Maior

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2); Habilidade mágica (*Patas de Aranha/6-sempre ativo*), Habilidade mágica (*Teia/6*), Sensibilidade a Luz, Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 16; Efeito: redução do Físico 2d4/0; Estágios: 10 rodadas; Tratamento: 17*); Visão no Escuro.

Feitiços: Anular Efeito, Clarividência, Detectar Magia, Detectar o Mal, Som Fantasma, Armadura, Criar Imagem, Invisibilidade

Organização: Os driders criaram uma comunidade semelhante a dos elfos negros, escondida no subterrâneo criando centenas de quilômetros de túneis e complexos onde enfrentam elfos negros e orcs por disputa de território. Eles podem ser encontrados patrulhando túneis em grupos de até seis Driders.

Nível: 6

Esta criatura possui o dorso de um elfo negro e as pernas de uma aranha gigante. Os driders não nascem assim, eles nascem elfos negros e quando se destacam em sua comunidade por sua força são enviados por seu deus para uma missão, aqueles que falham são amaldiçoados para sempre.

ELEMENTAIS

Os elementais são encarnações que representam os quatro elementos: água, ar, fogo e terra. Eles são tão perigosos quanto selvagens.

OS ELEMENTAIS DA ÁGUA

Os elementais devem ser criados a partir de fontes de água como rio ou mar. Quando adquire vida essas criaturas podem assumir forma humanóide feito de água com ondas jorrando pelo seu corpo, mas sem que a água caia de seu corpo.

Os elementais da água são extra-planares. Água que podem se apresentar em 6 tamanhos diferentes: Pequeno, Médio, Grande, Imensa, Descomunal e Gigantesca.

A tabela abaixo mostra a variação das características dos elementais conforme sua categoria de tamanho.

O deslocamento está descrito na ordem de deslocamento por terra e deslocamento nadando.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do elemental, devendo ainda ser somado o bônus de físico e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um Elemental da água possui as seguintes perícias: Ataque Desarmado e Percepção.

Talentos: Um elemental pequeno possui o talento Ataque poderoso. Um Elemental grande adquire o talento Ataque rápido I.

ELEMENTAIS DA ÁGUA

Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataq	Pancada	Esq	PV
Pequeno	P	14	10	5	+4	+4	+0	6/22	+4	1d6+2	11	2
Médio	M	16	14	7	+8	+8	+2	6/26	+6	1d8+3	14	4
Grande	G	20	16	7	+12	+12	+4	8/30	+10	2d6+5	16	6
Imenso	I	24	18	10	+16	+14	+6	8/34	+15	3d6+7	18	10
Descomunal	D	26	20	10	+20	+16	+8	10/36	+20	3d8+8	19	16
Gigantesco	Gg	28	22	10	+24	+18	+10	10/40	+25	4d8+9	20	20

ELEMENTAL DA ÁGUA MÉDIO

(Extra-planar Água)
Neutro e Indiferente;
Médio (1 quadrado)
Atributos: For 16 (+3); Des 14 (+2); Int 7 (-2)

Habilidades Especiais: Um Elemental pequeno possui as habilidades Arma Natural, Maestria Aquática, Elemental, Respirar na água. Um Elemental médio recebe Armadura (2) e essa habilidade aumenta em 2 para cada categoria de tamanho acima de médio.

Organização: Preferem combater na água, onde seu poder é maior. Eles falam o idioma Marítimo, mas pra quem não conhece soa apenas como ondas se movimentando.

Nível: o nível de desafio de um Elemental pequeno é 1, Médio 3, Grande 5, Imenso 7, Descomunal 10 e Gigantesco 12.

Maestria aquática: essa habilidade fornece habilidades únicas de Elemental enquanto ele estiver em grande quantidade de água:

-Um Elemental da água recebe +2 nos testes de ataque e dano quando luta na água, mas recebe penalidade de -2 em ataque, dano e esquiva quando luta em terra.

-Elementais podem destruir ou segurar embarcações pequenas com certa facilidade. Eles podem destruir embarcações que tenham até 4 metros de comprimento por categoria de tamanho do Elemental criando ondas ou segurar embarcações que possuam até 6 metros de comprimento por categoria de tamanho do Elemental.

-O Elemental pode usar uma ação de rodada completa e criar uma pequena enxurrada no local e apagar qualquer fonte de fogo até uma fogueira pequena a uma distância de até 10 metros.

-Um Elemental da água pode se transformar em vórtice quando totalmente imerso em água. Esse vórtice possui altura de 2 metros por categoria de tamanho, a base possui comprimento de 1 metro e a largura na altura máxima tem 1 metro por categoria de tamanho. Qualquer criatura com categoria de tamanho igual ou inferior ao Elemental que ocupar o mesmo espaço que o vórtice deverá fazer um teste de Agilidade com CD igual a 15 (+2 por categoria de tamanho) do Elemental, uma falha a criatura é apanhada e carregada junto com o Elemental. A cada rodada, se a criatura possuir graduação em Atletismo, poderá realizar um novo teste de Agilidade para escapar do vórtice. Criaturas apanhadas pelo vórtice sofrem dano de 1d6 (+2 por categoria de tamanho do Elemental) a cada rodada. O Elemental quando na forma de vórtice poderá mover usando apenas uma ação de movimento (independente do que for), mas não poderá realizar ataques de pancada.

Reações: Vigor +8; Agilidade +8; Vontade +2

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) ou 26 metros nadando (13 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Pancada +6 (1d8+3)

Defesas: Esquiva 18

RD: 2

PVs: 7 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (3); Percepção +5 (7)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Maestria Aquática (*Permite que virar embarcações de 8 metros ou impeça o avanço de embarcações com até 12 metros de comprimento. O vórtice possui altura de 4 metros e largura em seu ponto mais alto de 2 metros, a CD do teste de agilidade é de 17 e o dano causado pelo vórtice é de 1d6+4 por rodada*), Elemental, Respirar na água

Nível: 3

OS ELEMENTAIS DO AR

Os elementais do ar são oponentes extraordinários, principalmente em campo aberto, onde podem utilizar de sua velocidade para combater. Normalmente assumem formas de vértice ou simplesmente de uma ventania.

Os elementais do Ar são extra-planares Ar que podem se apresentar em 6 tamanhos diferentes: Pequeno, Médio, Grande, Imensa, Descomunal e Gigantesca.

O Elemental do ar se move apenas voando, logo o deslocamento descrito é de seu deslocamento no ar

A tabela abaixo mostra a variação das características dos elementais conforme sua categoria de tamanho.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do elemental, devendo ainda ser somado o bônus de físico e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um Elemental da água possui as seguintes perícias Ataque Desarmado e Percepção.

Talentos: Um elemental pequeno possui o talento Acuidade com arma, Esquiva e Reação ao Perigo. Um Elemental grande adquire os talentos Mobilidade e Ataque rápido I.

ELEMENTAIS DO AR

Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataq	Pancada	Esq	PV
Pequeno	P	10	18	5	+0	+8	+0	30	+6	1d4	16	2
Médio	M	12	22	7	+3	+11	+2	30	+11	1d6+1	20	4
Grande	G	16	26	7	+6	+16	+4	30	+15	1d10+3	23	6
Imenso	I	18	28	10	+8	+20	+6	30	+20	2d6+4	25	8
Descomunal	D	20	30	10	+10	+22	+8	30	+24	3d6+5	27	10
Gigantesco	Gg	22	34	10	+10	+26	+10	30	+28	3d8+6	30	15

Habilidades Especiais: Um Elemental pequeno possui as habilidades Arma Natural, Elemental, Invulnerável (*Fogo*), Maestria aérea. Um Elemental médio recebe Armadura (2) e essa habilidade aumenta em 2 para cada categoria de tamanho acima de médio.

Organização: Eles falam o idioma do Ar, mas pra quem não conhece soa apenas como o movimento do ar.

Nível: o nível de desafio de um Elemental pequeno é 1, Médio 3, Grande 5, Imenso 7, Descomunal 10 e Gigantesco 12.

Maestria aérea: essa habilidade fornece habilidades únicas de Elemental:

- Todos os ataques a distância contra o Elemental são feitos com penalidade de -4 e ataques corporais com penalidade de -2.

- Um Elemental do ar pode se transformar em vendaval. Esse vendaval possui altura de 2 metros por categoria de tamanho, a base possui comprimento de 1 metro e a largura na altura máxima tem 1 metro por categoria de tamanho. Qualquer criatura com categoria de tamanho igual ou inferior ao Elemental que ocupar o mesmo espaço que o vendaval deverá fazer um teste de Agilidade com CD igual a 13 (+2 por categoria de tamanho) do Elemental, uma falha a criatura é apanhada e carregada junto com o Elemental. A cada rodada a criatura poderá realizar um novo teste de Agilidade para escapar do vendaval. Criaturas apanhadas pelo vendaval sofrem dano de 1d8 (+1 por categoria de tamanho do Elemental) a cada rodada. O Elemental quando na forma de vórtice poderá mover usando apenas uma ação de movimento (independente do que for), mas não poderá realizar ataques de pancada.

ELEMENTAL DO AR MÉDIO

(Extra-Planar Ar)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 22 (+6); Int 7 (-2)

Reações: Vigor +3; Agilidade +11; Vontade +2

Deslocamento: 30 metros voando (15 quadrados)

Iniciativa: +10

Ataques: Pancada +11 (1d6+1)

Defesas: Esquiva 20

RD: 2

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (3); Percepção +5 (7)

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva e Reação ao Perigo Maior

Habilidades

Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Invulnerável (*Fogo*), Maestria Aérea (*Permite criar um vendaval com altura de 4 metros e largura em seu ponto mais*

alto de 2 metros, a CD do teste de agilidade é de 17 e o dano causado pelo vórtice é de 1d6+4 por rodada), Elemental

Nível: 3

OS ELEMENTAIS DO FOGO

Os elementais do fogo são como colunas de chamas vindas de um corpo humanoíde, mas com características indefinidas. Elementais de fogo jamais entram em qualquer líquido que não seja inflamável e o superará apenas saltando ou de alguma outra forma, quando possível.

Os elementais do Fogo são extra-planares Fogo que podem se apresentar em 6 tamanhos diferentes: Pequeno, Médio, Grande, Imenso, Descomunal e Gigantesco.

A tabela abaixo mostra a variação das características dos elementais conforme sua categoria de tamanho.

O deslocamento descrito é do deslocamento por terra do Elemental do fogo.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do elemental, devendo ainda ser somado o bônus de físico e outro bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um Elemental do fogo possui as seguintes perícias Ataque Desarmado e Percepção.

Talentos: Um elemental pequeno possui o talento Acuidade com arma, Esquiva e Reação ao Perigo. Um Elemental grande adquire os talentos Mobilidade e Ataque rápido I.

Habilidades Especiais: Um Elemental pequeno possui as habilidades Arma Natural, Elemental, Invulnerável (*Fogo*), Incendiário, Vulnerável (*Frio*). Um Elemental médio recebe Armadura (2) e essa habilidade aumenta em 2 para cada categoria de tamanho acima de médio.

Organização: Eles falam o idioma do Fogo, mas para quem não o conhece soa apenas como crepitar de chamas.

Nível: o nível de desafio de um Elemental pequeno é 1, Médio 3, Grande 5, Imenso 7, Descomunal 10 e Gigantesco 12.

Incendiário: todo ataque de um Elemental de fogo causa dano adicional de fogo (listado na tabela) e é para seu oponente como se ele estivesse permanecido no local da chama uma rodada inteira e precisará fazer um teste de

ELEMENTAIS DO FOGO													
Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataqu	Pancada	Fogo	Esq	PV
Pequeno	P	10	13	3	+0	+4	+0	12	+4	1d4	1d4	13	2
Médio	M	12	16	3	+6	+10	+2	12	+10	1d6+1	1d6	16	4
Grande	G	16	20	4	+10	+14	+4	14	+14	1d8+3	1d8	20	6
Imenso	I	18	24	4	+14	+18	+6	14	+19	2d6+4	2d6	22	8
Descomunal	D	20	26	5	+16	+20	+8	16	+23	2d6+5	2d6	25	10
Gigantesco	Gg	22	28	6	+18	+24	+10	18	+26	2d8+6	2d8	27	15

Agilidade para não se incendiar (Veja regras para fogo no capítulo 8: Guia do Mestre).

ELEMENTAL DO FOGO MÉDIO

(Extra-Planar Fogo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 16 (+3); Int 3 (-4)

Reações: Vigor +6; Agilidade +10; Vontade +2

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +7

Ataques: Pancada +10 (1d6+1 + 1d6 de fogo)

Defesas: Esquiva 16

RD: 2

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (3); Percepção +3 (7)

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva e Reação ao Perigo Maior

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Invulnerável (*Fogo*), Incendiar, Elemental, Vulnerável (Frio)

Nível: 3

OS ELEMENTAIS DA TERRA

Os elementais da terra são como montes formados de terra e rocha. Sua forma humanóide é quase imperceptível, mas é possível distinguir duas pernas e dois braços que parecem clavas.

Os elementais da Terra são extra-planares Terra que podem se apresentar em 6 tamanhos diferentes: Pequeno, Médio, Grande, Imensa, Descomunal e Gigantesca.

A tabela abaixo mostra a variação das características dos elementais conforme sua categoria de tamanho.

O

deslocamento descrito é do deslocamento por terra desse elemental.

O valor os PVs mostrados na tabela representam apenas a Base de PVs do elemental, devendo ainda ser somado o bônus de físico e outro

ELEMENTAIS DA TERRA													
Idade	Tam	For	Des	Int	Vigor	Agil	Vont	Desloc	Ataq	Pancada	Esq	PV	
Pequeno	P	18	8	5	+6	-1	+0	6	+6	1d6+4	9	3	
Médio	M	22	8	7	+10	+1	+2	6	+10	1d8+6	10	5	
Grande	G	26	8	7	+14	+2	+4	8	+14	2d6+8	10	7	
Imenso	I	28	8	10	+18	+4	+6	10	+19	2d8+9	11	10	
Descomunal	D	30	8	10	+20	+5	+8	10	+23	2d10+10	12	16	
Gigantesco	Gg	32	8	10	+24	+7	+10	12	+26	2d10+11	13	20	

bônus se houver para obter o PV total.

Perícias: Um Elemental da Terra possui as seguintes perícias Ataque Desarmado e Percepção.

Talentos: Um elemental pequeno possui o talento Ataque Poderoso. Um Elemental grande adquire o Ataque rápido I.

Habilidades Especiais: Um Elemental pequeno possui as habilidades Arma Natural, Armadura (3), Elemental, Maestria terrestre. Um Elemental aumenta sua habilidade Armadura em 3 para cada categoria de tamanho acima de pequeno. Um Elemental grande recebe as habilidades Esmagar, Golpe Poderoso e Pisotear.

Organização: Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas pra quem não o conhece soa apenas como vozes ecoando em uma caverna profunda.

Nível: o nível de desafio de um Elemental pequeno é 1, Médio 3, Grande 5, Imenso 7, Descomunal 10 e Gigantesco 12.

Maestria terrestre: essa habilidade fornece habilidades únicas de Elemental:

-os elementais da terra recebem bônus de +2 nos ataques quando ele e seus oponentes estão no solo. Quando seus oponentes estão no ar ou na água o Elemental recebe penalidade de -4 para atacar.

- Elementais podem se mover no interior da terra com a mesma facilidade que os peixes se movem na água. Ele não deixa túnel e nem ondulações na superfície de onde ele se move.

ELEMENTAL DA TERRA MÉDIO

(Extra-Planar Fogo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 22 (+6); Des 8 (-1); Int 7 (-2)

Reações: Vigor +6; Agilidade +1; Vontade +2

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: Pancada +10 (1d8+6)
Defesas: Esquiva 10
RD: 6
PVs: 11 (Base de PV 5)
Perícias: Ataque Desarmado +4 (6); Percepção +5 (7)
Talentos: Ataque Poderoso
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (6), Elemental, Maestria Terrestre
Nível: 3

ENTE (Planta)

Neutro e Indiferente; Imenso (2x2 quadrados)
Atributos: For 30 (+10); Des 8 (-1); Int 15 (+2)
Reações: Vigor +14; Agilidade +1; Vontade +8
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: -1
Ataques: Pancadas +14 (2d6+10) ou 2 Pancadas +12/+12 (2d6+10)
Defesas: Esquiva 11
RD: 4
PVs: 22 (Base de PV 12)
PMs: 20
Perícias: Ataque Desarmado +14 (4); Lábia +7 (5); Conhecimento (Natureza) +16 (14); Discernimento +14 (12); Furtividade +0 (1); Intimidar +12 (10); Percepção +10 (8); Sobrevivência +12 (10)
Talentos: Ataque Poderoso, Apartar Perfeito
Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (pancada e Pancada), Armadura (4); Camuflagem Natural (4); Habilidade mágica (*Animar Árvore/10*), Esmagar, Golpe Poderoso, Pisotear, Planta, Vulnerabilidade (*Fogo*), Destruidor (*Um ente causa dano dobrado quando ataca objetos e estruturas*)
Organização: Entes são solitários, mas podem se reunir em grupos de até vinte em alguma convenção, que acontece muito raramente em ocasiões muito especiais. Os Entes falam o idioma Entês, além de falar o comum, élfico e silvestre.
Nível: 10

Os Entes, ou os pastor das árvores, como são chamados por muitos, são praticamente indistinguíveis de grandes árvores normais, só é possível notar a diferença quando um Ente se move, pois suas pernas se tornam distinguíveis. Essas criaturas são boas por natureza, evitando fazer o mal a qualquer um, mas são hesitam em atacar qualquer um que use fogo discriminadamente ou corte árvores a seu bel prazer.

ESPECTRO (Morto-Vivo)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)
Atributos: For - ;Des 16 (+3); Int 15 (+2)
Reações: Vigor +2; Agilidade +5; Vontade +8
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados) ou 24 metros voando (12 quadrados)
Iniciativa: +7
Ataques: Toque +14 (1d6+redução de físico)

Defesas: Esquiva 16
RD: 0
PVs: 6 (Base de PV 6)
Perícias: Ataque Desarmado +14 (4); Conhecimento (Religião) +12 (10); Furtividade +14 (11); Intimidar +12 (10); Percepção +11 (9); Rastrear +6 (4)
Talentos: Reação ao Perigo
Habilidades Especiais: Incorporado, Morto-vivo, Sensibilidade a Luz, Redução de Físico (*Sempre que um espectro faz um ataque bem sucedido em uma criatura ela deverá fazer um teste de Vigor com CD 18, falha a criatura perderá temporariamente 1d4+2 pontos de físico. Se o físico da criatura for reduzido a 0 dessa maneira ela morrerá e renascerá depois de 13 dias como um espectro*)
Organização: Espectros podem ser encontrados em qualquer lugar, mas normalmente são solitários.
Nível: 7

Espectros são morto-vivos muito confundidos com fantasmas, mas ao contrário dos fantasmas os espectros mantém sua consciência que tinha quando em vida, com a diferença de que agora eles querem somente buscar vingança contra aqueles que lhe fizeram mal em vida e causar o mal a qualquer um por simples prazer. Muitos clérigos malignos, necromantes ou entidades poderosas do submundo acabam por usar a maldade e a sede de vingança dessas criaturas a seu favor, se aliando ou dando aquilo que eles querem em troca de favores.

ESQUELETOS

Esqueletos são ossadas com vida. Essas criaturas podem ser desde uma ossada humana animada quanto uma ossada de dragão ou de qualquer outra criatura que possua ossos.

A tabela abaixo mostra a variação das características dos esqueletos conforme sua categoria de tamanho.

O deslocamento descrito é do deslocamento por terra do esqueleto, mas se o esqueleto tinha asas em vida ele ainda manterá a habilidade de voo.

Atributos: Um esqueleto mantém seus valores de Físico e Destreza. Esqueletos não possuem valores de Inteligência.
Reações e Esquiva: Um esqueleto perde todos os bônus de reações e esquiva que possuía, recebendo os bônus indicados na tabela.
PVs: Um esqueleto perde todos os PVs que tinha quando em vida, recebendo apenas o PV descrito na tabela de acordo com sua categoria de tamanho.
Perícias: Um esqueleto mantém todas suas Perícias Marciais e Percepção. Todas as outras são perdidas.
Talentos: todos os talentos que o esqueleto possuía em vida são perdidos.
Habilidades Especiais: Um esqueleto mantém todas as habilidades especiais que possuía em vida e adquire a habilidade Morto-vivo e Resistência 10 (Ataques de perfuração). Se ele possuir a habilidades de outras criaturas

ESQUELETOS							
Idade	Vigor	Agil	Von	Panc	RD	Esq	PV
Diminuta	-1	+3	-1	1	0	11	Mesmo
Miúda	+0	+3	-1	1	0	11	Mesmo
Pequeno	+0	+3	+0	1d3	1	12	2
Médio	+0	+3	+1	1d4	2	12	2
Grande	+1	+4	+1	1d6	4	12	3
Imenso	+2	+4	+2	1d10	6	12	4
Descomunal	+3	+5	+3	2d6	8	12	6
Gigantesco	+4	+5	+4	3d6	10	12	8

(lobo, dragão, por exemplo) elas serão ajustada de acordo com a tabela.

Organização: esqueletos são criaturas criadas para servir a algum propósito de seu criador, logo eles não possuem uma organização, podendo variar desde um Dragão Esqueleto que guarda uma torre ou um bando de esqueletos de humanos usados para aterrorizar uma cidade.
Nível: O nível de Desafio do esqueleto depende da criatura que era em vida e de seu tamanho. O nível de desafio de um esqueleto será sempre a metade do que tinha em vida acrescido do modificador de tamanho, sendo +1 para criaturas médias, +2, para criaturas grandes, +3 para criaturas imensas, +5 para criaturas Descomunais e +7 para criaturas Gigantescas.

ESQUELETO COMBATENTE (Morto-vivo)

Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 14 (+2); Des 12 (+1); Int -

Reações: Vigor +2; Agilidade +4; Vontade +1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Pancada +4 (1d4+2) ou Espada Longa +4 (1d8+2)

Defesas: Esquiva 13

RD: 2

PVs: 4 (Base de PV 2)

Perícias: Ataque Desarmado +4 (2); Espadas +4 (2); Percepção +2 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (2), Morto-vivo, Resistência 10 (perfuração)

Nível: 1

ESQUELETO DE LOBO (Morto-vivo)

Indiferente e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 14 (+2); Int -

Reações: Vigor +1; Agilidade +5; Vontade +1

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Percepção +6

Talentos: -

Ataques: Garra +3 (d4 +1) ou Mordida +3 (d6+1)

Defesas: Esquiva 14

RD: 2

Habilidades Especiais:

Arma Natural, Armadura (2), Ataque Natural Extra (mordida e garra), Faro, Habilidade Natural (*Intimidar*, *Percepção*, *Rastrear* e *Sobrevivência*), Morto-vivo, Resistência 10 (perfuração) e Visão na Penumbra.

PVs: 3 (Base de PV 2)

Organização: -

Nível: 1

ESQUELETO DE DRAGÃO VERMELHO

ADULTO (Morto-vivo)

Neutro e Mau; Imenso (2x4 quadrados)

Atributos: For 28 (+9); Des 10 (+0); Int -

Reações: Vigor +11; Agilidade +4; Vontade +2

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados) ou 60 metros voando (30 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Mordida +25 (2d6+9), Garra +25 (1d10+9), Cauda +25 (2d6+9) e Asas +25 (1d8+9)

Defesas: Esquiva 12

RD: 2

PVs: 13 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +25 (16); Intimidar +18 (22); Percepção +16 (20); Rastrear +8 (12); Sobrevivência +14 (18)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Ataque a distância (*Sopro de fogo – Cone com Alcance: 16 metros; Dano: 4d6+12*), Esmagar, Percepção às cegas, Presença Aterroradora, Invulnerabilidade (*Fogo*), Resistência 10 (perfuração).

Nível: 10

FADINHA (Fada)

Neutro e Bom; Miúda (1 quadrado)

Atributos: For 5 (-3); Des 18 (+4); Int 18 (+4)

Reações: Vigor +1; Agilidade +8; Vontade +8

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) ou 16 metros voando (8 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Espada Curta +6 (d4-3) ou Arco Curto +6 (d4+Flechas encantadas com Sono/10)

Defesas: Esquiva 22

RD: 10

PVs: 1 (Base de PV 2)

Habilidades Especiais: Fada, Vôo (*Perfeito*)

Perícias: Ataque Desarmado -1 (2), Espadas -1 (2), Arcos +6 (2), Discernimento +8 (4); Cavalgar +6 (2); Lábias +10 (8); Furtividade +8 (4); Percepção +7 (3)

Talentos: Acuidade com arma, Esquiva

Organização: Essas criaturinhas podem ser encontradas vagando pela floresta em grupos entre 2 a 6 fadinhas, mas suas tribos podem conter até 100 dessas criaturas.

Nível: 2

Essas criaturinhas lembram em muitos os elfos diminutos. Essas fadinhas têm cerca de 30 cm de altura,

orelhas pontudas grandes e asas translúcidas. São criaturas alegres que adoram brincar com viajantes da floresta, pregando peças e brincando com sua cobiça. Caso o viajante levar na brincadeira essas peças a fadinha pode aparecer e ajudá-lo em sua viagem, mas caso sejam criaturas malignas elas podem se tornar tremendamente irritadas.

FANTASMA (Incorpóreo)

Variável; Médio (1 quadrado)

Atributos: For - ; Des 14 (+2); Int 15 (+2)

Reações: Vigor +1; Agilidade +5; Vontade +4

Deslocamento: 16 metros voando (8 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Toque Fantasma +5 (1d6 pontos de físico)

Defesas: Esquiva 15

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 5)

Habilidades Especiais: Incorpóreo, Percepção as Cegas, Presença Aterradora, Vôo (Perfeito)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (5), Discernimento +8 (6); Lábia +8 (6); Furtividade +8 (6); Intimidar +8 (6), Percepção +7 (5); Rastrear +6 (4)

Talentos: -

Organização: Fantasmas não criam organizações, mas podem ser encontrados em grandes grupos caso todos tenham morrido numa mesma ocasião, como uma família morta numa casa ou um exército inteiro que foi destruído.

Nível: 4

Fantasmas são criaturas que já foram seres vivos e agora tentam resolver algo que deixou pendente em vida. Fantasmas podem ser bons ou maus, dependendo de como agiu em vida, e sempre terá a mesma aparência, porém translúcido e disforme, ou seja, um fantasma que era soldado em vida apresentará armadura e espada translúcidos (mas isso não acrescenta RD ou aumenta o dano), talvez aparência cadavérica e de cor esverdeada.

GÁRGULA (Humanóide - Monstruoso)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 14 (+2); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +6; Agilidade +5; Vontade +3

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados) ou 20 metros voando (10 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Garras +6 (d4+3) ou Chifres +6 (1d6+3) ou 2 Garras +4/+4 (d4+3)

Defesas: Esquiva 14

RD: 10

PVs: 8 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (3), Furtividade +4 (2), Percepção +4 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Ataque Natural Extra (Garra e Garra), Camuflagem, Ferocidade, Investida Feroz, Visão no Escuro, Gárgula (Os

gárgulas são imunes a efeitos de sono, afogamento, sufocamento e qualquer efeito que seja ativado inalando-o)

Organização: Elas podem permanecer imóveis por dias, as vezes meses, num mesmo local como se fosse uma estátua apenas esperando que alguém passe para combatê-lo e torturá-lo. Eles não precisam beber, comer, dormir, descansar ou respirar.

Nível: 3

Esta criatura tem forma de humanóide monstruoso com asas e pele de rocha. Essas criaturas malignas por natureza se divertem abatendo e torturando suas vítimas.

GIGANTE DA COLINA (Gigante)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 25 (+6); Des 12 (+1); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +15; Agilidade +7; Vontade +5

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Clava +14/+10 (2d6+8), Arremessar Rocha +10 (3d4+10 – Alcance 20 metros)

Defesas: Esquiva 13

PVs: 12 (Base de PV 6)

RD: 6

Perícias: Ataque Desarmado +14 (6); Machados e Martelo +12 (4); Atletismo +16 (8), Percepção +10 (10)

Talentos: Ataque Poderoso, Golpe Poderoso, Ataque Rápido I

Habilidades Especiais: Armadura (6), Visão na Penumbra

Organização: Eles podem atacar viajantes em grupo de até 5, mas sempre abordam “pedindo” que eles lhes dêem tudo, caso os viajantes neguem eles lutarão até conseguir aquilo que precisam. Suas tribos se localizam nas montanhas em profundas cavernas, onde eles cantam, pintam nas paredes, mas também podem ser vistos ao ar livre em competições de lançamento de pedra e de força.

Nível: 7

Essas criaturas são gigantes que atingem até 4 metros de altura, possuem a pele cinza como a rocha e não possuem pelo no corpo. Muitos conhecem esses gigantes como criaturas desordeiras, mas na verdade eles são pacíficos e fazem saques apenas quando a caça não é suficiente para manter alimentada sua tribo.

GIGANTE DO GELO (Gigante)

Caótico e Mau; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 27 (+8); Des 10 (+0); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +15; Agilidade +4; Vontade +5

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado de Combate +16/+12 (3d6+8), Arremessar Rocha +13 (3d4+8 – Alcance 20 metros)

Defesas: Esquiva 13

PVs: 18 (Base de PV 10)

RD: 5

Perícias: Ataque Desarmado +13 (5); Machados e Martelo +16 (8); Atletismo +14 (6), Intimidar +10 (10), Percepção +8 (8)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido I, Apartar Perfeito

Habilidades Especiais: Armadura (5), Invulnerabilidade (*frio*), Golpe Poderoso, Visão na Penumbra, Vulnerabilidade (*fogo*)

Organização: Os gigantes do gelo vivem em uma sociedade militarista, vivendo em castelos no ártico tomados a força ou em cavernas. Suas tribos podem conter até 30 desses gigantes, sendo que pelo menos 20 desses são adultos. Eles vivem de saques e de seus espólios, mas são capazes de negociar e até mesmo forjar alianças. Muitos gigantes são ótimos forjadores, então não é raro ver gigantes vestindo armaduras e ótimas espadas ou machados.

Nível: 9

Os gigantes do gelo são criaturas que medem entre 4 a 4,5 metros de altura, parecem humanos musculosos, possuem a pele branca como neve e cabelos azuis ou louros. Eles carregam grandes pedras em suas sacolas de couro para arremessarem, mas outros itens podem ser encontrados.

GNOLL (Goblinóide)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 14 (+2); Des 12 (+1); Int 8 (-1)

Reações: Vigor +3; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Machado de Combate +4 (1d10+2) ou Arco Curto +2 (1d6)

Defesas: Esquiva 12 ou Bloq (Machado) 11

PVs: 6 (Base de PV 4)

RD: 1

Perícias: Ataque Desarmado +3 (1); Arcos +2 (1); Machados e Martelo +4 (2); Escalar +2 (1), Percepção +2 (2)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Armadura (1), Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: Vivem em tribos desorganizadas com cerca de 200 criaturas, mas possuem certa organização militar, distribuída em líder, general, sargentos e soldados. São carnívoros e atacam qualquer coisa que possam comer ou saquear.

Nível: 1

Gnolls são goblinóides malignos com cerca de 2 metros de altura, com grossos pelos pelo corpo e cara de lobo.

GNOLL - SARGENTO (Goblinóide)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 12 (+1); Int 8 (-1)

Reações: Vigor +5; Agilidade +3; Vontade +1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Machado de Combate +5 (1d10+2) ou Arco Curto +3 (1d6)

Defesas: Esquiva 13 ou Bloq (Machado) 12

PVs: 7 (Base de PV 5)

RD: 1

Perícias: Ataque Desarmado +3 (1); Arcos +3 (2); Machados e Martelo +5 (3); Escalar +2 (1), Percepção +2 (2)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Armadura (1), Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: -

Nível: 2

Progressão: 1

GNOLL - GENERAL (Goblinóide)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 12 (+1); Int 11 (+0)

Reações: Vigor +6; Agilidade +3; Vontade +3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Machado de Combate +7 (1d10+2) ou Arco Curto +3 (1d6)

Defesas: Esquiva 13 ou Bloq (Machado) 12

PVs: 9 (Base de PV 8)

RD: 1

Perícias: Ataque Desarmado +3 (1); Arcos +5 (4); Machados e Martelo +7 (4); Escalar +2 (1), Percepção +4 (4)

Talentos: Ataque Poderoso, Apartar

Habilidades Especiais: Armadura (1), Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: -

Nível: 4

Progressão: 3

GOBLIN (Goblinóide)

Caótico e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 12 (+1); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +1; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada curta +2 (1d6)

Defesas: Esquiva 11, Bloq (Espada) 12 ou Escudo pequeno 14

PVs: 3 (Base de PV 3)

RD: 0

Perícias: Ataque Desarmado +2 (2); Arcos +2 (1); Machados e Martelo +2 (2); Percepção +2 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: Eles vivem em tribos com até 400 goblins, sendo aquele maior e mais forte o líder. Não possuem uma

clara hierarquia militarista, mas aqueles que se destacam acabam sendo os líderes de contingentes durante invasões e saques.

Nível: 1/2

Goblins são pequenos goblinóides de pele esverdeada e aparência repugnante. São vistos por muitos com desprezo, mas quando em grande número são capazes de saquear fazendas ou carregamentos pelas estradas.

GOBLIN - Líder (Goblinóide)

Caótico e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 12 (+1); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +3; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada curta +5 (1d6+1)

Defesas: Esquiva 12, Bloq (Espada) 13 ou Escudo pequeno 15

PVs: 4 (Base de PV 3)

RD: 3 (Armadura de Couro)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (2); Arcos +2 (1); Machados e Martelo +5 (4); Percepção +3 (3)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: -

Nível: 1

Progressão: 1

GOLEM DE BARRO (Constructo)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 24 (+7); Des 9 (-1); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +10; Agilidade +2; Vontade +2

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: Pancada +12 (2d10+7)

Defesas: Esquiva 9

PVs: 15 (Base de PV 8)

RD: 4

Perícias: Ataque Desarmado +12 (5); Percepção +1 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (4), Constructo, Ferimento Amaldiçoado (*todos os danos causados pela criatura não recuperam normalmente e feitiços de cura com NM abaixo de 8 não fazem efeitos*), Golpe poderoso, Investida Feroz, Pisotear (d6+7).

Organização: não possuem uma organização, pois são criados para servir a um propósito de um mago.

Nível: 8

Esse golem é feito de barro cozido extremamente resistente, tem cerca de 3 metros de altura, seu corpo é largo e poderoso assim como seus braços, mas sua perna é pequena, permitindo que ele avance lentamente. Mesmo possuindo uma inteligência limitada herdada do cérebro que lhe dá vida o golem é incapaz de falar, mas é capaz de compreender comandos simples.

GOLEM DE CARNE (Constructo)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 20 (+5); Des 9 (-1); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +6; Agilidade +2; Vontade +2

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: Pancada +9 (2d8+5)

Defesas: Esquiva 10

PVs: 12 (Base de PV 7)

RD: 2

Perícias: Ataque Desarmado +9 (4); Percepção +1 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (2), Constructo, Golpe poderoso.

Organização: não possuem uma organização, pois são criados para servir a um propósito de um mago.

Nível: 6

Esse golem é feito de pedaços de diversas partes de corpos diferentes para formar uma criatura bizarra. Essa criatura possui em média 2,5 metros de altura. O golem caminha de forma rude, como se não tivesse pleno controle sobre si.

GOLEM DE FERRO (Constructo)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 32 (+11); Des 9 (-1); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +14; Agilidade +2; Vontade +2

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: 2 Pancadas +21/21 (2d10+11)

Defesas: Esquiva 9

PVs: 20 (Base de PV 9)

RD: 8

Perícias: Ataque Desarmado +21 (10); Percepção +1 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (8), Ataque a distância (*Nuvem - Tipo: Inalação; Tempo de ação: 2 rodadas; Potência: 18; Efeito: redução do físico 1d4+2/(metade do efeito primário); Estágios: 8 rodadas; Tratamento: 19; Área: quadrado de lado 4 metros*), Ataque Natural Extra, Constructo, Golpe poderoso, Pisotear, Veneno (*Tipo: Inalação; Tempo de ação: 1 rodada; Potência: 21; Efeito: redução do físico 1d4/1; Estágios: 10 rodadas; Tratamento: 1*)

Organização: não possuem uma organização, pois são criados para servir a um propósito de um mago.

Nível: 13

Esse golem possui um poderoso corpo humanoíde com 3,5 metros de altura feito de metal, lembra uma grande armadura metálica animada. Esse pesado golem anda com passos firmes tremendo o chão a cada passo.

GOLEM DE PEDRA (Constructo)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 27 (+8); Des 9 (-1); Int 6 (-2)
Reações: Vigor +11; Agilidade +2; Vontade +2
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)
Iniciativa: -1
Ataques: Pancada +16 (2d10+8) ou 2 Pancadas +14/14 (2d10+8)
Defesas: Esquiva 8
PVs: 16 (Base de PV 8)
RD: 6
Perícias: Ataque Desarmado +17 (9); Percepção +1 (2)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (6), Ataque natural extra (2 pancadas), Constructo, Golpe poderoso, Pisotear.
Organização: não possuem uma organização, pois são criados para servir a um propósito de um mago.
Nível: 10

Esse golem é esculpido em um único bloco de pedra e pode ter a forma que seu criador desejar, mas mesmo que ele possua asas isso não dá a capacidade do golem voar.

GÓRGONA (Besta)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)
Atributos: For 20 (+5); Des 10 (+0); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +11; Agilidade +7; Vontade +6
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)
Iniciativa: +4
Ataques: Chifre +11 (1d8+5)
Defesas: Esquiva 14
PVs: 12 (Base de PV 7)
RD: 6
Perícias: Ataque Desarmado +11 (6); Percepção +6 (10), Rastrear +3 (7)
Talentos: Mobilidade, Reação ao Perigo
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (6), Ataque a distância (*Cone – petrificação 3x por dia – Alcance 20 metros; Reação: Vigor CD 18*), Faro, Ferocidade, Investida feroz, Pisotear, Visão no Escuro (20 metros).
Organização: essas criaturas são enormes touros com 2 metros de altura e uma pele cor de rocha tão resistente quanto a própria rocha. Vivem em ambientes rochosos de planícies ou são pegos por terríveis criaturas para habitarem em labirintos. Quando avistam qualquer criatura que não seja uma górgona atacam com agressividade e até a morte. Essas criaturas não podem ser domesticadas ou acalmadas de forma alguma, nem mesmo mágica.
Nível: 8

GRIFO (Besta)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)
Atributos: For 20 (+5); Des 16 (+3); Int 5 (-3)
Reações: Vigor +7; Agilidade +10; Vontade +6
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) ou 24 metros voando (12 quadrados)
Iniciativa: +9

Ataques: Mordida +11 (2d6+5) ou Garra +11 (1d4+5) ou Mordida/2 Garras +7/+7/+7 (2d6+5, 1d4+5, 1d4+5)
Defesas: Esquiva 19
PVs: 10 (Base de PV 5)
RD: 2
Perícias: Ataque Desarmado +11 (6); Percepção +6 (9), Rastrear +4 (7), Atletismo +12 (7)
Talentos: Mobilidade, Reação ao Perigo Maior
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Ataque Natural Extra (Mordida e 2 Garras), Faro, Visão no Escuro (20 metros), Voo (*Bom*).
Organização: Grifos vivem em casal e com suas crias em ninhos no alto de montanhas. Mesmo não falando, o grifo é capaz de entender o idioma comum.
Nível: 5

Essas criaturas possuem poderoso corpo de leão com patas, cabeça e asas de águia. Seu corpo poderoso possuem pelagem dourada e pode chegar a até 2,40 metros de comprimento. São criaturas territoriais e irão proteger seus ninhos nos altos de colinas escondidos entre rochas a qualquer custo. São agressivos e atacam qualquer criatura mais fraca para se alimentar, mas sua comida favorita são cavalos e ele será capaz de enfrentar qualquer um que esteja entre ele e sua comida. Ele é inteligente suficiente para evitar inimigos mais poderosos.

GRANCH (Besta)

Neutro e Mau; Grande (2x2 quadrados)
Atributos: For 20 (+5); Des 15 (+2); Int 10 (+0)
Reações: Vigor +7; Agilidade +4; Vontade +5
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) e 8 metros – nadando (4 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Garra +10 (2d6+5)
Defesas: Esquiva 15
PVs: 12 (Base de PV 7)
RD: 7
Perícias: Ataque Desarmado +10 (5); Furtividade +8 (6); Atletismo +12 (7); Percepção +6 (6); Sobrevivência +6 (6)
Talentos: Agarrar Maior
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (7), Invulnerabilidade (veneno), Percepção as cegas, Prender Respiração (3)
Organização: Vivem em pântanos ou manguezais em grupos de até 5 granchs.
Nível: 8

Um Granch é uma criatura que lembra um crustáceo (caranguejo) enorme e um inseto. Possui duas grandes garras que usa para prender seus adversários até a morte, seja por esmagamento ou levando-o até o fundo da água e esperando sua morte por afogamento. Essas criaturas se alimentam de qualquer coisa viva que apareça.

harpia (Humanóide - Monstruoso)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 10 (+0); Des 16 (+3); Int 9 (-1)

Reações: Vigor +3; Agilidade +8; Vontade +2
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) ou 24 metros voando (12 quadrados)
Iniciativa: +3
Ataques: Clava +6/+2 (1d6) ou 2 Garras +5/+5 (1d4/1d4)
Defesas: Esquiva 17
PVs: 4 (Base de PV 4)
RD: 0
Perícias: Ataque Desarmado +11 (6); Atuação +6 (7), Intimidar +7 (8), Lábria +5 (6), Percepção +6 (5)
Talentos: Ataque Rápido I, Esquiva Maior
Habilidades Especiais: Arma Natural, Ataque Natural Extra (Garra e Garra), Atrativa (*Efeito sonoro – ND 18*), Visão no Escuro (20 metros), Vôo (*Bom*).
Organização: Vivem em pântanos e são extremamente sádicas. Usam de sua linda voz para cantar e atrair suas vítimas até seu covil e depois de se divertirem com eles os livra do hipnotismo os devorando. Seu covil po de conter até sete dessas criaturas.
Nível: 4

Harpas são criaturas horrendas com corpo humanoíde, mas com aparência reptiliana e asas que lembram asas de morcego.

hidra (Besta)

Neutro e Indiferente; Imensa (3x3 quadrados)
Atributos: For 22 (+6); Des 10 (+0); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +10; Agilidade +6; Vontade +3
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) 6 metros nadando (3 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Mordidas +11 (1d10+6)
Defesas: Esquiva 13
PVs: Corpo 14 (Base de PV 8)/ Cabeças 14 PVs (*as cabeças possuem apenas 1 nível de ferimento, sendo que após sofrer esse dano por corte a cabeça será cortada, por concussão ou perfuração ela será apenas inutilizada*)
RD: 4
Perícias: Ataque Desarmado +10 (5); Intimidar +10 (14), Percepção +2 (6), Rastrear +1 (5)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (4), Ataque Natural Extra (Mordidas/1 ataque extra para cada cabeça), Cura acelerada (5), Regeneração (5 rodadas – 1 cabeça cortada se transforma em 2/ dano por fogo evita cancela a regeneração), Faro, Visão no Escuro (20 metros)
Organização: Hidras vivem solitárias, caçando em florestas quentes ou planícies.
Nível: 9

Hidras são grandes répteis com quase seis metros de altura, possuem escamas verdes, cauda e grandes pescoços com uma boca cheia de dentes. As hidras são bestas irracionais que vivem de seus instintos caçando e devorando aquilo que passar pelo seu caminho. Uma hidra, ao contrário do que muitas pessoas dizem, nasce com

apenas uma cabeça, mas quando essa cabeça é separada do corpo outras duas tomam seu lugar.

hipogrifo (Besta)

Neutro e Indiferente; Grande (1x2 quadrados)
Atributos: For 20 (+5); Des 14 (+2); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +10; Agilidade +7; Vontade +5
Deslocamento: 16 metros (8 quadrados) ou 30 metros voando (15 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Coice +7 (2d4+5) ou 2 Garras +7 (1d4+5)
Defesas: Esquiva 15
PVs: 10 (Base de PV 5)
RD: 2
Perícias: Ataque Desarmado +7 (2); Percepção +5 (9)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (2), Ataque Natural Extra (2 Garras), Visão no Escuro (20 metros), Vôo (*Ótimo*).
Organização: Hipogrifos vivem em qualquer lugar alto, podendo construir seus ninhos até mesmo em velhas ruínas. Pode viver em casal e ainda possuir até 3 crias.
Nível: 3

Hipogrifos são enormes bestas com corpo e cabeça de cavalo e com dorso e patas de águia. São bestas ferozes que defendem seu território com agressividade, hipogrifos também pastam como os cavalos, mas atacam qualquer um que passe a até 50 quilômetros de seu ninho para comer sua carne.

homúnculo (Constructo)

Variável; Miúda (1 quadrado)
Atributos: For 8 (-1); Des 14 (+2); Int 10 (+0)
Reações: Vigor +0; Agilidade +3; Vontade +1
Deslocamento: 6 metros (3 quadrados) ou 14 metros voando (7 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: Mordida +1 (1d4-1 + veneno)
Defesas: Esquiva 15
RD: 0
PVs: 2 (Base de PV 3)
Perícias: Ataque Desarmado +1 (2), Furtividade +12 (10), Percepção +4 (4)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Arma Natural, Constructo, Veneno (*Tipo: Ferimento; Tempo de ação: Imediatamente; Potência: 14; Efeito: Sono 1d6 de minutos/0; Estágios: não possui outros estágios; Tratamento: não possui tratamento*), Visão no escuro, Vôo (*Perfeito*).
Organização: Homúnculos não possuem formação, pois são criados magicamente para servir a feiticeiros.
Nível: 1

Homúnculos são criaturas com forma de humanoíde monstruoso, pele rugosa, muitas verrugas e asas pequenas feitas de pele. Eles são péssimos em combate, mas são ótimos espiões e mensageiros, por isso

muitos magos criam essas criaturas para lhe servirem como seus olhos. Essas criaturas possuem um elo com seu criador, compartilham de todo o conhecimento do conjurador que o criou, podem se comunicar telepaticamente e o conjurador pode ver e ouvir aquilo que o homúnculo vê e ouve. Se o criador morre o homúnculo derreterá e morrerá.

KOBOLD (Goblinóide)

Leal e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 8 (-1); Des 12 (+1); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +1; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada Curta +1 (1d6-1), Lança +1 (1d6-1) ou arremesso de lança +3 (1d6-1)

Defesas: Esquiva 11

RD: 2 (Armadura de couro)

PVs: 2 (Base de PV 3)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (2), Lanças +1 (2), Furtividade +3 (2), Operar Mecanismos +2 (1), Percepção +2 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Sensibilidade a luz, Visão no Escuro (20 metros).

Organização: Kobolds não possuem uma sociedade organizada e vivem em tribos onde aquele que se destaca se torna líder. Podem viver em pequenas tribos com 10 integrantes a até tribos maiores, chegando a 200 kobolds. Falam um dialeto do idioma goblinóide, mas que soa como latidos e grunhidos.

Nível: 1/3

Kobolds são criaturas com 1 metro de altura, pele escamosa, um grande rabo de rato e uma cabeça que lembra um cachorro, vestem roupas velhas e esfarrapadas sobre pedaços de pedaços de couro improvisados como armaduras. São criaturas sádicas e covardes, atacando de lugares altos e escondidos e somente aparecendo quando em vantagem numérica.

LICANTROPOS

Licantropos são humanóides capazes de assumir forma animal ou uma forma híbrida entre humanóide e animal. Quando em sua forma humanóide os licantropos mantêm suas características raciais, embora muitos licantropos adquirem traços animais, como dentes afiados, pelos pelo corpo ou sobrancelhas mais grossas. Quando em sua forma animal os licantropos mantêm as características raciais do animal, embora o olhar do animal demonstre inteligência sobrenatural.

Licantropos malignos costumam se misturar a população para causar terror durante a noite enquanto licantropos bondosos preferem se isolar e manter as pessoas longe de sua selvageria.

A licantropia é uma doença, e como muitas doenças é passada através de contaminação, como uma mordida ou arranhão.

HOMEM-JAVALI

Homens-javalis são humanóides que contraíram a licantropia e que agora são amaldiçoados por ela.

Homens-javalis adquirem as habilidades:

Alterar forma: podem controlar a mutação entre suas três formas usando uma Ação de rodada Completa. Sempre que um homem-javali trocar de forma o dano sofrido é “levado” para sua outra forma.

Empatia com javalis: podem se comunicar com os javalis livremente e recebem bônus de +4 em testes de Diplomacia e qualquer teste para controlar ou comandar esses animais.

Licantropia: a doença do homem-javali pode ser passada quando ele fere alguém em sua forma híbrida ou animal, devendo a vítima ser bem sucedida num teste de Vigor com CD 18 para não contrair a doença.

HOMEM-JAVALI (Humanóide - Metamorfo)

Humanóide: Na forma humanóide os homens-javalis tendem a ser fortes e impetuosos. Recebem +2 em Força, -2 em Inteligência, +2 em sua base de PVs e a habilidade Ferocidade.

Animal: Na forma animal os homens-javalis são maiores que os javalis normais. Na ficha de Javali recebem +2 em Força, +1 em sua base de PVs, recebem as habilidades Armadura (10) e Vulnerável (Prata).

HÍBRIDA (Humanóide - Metamorfo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 19 (+4); Des 12 (+1); Int 9 (-1)

Reações: Vigor +9; Agilidade +3; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Machado de Combate +6 (1d10+4), Chifres +6 (1d6+4)

Defesas: Esquiva 11

RD: 10

PVs: 9 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (2), Machados e Martelos +6 (2), Intimidar +3 (4), Ofícios (Adestrar Animais) +2 (3), Percepção +1 (2), Rastrear +1 (2)

Talentos: Mesmo da forma humana

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Alterar forma, Empatia com javalis, Faro, Licantropia, Ferocidade, Visão na Penumbra, Vulnerável (Prata).

Nível: 4

HOMEM-RATO

Homens-Ratos são humanóides que contraíram a licantropia e que agora são amaldiçoados por ela.

Homens-ratos adquirem as habilidades:

Alterar forma: podem controlar a mutação entre suas três formas usando uma Ação de rodada Completa. Sempre que um homem-rato trocar de forma o dano sofrido é “levado” para sua outra forma.

Empatia com ratos: podem se comunicar com os ratos livremente e recebem bônus de +4 em testes de Diplomacia e qualquer teste para controlar ou comandar esses animais.

Licantropia: a doença do homem-rato pode ser passada quando ele fere alguém em sua forma híbrida ou animal, devendo a vítima ser bem sucedida num teste de Vigor com CD 15 para não contrair a doença.

Doença: a mordida de um homem-rato em sua forma animal ou híbrida pode transmitir a doença febre dos esgotos: **Febre dos esgotos:** (*provocada pela mordida*): Sintomas: febre alta e indisposição; Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 dia; Potência: 13; Efeito: redução de Físico d2/0; Estágios: 12 horas; Tratamento: 12

HOMEM-RATO (Humanóide - Metamorfo)

Humanóide: Na forma humanóide os homens-ratos tendem a ser rápidos e esguios. Recebem +2 em Destreza, +2 em Arte da Fuga e Furtividade e recebem o talento Acuidade com Arma.

Animal: Na forma animal os homens-ratos são ratos atozes de tamanho médio ainda mais rápidos. Na ficha de Rato modificado para tamanho médio eles ainda recebem +2 Destreza, +1 em seu BD, recebem as habilidades Armadura (10) e Vulnerável (Prata).

HÍBRIDA (Humanóide - Metamorfo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 11 (+0); Des 15 (+2); Int 11 (+0)

Reações: Vigor +3; Agilidade +7; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Espada Curtae +4 (1d6), Garra +4 (1d4+doença)

Defesas: Esquiva 11

RD: 10

PVs: 4 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (2), Espadas +2 (2), Atletismo +4 (4), Furtividade +6 (4), Ofícios (Adestrar Animais) +2 (2), Percepção +2 (2), Rastrear +1 (1)

Talentos: Mesmo da forma humana

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Alterar forma, Doença, Empatia com ratos, Faro, Licantropia, Visão na Penumbra, Vulnerável (Prata).

Nível: 2

HOMEM-URSO

Homens-ursos são humanóides que contraíram a licantropia e que agora são amaldiçoados por ela.

Homens-ursos adquirem as habilidades:

Alterar forma: podem controlar a mutação entre suas três formas usando uma Ação de rodada Completa. Sempre

que um homem-urso trocar de forma o dano sofrido é “levado” para sua outra forma.

Empatia com ursos: podem se comunicar com os ursos livremente e recebem bônus de +4 em testes de Diplomacia e qualquer teste para controlar ou comandar esses animais.

Licantropia: a doença do homem-urso pode ser passada quando ele fere alguém em sua forma híbrida ou animal, devendo a vítima ser bem sucedido num teste de Vigor com CD 21 para não contrair a doença.

HOMEM-URSO (Humanóide - Metamorfo)

Humanóide: Na forma humanóide os homens-ursos tendem a ser musculosos e peludos, possuindo barba e cabelo da cor do pelo do urso quando se transforma. Recebem +2 em Força, +3 em sua base de PVs e o talento Agarrar Perfeito.

Animal: Na forma animal os homens-ursos são ursos marrons ainda mais fortes. Na ficha de Urso marrom eles recebem +2 Força, as habilidades Armadura (10) e Vulnerável (Prata).

HÍBRIDA (Humanóide - Metamorfo)

Neutro e Indiferente; Grande (1 quadrado)

Atributos: For 25 (+7); Des 11 (+0); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +12; Agilidade +6; Vontade +5

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado de Combate +13 (1d10+7) ou 2 Garra +11 (1d6+7)

Defesas: Esquiva 11

RD: 10

PVs: 14 (Base de PV 7)

Perícias: Ataque Desarmado +11 (4), Machados e Martelos +13 (6), Atletismo +9 (2), Ofícios (Adestrar Animais) +3 (3), Percepção +2 (2), Rastrear +2 (2)

Talentos: Mesmo da forma humana

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Alterar forma, Doença, Empatia com ursos, Faro, Licantropia, Visão na Penumbra, Vulnerável (Prata).

Nível: 6

LOBISOMEM

Os lobisomens são humanóides que contraíram a licantropia e que agora são amaldiçoados por ela.

Lobisomens adquirem as habilidades:

Alterar forma: lobisomens podem controlar a mutação entre suas três formas usando uma Ação de rodada Completa. Sempre que um lobisomem trocar de forma o dano sofrido é “levado” para sua outra forma.

Empatia com lobos: podem se comunicar com os lobos livremente e recebem bônus de +4 em testes de Diplomacia e qualquer teste para controlar ou comandar esses animais.

Licantropia: a doença do lobisomem pode ser passada quando ele fere alguém em sua forma híbrida ou animal, devendo a vítima ser bem sucedido num teste de Vigor com CD 17 para não contrair a doença.

LOBISOMEM (Humanóide - Metamorfo)

Humanóide: Na forma humanóide os lobisomens tendem a possuir mais pelos que pessoas normais, mas isso passa despercebido. Recebem +1 em sua base de PVs e o Talento Reação ao combate.

Animal: Na forma animal os lobisomens lobos ainda mais poderosos. Na ficha de Lobo eles recebem +2 Força e Destreza e as habilidades Armadura (10) e Vulnerável (Prata).

HÍBRIDA (Humanóide - Metamorfo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 15 (+2); Int 11 (+0)

Reações: Vigor +6; Agilidade +6; Vontade +5

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +6

Ataques: 2 Garras +7 (1d4+2) e Mordida +7 (1d6+2)

Defesas: Esquiva 14

RD: 10

PVs: 6 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +7 (5), Atletismo +5 (3); Ofícios (Adestrar Animais) +3 (3), Percepção +4 (4), Rastrear +4 (4), Sobrevivência +3 (3)

Talentos: Mesmo da forma humana e Agarrar perfeito

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Alterar forma, Doença, Empatia com Lobos, Faro, Licantropia, Visão na Penumbra, Vulnerável (Prata).

Nível: 3

LICH

Lichs são poderosos conjuradores que optaram, quando ainda em vida, em estenderem suas vidas de forma sobrenatural. Uma criatura que se transforma em lich tem sua vida tomada de si e sua aparência modificada com o tempo, como se estivesse apodrecendo. Logo o lich adquire um aspecto cadavérico com ossos a mostra entre restos de carne em seus ossos e no lugar de olhos apenas pontos vermelhos brilhantes no vazio escuro. As roupas de um lich dizem muito sobre ele, normalmente trajando finos trajes de muito valor, mostrando que era alguém poderoso quando em vida.

Quando uma criatura se torna um lich ela tem algumas características modificadas e recebe algumas habilidades especiais:

Raça: a criatura deixa de pertencer a raça que era antes, mas continua a receber os benefícios que possuía, e passa a se tornar do tipo Morto-vivo.

PVs: a criatura recebe um adicional de +4 PVs em sua base.

Ataque: o lich recebe um ataque de toque que diminui a força de quem for tocado em 1d4 sem direito a testes para evitar essa perda.

Habilidades: o lich mantém os mesmos valores de Força e Destreza e recebe um bônus de +2 em Inteligência.

Perícias e Talentos: o lich mantém todas as perícias e talentos que possuía em vida, adquire a perícia Intimidar como perícia de classe e recebe bônus de +5 nos testes de Discernimento, Furtividade e Percepção.

Habilidades Especiais: o lich mantém todas habilidades especiais que possuía de raça e classe e adquire as seguintes habilidades:

-Morto-vivo

-Presença Aterradora

-Armadura (10)

-Vulnerabilidade (Dano de fontes mágicas)

-Invulnerável (Eletricidade, Frio e Efeitos Mentais)

LICH (Morto-vivo)

Lich criado a partir de um Conjurador humano de nível 10 Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 13 (+1); Int 21 (+5)

Reações: Vigor +6; Agilidade +7; Vontade +17

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Toque +5 (redução de 1d4 do físico)

Defesas: Esquiva 17

RD: 10

PVs: 15 (Base de PV 14)

PMs: 22

Perícias: Ataque Desarmado +5 (4), Espadas +6 (5), Avaliação +11 (6), Conduzir (Carroças) +4 (3), Conhecimento (Magia) +16 (11), Conhecimento (Planos) +10 (5), Conhecimento (História) +9 (4), Discernimento +19 (9), Foco +16 (11), Furtividade +8 (2), Intimidar +10 (5), Lábia +12 (7); Língua (Elfo, Anão, Silvestre, Abissal, Celestial) +8 (3), Navegação +7 (2), Ofício (Alquimia) +10 (5), Percepção +15 (5), Controle e Ilusão +12 (7), Necromancia e Feitiçaria +16 (11).

Talentos: Concentração Inabalável Suprema, Conjuração Rápida II, Criar Pergaminho, Magia sem gestos, Magia silenciosa, Magias em Combate, Mãos místicas, Maximizar magia, Preparar poção

Habilidades Especiais: Armadura (10), Invulnerável (*Eletricidade, Frio e efeitos mentais*), Morto-vivo, Presença Aterradora, Vulnerabilidade (*Dano de fontes mágicas*)

Feitiços: Adoecer, Algemas da degeneração, Anular efeito, Aterrorizar, Avidéz, Cancelar, Compreender Idiomas, Criar morto-vivo, Detectar pensamentos, Disfarçar tendência, Drenar força, Drenar Vida, Exame de ratos, Escuridão, Falar com mortos, Flecha ácida, Imobilizar pessoa, Mão macabra, Montaria fantasma, Neblina, Neblina ácida, Onda de exaustão, Praga, Sono, Tentáculos negros, Vôo

Nível: 14

MANTÍCORA (Besta)

Leal e Mau; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 20 (+5); Des 16 (+3); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +10; Agilidade +8; Vontade +3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) ou 16 metros voando (8 quadrados)

Iniciativa: +3

Ataques: 2 Garras +10 (1d8+5) ou Mordida +10 (2d6+5) ou Espinhos +8 (1d10+2)

Defesas: Esquiva 18

RD: 4

PVs: 12 (Base de PV 7)

Perícias: Ataque Desarmado +10 (5), Percepção +6 (8), Sobrevivência +6 (8)

Talentos: Agarrar Aprimorado

Habilidades Especiais: Arma natural, Ataque a distância (*Espinhos - alcance: 20 metros; dano d10+2 - a mantícara possui 15 espinhos e até 3 espinhos podem ser disparados de uma só vez. Os espinhos crescem em 24 horas*), Ataque natural extra (2 garras), Armadura (4), Faro, Visão no Escuro (20 metros), Voo (Bom).

Organização: Vivem em pântanos e podem ser encontrados em grupos de até cinco mantícoras.

Nível: 5

Manícoras são criaturas com cerca de 4 metros de comprimento e 3 de altura que possuem um dorso de leão, asas de dragão, uma cabeça humanóide e uma cauda repleta de espinhos.

Medusa (Humanóide - Monstruoso)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 10 (+0); Des 16 (+3); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +2; Agilidade +10; Vontade +5

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +3

Ataques: Arco curto +9/+5 (1d6), Espada curta +9/5 (1d6)

Defesas: Esquiva 15

RD: 1

PVs: 4 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (2), Arcos +9 (6), Espadas +6 (6), Atuação +4 (4), Arte da Fuga +8 (5), Furtividade +9 (6), Intimidar +6 (6), Lábria +4 (4), Percepção +6 (6)

Talentos: Acuidade com arma, Ataque Rápido I, Disparo preciso, Preparar flecha, Tiro Rápido I,

Habilidades Especiais: Armadura (1), Faro, Petrificação (*Olhar: 20 metros; Reação: Vigor ND 16*), Visão no Escuro (20 metros)

Organização: Essas criaturas podem ser encontradas vagando sozinhas ou em grupos de até 4 medusas.

Nível: 5

Medusa é uma criatura com feições humanóides, pele escamosa e cobras vivas ao invés de cabelo. Medusas dedicam suas vidas a procura de obras de arte, jóias, estátuas e itens raros de um modo geral, muitas vezes

fazendo parte de crimes organizados para a obtenção de tais peças.

MINOTAURO (Humanóide - Monstruoso)

Caótico e Mau; Grande (1 quadrado)

Atributos: For 20 (+5); Des 10 (+0); Int 7 (-2)

Reações: Vigor +8; Agilidade +4; Vontade +5

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado de Combate +9/+5 (2d8+5) ou Chifre +7 (1d10+5)

Defesas: Esquiva 11

RD: 3

PVs: 13 (Base de PV 8)

Perícias: Ataque Desarmado +7 (2), Machados e Martelos +9 (4), Intimidar +5 (7), Percepção +4 (6), Rastrear +4 (6)

Talentos: Ataque poderoso, Ataque rápido I

Habilidades Especiais: Arma natural, Armadura (3), Faro, Golpe poderoso, Investida feroz, Visão no escuro (20 metros)

Organização: Sua capacidade de orientação sob a terra faz com que muitos minotauros vivam em labirintos naturais formados por rios subterrâneos ou mesmo labirintos criados para proteger algo valioso.

Nível: 5

Minotauros são humanóides imensos com poderosos corpos com pelos espessos por todo corpo e uma cabeça de touro. São extremamente agressivos e territoriais

MÚMIA (Morto-vivo)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 19 (+4); Des 10 (+0); Int 7 (-2)

Reações: Vigor +7; Agilidade +3; Vontade +5

Deslocamento: 6 metros (3 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Pancada +9 (1d8+4 +doença)

Defesas: Esquiva 11

RD: 4

PVs: 8 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +9 (5), Furtividade +6 (6), Percepção +6 (6)

Talentos:

Habilidades Especiais: Armadura (4), Morto-vivo, Toque pútrido (*Doença de Chagas: Sintomas: chagas vermelhas e pretas por tidi o corpo; Tipo: Contato; Tempo de ação: 10 rodadas; Potência: 16; Efeito: redução de Físico d6/0; Estágios: 1 dia; Tratamento: apenas feitiço Curar Doença com NM 10 ou maior*), Visão no escuro (20 metros), Vulnerabilidade (*Fogo*)

Organização: Múmias são trazidas a vida por poderosos feiticeiros principalmente para guardar tesouros em tumbas, já que podem vigiar os tesouros por séculos e séculos.

Nível: 4

Múmias são corpos preservados que são trazidos de volta a vida por feitiços poderosos. À primeira vista as

múmias parecem corpos secos enrolados em ataduras velhas que se movimentam de forma desajeitadas, mas que trazem consigo poderes terríveis milenares.

NARDEN (Extra-Planar Fogo)

Leal e Indiferente; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 13 (+1); Des 10 (+0); Int 11 (+0)
Reações: Vigor +4; Agilidade +1; Vontade +1
Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Machado de Combate +3 (d10+1)
Defesas: Esquiva 9, Bloq (Machado) 11
RD: 4 (Colete de Placas)
PVs: 6 (Base de PV 5)
PMs: 4
Perícias: Ataque Desarmado +3 (2), Avaliação +2 (2), Percepção +2 (2)
Talentos: Ataque Poderoso
Habilidades Especiais: Habilidade Mágica (*Manto Flamejante/2*), Invulnerabilidade (Fogo)
Organização: Nardens são criaturas magníficas do plano do Fogo que vivem em clãs de até 200 criaturas dentro de montanhas.
Nível: 2

Apesar de lembrar em muito os anões pela estatura e robustez os Nardens ainda possuem uma constante chama que emana de sua pele que se apaga apenas na sua morte.

NINFA (Fada)

Caótico e Bom; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 10 (+0); Des 17 (+3); Int 17 (+3)
Reações: Vigor +5; Agilidade +13; Vontade +11
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +3
Ataques: Adaga +5 (1d4)
Defesas: Esquiva 18
RD: 8
PVs: 4 (Base de PV 4)
PMs: 16
Perícias: Ataque Desarmado +1 (1), Facas e Adagas +2 (2), Arte da Fuga +10 (7), Atletismo +4 (4); Cavalgar +8 (5), Cura +11 (8), Lábria +13 (10), Discernimento +9 (6), Furtividade +10 (7), Ofícios (Adestrar animais) +8 (5), Percepção +14 (11), Cura e proteção +6 (3), Animais e Plantas +11 (8)
Talentos: Acuidade com Arma, Empatia Selvagem, Magias em combate
Habilidades Especiais: Armadura (8), Beleza esplendorosa (*qualquer criatura do sexo masculino que a veja deve obter sucesso em um teste de Vontade com CD 18 ou ficarão atordoados por 2d4+2 rodadas ou até notarem situação de perigo*), Fada, Visão na penumbra
Feitiços: Ampliar plantas, Cativar animais, Cativar bestas, Comunhão com o terreno, Criar água, Cura, Curar veneno, Fogo das fadas, Forma de árvore, Invocar animais, Língua

animal, Luz do dia, Pássaro mensageiro, Plantas vivas, Suportar Elementos

Organização: Ninfas são amantes da natureza e por isso a protege, muitas delas são encontradas em lugares selvagens guardando lagos ou florestas juntamente com inúmeros animais.

Nível: 7

Ninfas são a personificação da beleza. Possuem longos cabelos negros e corpos esculturais que poderiam matar seres de vontade fraca com sua simples visão.

OGRO (Gigante)

Caótico e Mau; Grande (1 quadrado)
Atributos: For 19 (+4); Des 8 (-1); Int 7 (-2)
Reações: Vigor +6; Agilidade +0; Vontade +1
Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)
Iniciativa: -1
Ataques: Clava +7 (2d5+5)
Defesas: Esquiva 10
RD: 5 (3+2 de sua Armadura de couro)
PVs: 10 (Base de PV 6)
Perícias: Ataque Desarmado +7 (2), Atletismo +10 (5), Percepção +1 (3)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (3), Visão na penumbra
Organização: os Ogros não possuem sociedade própria, mas podem ser vistos com outras criaturas da noite, como orcs, ou se juntam em grupos de até 8 para fazer saques.
Nível: 4

Esta criatura horrenda tem cerca de 3 metros de altura, pele rígida e verrugas pelo corpo. São preguiçosos preferindo eliminar seus problemas que resolvê-los. São muito gananciosos chegando ao ponto de fazer alianças com gigantes e trolls para saquear fazendas, cidades e viajantes.

ORC (Goblinóide)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)
Atributos: For 12 (+1); Des 11 (+0); Int 9 (-1)
Reações: Vigor +2; Agilidade +1; Vontade +0
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Machado +3 (1d8+1) ou Arco curto +2 (1d6)
Defesas: Esquiva 10
RD: 4 (1+3 de sua Armadura de couro)
PVs: 5 (Base de PV 4)
Perícias: Ataque Desarmado +2 (1), Arcos +2 (2), Espadas +3 (2), Lanças +3 (2), Machados e Martelos +3 (2), Percepção +1 (2)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (1), Sensibilidade a Luz, Visão na penumbra
Organização: Quando saqueiam os orcs atacam em grandes grupos para sempre terem a vantagem numérica durante o combate, já que quando estão em desvantagens

muitos fogem para salvar suas vidas. Apesar da grande maioria dos orcs serem combatentes uma quantidade significativa de especialistas e conjuradores orcs dividem espaço nos grandes acampamentos, que pode chegar a ter até cem orcs machos adultos.

Nível: 1

Orcs são humanóides com feições primitivas, testa proeminente, pelos pelo corpo, pele grossa, feições suínas e presas protuberantes. São agressivos e atacam viajantes e fazendas para conseguir comida, dinheiro e equipamentos. Possuem um ódio mortal por elfos e anões, mas são capazes de atacar qualquer um que tenha aquilo que ele deseja.

Orc Xamã (Goblinóide)

Caótico e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 12 (+1); Des 11 (+0); Int 12 (+1)

Reações: Vigor +2; Agilidade +1; Vontade +3

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Machado +3 (1d8+1) ou Arco curto +2 (1d6)

Defesas: Esquiva 12

RD: 4 (1+3 de sua Armadura de couro)

PVs: 5 (Base de PV 4)

PMs: 8

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1), Arcos +2 (2), Espadas +3 (2), Lanças +3 (2), Machados e Martelos +3 (2), Percepção +1 (2), Animais e Plantas +4 (3), Necromancia e Feitiçaria +4 (3)

Talentos: Concentração Inabalável

Habilidades Especiais: Armadura (1), Sensibilidade a Luz, Visão na penumbra

Feitiços: Detectar Magia, Área Escorregadia, Camuflagem, Língua Animal, Atributo Elevado, Teia de Aranha, Adoecer, Drenar Força, Flecha Ácida

Organização: -

Nível: 3

Pégasu (Besta)

Caótico e Bom; Grande (1x2 quadrados)

Atributos: For 18 (+4); Des 15 (+2); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +6; Agilidade +4; Vontade +3

Deslocamento: 18 metros (9 quadrados) ou 36 metros voando (18 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Coice +7 (d4+4)

Defesas: Esquiva 18

RD: 0

Perícias: Ataque Desarmado +7 (3); Atletismo +8 (4); Discernimento +8; Percepção +8; Sobrevivência +6;

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Faro, Habilidade mágica (*Detectar o mal - livremente*), Visão na Penumbra, Voo (*Ótimo*).

PVs: 10 (Base de PV 6)

Organização: Pégasus são extremamente fiéis a sua parceira, mantendo uma única parceira por toda a vida, constroem ninhos em lugares altos e remotos e sempre possuem um ou dois ovos (ou filhotes) no ninho. São tímidos e arredios e por isso difícil de serem encontrados e ainda mais difíceis de serem domesticados.

Nível: 2

Pégasus são criaturas que possuem corpos de cavalo e asas de águia. Apesar de muitos pensarem que pegasus são cavalos alados na realidade os pegasus são aves e botam ovos.

Povo Lagarto (Humanóide - Réptil)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 10 (+0); Int 9 (-1)

Reações: Vigor +2; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: 2 Garras +1/+1 (d4+1) ou Clava +3 (1d6+1)

Defesas: Esquiva 10 ou Bloqueio (*Escudo*) 15

RD: 3

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Acrobacia +2 (2); Percepção +1 (2); Atletismo +3 (2);

Talentos: -

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (3), Ataque natural extra (2 Garras), Prender a respiração (3).

PVs: 6 (Base de PV 5)

Organização: Suas tribos são construídas em pântanos ou perto de grandes quantidades de água e podem ser organizadas com até 60 dessas criaturas, sendo o líder aquele que se destaca pela força. Os grupos de saques são formados com até 6 dessas criaturas.

Nível: 2

Povo lagarto são répteis primitivos com cerca de 2 metros de altura que vivem em tribos nos pântanos e perto de grandes quantidades de água, usam armas improvisadas, como clavas e escudos feitos com casco de tartaruga, mas muitas tribos conseguem equipamentos de saques, como armaduras e armas, e as utiliza com grande capacidade. Mesmo comendo de tudo o povo lagarto prefere carne, muitas vezes comendo até mesmo os escravos de suas tribos.

Robgoblin (Goblinóide)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 12 (+1); Int 10 (+0)

Reações: Vigor +4; Agilidade +2; Vontade +0

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada Longa +3 (d8+1) ou Arco Curto +3 (1d6)

Defesas: Esquiva 11 ou Bloqueio (*Escudo peq*) 14

RD: 1

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Arcos +3 (2); Espadas +3 (2); Lanças +3 (2); Furtividade +2 (1); Percepção +2 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (1), Visão no escuro (20 metros).

PVs: 6 (Base de PV 5)

Organização: Ao contrário de seus primos goblinóides os robgoblins são extremamente organizados militarmente e socialmente. Possuem uma sociedade com deveres e obrigações divididas de acordo com a capacidade de cada um, e seus exércitos possuem patentes que são sempre respeitadas. Robgoblins são conhecidos por montarem exércitos (incluindo até mesmo outras raças sob seu comando como orcs, trolls, bugbears, goblins, kobolds e tantas outras criaturas) para travarem batalhas terríveis contra humanos e especialmente contra elfos.

Nível: 1

Esses grandes humanóides atingem quase 2 metros de altura, possuem pelos pelo corpo e uma face monstruosa com nariz achatado.

ROBGOBLIN – LÍDER DE BATALHÃO

(Goblinóide)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 14 (+2); Des 12 (+1); Int 11 (+0)

Reações: Vigor +6; Agilidade +3; Vontade +1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada Longa +5 (d8+2) ou Arco Curto +4 (1d6)

Defesas: Esquiva 12 ou Bloqueio (*Escudo peg*) 15

RD: 4 (3 Armadura de Couro +1 Natural)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Arcos +4 (3), Espadas +5 (3), Lanças +4 (2), Furtividade +4 (3); Percepção +4 (4)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Armadura (1), Visão no escuro (20 metros).

PVs: 7 (Base de PV 5)

Organização: -

Nível: 2

ROBGOBLIN – GENERAL (Goblinóide)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 14 (+2); Des 12 (+1); Int 13 (+1)

Reações: Vigor +7; Agilidade +4; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada Longa +5/+5 (d8+2) ou Arco Curto +6 (1d6)

Defesas: Esquiva 12 ou Bloqueio (*Escudo peg*) 15

RD: 4 (3 Armadura de Couro +1 Natural)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Arcos +6 (5), Espadas +7 (5), Lanças +6 (4), Furtividade +6 (5); Percepção +6 (6)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Rápido I

Habilidades Especiais: Armadura (1), Visão no escuro (20 metros).

PVs: 8 (Base de PV 6)

Organização: -

Nível: 4

TROLL DA CAVERNA (Gigante)

Caótico e Neutro; Imensa (2x2 quadrados)

Atributos: For 23 (+6); Des 10 (+0); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +1 0; Agilidade +2; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Clava +11 (2d8+6) ou Pedras +5 (2d6+6)

Defesas: Esquiva 10

RD: 4

Perícias: Ataque Desarmado +11 (5); Intimidar +7 (9), Percepção +3 (5), Sobrevivência +2 (4)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (4), Faro, Golpe poderoso, Visão no escuro (20 metros).

PVs: 16 (Base de PV 10)

Organização: Vivem na escuridão da caverna evitando qualquer tipo de companhia, mas orcs ou outras criaturas subterrâneas acabam por escravizar essas criaturas.

Nível: 7

Trolls da caverna são criaturas com 5 metros de altura, braços longos, pernas curtas e grandes cabeças desprovidas de pescoço com pequenos olhos.

TROLL DA COLINA (Gigante)

Caótico e Neutro; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 19 (+4); Des 10 (+0); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +8; Agilidade +2; Vontade +1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Clava +8 (2d8+4) ou Pedras +4 (2d6+4)

Defesas: Esquiva 11

RD: 3

Perícias: Ataque Desarmado +8 (4); Furtividade +2 (1); Intimidar +5 (7), Percepção +3 (5)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Armadura (3), Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros).

PVs: 12 (Base de PV 8)

Organização: Os trolls viajam em pequenos grupos, no máximo 4 indivíduos, para facilitar a busca por suprimentos. Um indivíduo mais esperto acaba por tornar-se líder, caso contrário eles sempre discutirão o que fazer.

Nível: 5

Trolls da colina é o tipo de troll mais comum a ser encontrado. Possui cerca de 3 metros de altura, braços longos, pernas curtas e fortes e uma cabeça desprovida de pescoço, sua pele é dura e possui cor marrom ou cinza.

TROLL DA FLORESTA (Gigante)

Caótico e Neutro; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 21 (+4); Des 14 (+2); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +7; Agilidade +6; Vontade +4
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +2
Ataques: 2 Garras +7/+7 (1d6+4) ou Clava +9 (2d8+4) ou Pedras +4 (2d6+4)
Defesas: Esquiva 13
RD: 2
Perícias: Ataque Desarmado +9 (5); Intimidar +5 (7), Percepção +3 (5), Rastrear +2 (4)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (3), Ataque natural extra (2 Garras), Cura acelerada (2), Faro, Regeneração (5 *rodadas*), Visão no escuro (20 metros), Vulnerabilidade (*Fogo*).
PVs: 10 (Base de PV 6)
Organização: Podem ser encontrados em florestas sozinhos habitando cavernas ou grupos com até 4 trolls.
Nível: 5

Trolls da floresta possuem cerca de 3 metros de altura, pele grossa verde, braços compridos com garras e pernas que terminam em pés enormes com três dedos. Essas criaturas possuem um apetite por carne fresca enorme e por isso até o menor dos animais e o mais esperto dos elfos evitam essas criaturas.

TROLL DA NEVE (Gigante)

Caótico e Neutro; Grande (2x2 quadrados)
Atributos: For 21 (+4); Des 14 (+2); Int 6 (-2)
Reações: Vigor +8; Agilidade +2; Vontade +1
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)
Iniciativa: +0
Ataques: Clava +9 (2d8+4) ou Pedras +5 (2d6+4)
Defesas: Esquiva 10
RD: 3
Perícias: Ataque Desarmado +9 (5); Intimidar +5 (7), Percepção +3 (5), Rastrear +2 (4)
Talentos: -
Habilidades Especiais: Armadura (3), Resistência (frio) (6), Sensibilidade a Luz, Visão no escuro (20 metros).
PVs: 12 (Base de PV 8)
Organização: Troll da neve costumam hibernar no verão para evitar os dias longos do norte gelado. Vivem em cavernas, mas muitos trolls acabam por viajar em pequenos grupos atrás de comida e se tornam nômades.
Nível: 5

Trolls da neve possuem a mesma aparência de um troll da colina, com braços compridos e pernas curtas, cabeça desprovida de pescoço e grossa pele, mas com a diferença que sua pele tende a ser branca com grossos pelos para protegê-lo do frio.

TUBARÃO TERRESTRE (Besta)

Neutro e Indiferente; Imenso (2x3 quadrados)
Atributos: For 25 (+7); Des 13 (+1); Int 2 (-4)
Reações: Vigor +14; Agilidade +5; Vontade +0
Deslocamento: 10 metros (5 quadrados) ou 2 metros escavando (1 quadrado)

Iniciativa: +1
Ataques: Mordida +11 (2d8+10) ou 2 Garras +9 (1d10+7)
Defesas: Esquiva 14
RD: 8
PVs: 17 (Base de PV 10)
Perícias: Ataque Desarmado +11 (4), Furtividade +2 (1), Percepção +6 (10); Atletismo +10 (3); Sobrevivência +6 (10), Rastrear +6 (10)
Talentos: Ataque Poderoso
Habilidades Especiais: Armadura (8), Ataque Natural Extra (2 Garras), Camuflagem Natural (+8), Faro, Visão no escuro (20 metros)
Organização: Vive em lugares quentes, desertos e savanas principalmente, e raramente são encontrados em casal, já que preferem uma vida solitária. Sua principal forma de ataque é a emboscada, já que ele é capaz de cavar a terra e atacar por debaixo. Relatos dizem que quando um tubarão terrestre passa a terra treme.
Nível: 8

Um Tubarão terrestre é uma criatura enorme que lembra um tubarão com patas. Sua cor amarelada faz com que ele se misture com o ambiente em que vive. Essa criatura está sempre faminta e atacará a qualquer um que passar pelo seu caminho.

VAMPIRO

Vampiros são poderosos humanóides que foram amaldiçoados para sempre com a sede de sangue e a impossibilidade de receber o toque da luz do sol, mas em troca receberam a vida eterna e poderes inimagináveis.

Vampiros conservam a mesma aparência quando em vida, com a diferença que possui pele pálida e fria ao toque. Buscam se infiltrar na nobreza e muitos deles acabam por dominar vilas inteiras sem que seus habitantes saibam de sua natureza.

Quando uma criatura se torna um vampiro ela tem algumas características modificadas e recebe algumas habilidades especiais:

Raça: a criatura deixa de pertencer a raça que era antes, mas continua a receber os benefícios que possuía, e passa a se tornar do tipo Morto-vivo.

PVs: a criatura recebe um adicional de +4 PVs em sua base.

Ataque: os mesmos da criatura base.

Habilidades: o vampiro recebe bônus de +6 em Força e Destreza e +2 em Inteligência.

Perícias e Talentos: o Vampiro mantém todas as perícias e talentos que possuía em vida, adquire a perícia Intimidar como perícia de classe, recebe bônus de +6 nos testes de Discernimento, Furtividade e Percepção e ainda adquire o Talento Esquiva.

Habilidades Especiais: o vampiro mantém todas as habilidades especiais que possuía de raça e classe e adquire as seguintes habilidades:

-Morto-vivo

- PMs: 25

- Aversão a Alho (*a criatura não poderá aproximar a menos de 4 metros da substância em questão a menos que seja bem sucedido em um teste de Vigor com ND igual a 30*)

- Cura acelerada (4)

- Armadura (10)

- Vulnerabilidade (Prata)

- Dependência (Sangue) (4)

- Resistência (10) (Eletricidade e Fio)

- Habilidade Mágica (Patas de aranha/10)

- Habilidade Mágica (Enxame de ratos/10)

- Habilidade Mágica (Invocar animais – Lobos, Morcegos ou ratos/10)

- Habilidade Mágica (Escravizar a mente/10)

- Habilidade Mágica (Imobilizar Pessoa/10)

- Habilidade Mágica (Queda Suave/10)

VAMPIRO (Morto-vivo)

Criado a partir de um Especialista humano de nível 10.

Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: Físico 18 (+4); Destreza 20 (+5); Inteligência 17 (+3)

Reações: Vigor +10; Agilidade +14; Vontade +8

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +9

Ataques: Espada Curta +16/+12 (1d6+4)

Defesas: Esquiva 25

RD: 10

PVs: 16 (Base de PV 12) (*Quando os PVs de um vampiro chegam a zero ele não morre, mas fica imóvel. Só existem duas maneiras de matar um Vampiro, cortando sua cabeça e enfiando em sua boca materiais sagrados ou quando exposto a luz do Sol. Uma estaca em seu coração não o mata, mas o deixa paralisado*)

PMs: 28

Perícias: Ataque Desarmado +8 (4); Espadas +15 (11); Conhecimento (qualquer) +10 (7); Lábia +11 (8); Discernimento +13 (10); Furtividade +15 (10); Percepção +12 (9); Sobrevivência +13 (10)

Talentos: Ataque Furtivo I, Ataque Rápido I, Ataque em movimento, Esquiva, Lutar as cegas, Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (10), Aversão (*Alho*), Cura acelerada (4); Dependência (4) (*Sangue*); -Habilidade Mágica (*Patas de aranha/10*); Habilidade Mágica (*Enxame de ratos/10*); Habilidade Mágica (*Invocar animais – Lobos, Morcegos ou ratos/10*); Habilidade Mágica (*Escravizar a mente/10*); Habilidade Mágica (*Imobilizar Pessoa/10*); Habilidade Mágica (*Queda Suave/10*); Morto-Vivo; Resistência (*Frio e Eletricidade*) (10); Visão no Escuro (20 metros); Vulnerabilidade (*Prata*)

Nível: 12

VAMPIRO - CRIA (Morto-vivo)

Leal e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 14 (+2); Int 13 (+1)

Reações: Vigor +4; Agilidade +4; Vontade +5

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +6

Ataques: Pancada +6 (d6+2)

Defesas: Esquiva 15

RD: 4

PVs: 6 (Base de PV 4) (*Quando os PVs de um vampiro chegam a zero ele não morre, mas fica imóvel. Só existem duas maneiras de matar um Vampiro, cortando sua cabeça e enfiando em sua boca materiais sagrados ou quando exposto a luz do Sol. Uma estaca em seu coração não o mata, mas o deixa paralisado*)

Perícias: Ataque Desarmado +6 (4); Lábia +5 (4); Discernimento +7 (6); Furtividade +8 (7); Percepção +6 (5); Sobrevivência +6 (6)

Talentos: Reação ao Perigo

Habilidades Especiais: Arma Natural, Armadura (4), Aversão (*Alho*), Cura acelerada (2); Dependência (4) (*Sangue*); Habilidade Mágica (*Patas de Aranha/5*); Morto-Vivo; Resistência (*Frio e Eletricidade*) (10); Visão no Escuro (20 metros); Vulnerabilidade (*Prata*)

Organização:

Nível: 5

Uma cria de um vampiro é criado quando um vampiro leva o físico de alguma criatura a 0 sugando seu sangue, dessa forma a criatura morre e depois de 13 dias volta como uma cria Leal a seu criador. Uma cria mantém a mesma aparência de quando vivo, mas seu olhar passa a aparentar maldade e animais ficam nervosos quando perto.

WORG (Besta)

Caótico e Neutro; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 17 (+3); Des 14 (+2); Int 6 (-2)

Reações: Vigor +5; Agilidade +6; Vontade +2

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Mordida +7 (1d6+3)

Defesas: Esquiva 15

RD: 1

Perícias: Ataque Desarmado +7 (4); Furtividade +6 (4); Intimidar +4 (6), Percepção +3 (5)

Talentos: Agarrar Aprimorado

Habilidades Especiais: Arma natural, Armadura (1), Faro, Visão no escuro (*20 metros*).

PVs: 7 (Base de PV 4)

Organização: Worgs caçam em matilhas buscando grandes herbívoros doentes ou filhotes, mas quando a comida é escassa atacam qualquer criatura viva que atravesse seu caminho.

Nível: 2

Worgs são criaturas muito parecidas com lobos, mas são ligeiramente maiores e muito mais inteligentes. Worgs são criaturas malignas por natureza, sempre buscando alianças com criaturas que possuam sua mesma disposição para o mal como goblins e kobolds. Essas criaturas muitas vezes usam essas criaturas como montarias.

ZUMBIS

Zumbis são criaturas reanimadas através de terríveis feitiços. Sua aparência é degradante, já que foram retirados de suas covas quando estavam em estado avançado de decomposição. Vestem suas roupas de sepultamento completamente destruídas pelos vermes e carregam um cheiro terrível de morte.

A tabela abaixo mostra a variação das características dos zumbis conforme sua categoria de tamanho.

O deslocamento descrito é do deslocamento por terra do zumbi, mas se a criatura tinha asas em vida ele ainda manterá a habilidade de vôo.

Atributos: Um zumbi tem seu físico aumentado em +2, sua destreza diminuída em -4 e não possui inteligência.

Reações e Esquiva: Um zumbi perde todos os bônus de reações e esquiva que possuía, recebendo os bônus indicados na tabela.

PVs: Um zumbi perde todos os PVs que tinha quando em vida, recebendo apenas o PV descrito na tabela de acordo com sua categoria de tamanho.

Perícias: Um zumbi mantém todas suas Perícias Marciais e Percepção. Todas as outras são perdidas.

Talentos: todos os talentos que o zumbi possuía em vida são perdidos.

Habilidades Especiais: Um zumbi mantém apenas habilidades especiais que aprimoram seus ataques físicos e adquire a Habilidade Armadura (5) e Lentidão.

Organização: zumbis são criaturas criadas para servir a algum propósito de seu criador, logo eles não possuem uma organização, podendo variar desde um Dragão Zumbi que guarda um tesouro ou uma horda de zumbis humanos criada para propósitos maiores.

Nível: O nível de desafio do zumbi depende da criatura que era em vida e de seu tamanho. O nível de desafio de um zumbi será sempre a metade do que tinha em vida acrescido do modificador de tamanho, sendo +1 para criaturas médias, +2 para criaturas grandes, +3 para criaturas imensas, +4 para criaturas Descomunais e +5 para criaturas Gigantescas.

ZUMBI COMBATENTE (Morto-vivo)

Neutro e Mau; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 16 (+3); Des 8 (-1); Int -

Reações: Vigor +4; Agilidade -1; Vontade +1

ZUMBIS							
Idade	Vig	Agil	Von	Panc	RD	Esq	PV
Diminuta	+0	-2	-2	1	5	10	Mesmo
Miúda	+0	-1	-2	1	5	10	Mesmo
Pequeno	+0	+0	-1	1d4	5	10	4
Médio	+1	+0	-1	1d6	5	10	5
Grande	+2	+1	+0	1d10	5	12	6
Imenso	+3	+2	+0	2d6	5	12	8
Descomunal	+4	+3	+1	2d8	5	12	10
Gigantesco	+5	+4	+1	3d6	5	12	14

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: Pancada +5 (1d6+3) ou Mordida +5 (1d6+3+doença)

Defesas: Esquiva 9

RD: 5

PVs: 8 (Base de PV 5)

Perícias: Ataque Desarmado +5 (2); Espadas +4 (2);

Percepção +2 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Zumbi. Armadura (5), Morto-vivo, Lentidão

Nível: 1

ZUMBI LOBO (Morto-vivo)

Neutro e Indiferente; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 15 (+2); Des 10 (+0); Int -

Reações: Vigor +3; Agilidade +0; Vontade -1

Deslocamento: 16 metros (8 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Garra +3 (d4 +1) ou Mordida +3 (d6+1) ou Garras +1/+1 (d4+1)

Defesas: Esquiva 12

RD: 0

PVs: 5 (Base de PV 4)

Perícias: Ataque Desarmado +3 (2); Correr +3 (2); Percepção +6 (2);

Talentos: Agarrar Aprimorado

Habilidades Especiais: Zumbi, Arma Natural, Ataque Natural Extra (2 garras), e Visão na Penumbra.

Organização: -

Nível: 1

GIGANTE DA COLINA ZUMBI

(Morto-Vivo)

Neutro e Indiferente; Grande (2x2 quadrados)

Atributos: For 27 (+7); Des 8 (-1); Int -

Reações: Vigor +9; Agilidade +0; Vontade +0

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: -1

Ataques: Clava +15 (2d6+9)

Defesas: Esquiva 10

PVs: 13 (Base de PV 6)

RD: 5

Perícias: Ataque Desarmado +14 (6); Machados e Martelo +12 (4); Percepção +10 (10)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Zumbi, Armadura (6), Visão na Penumbra

Organização:

Nível: 5