



Nexus d6
RolePlaying Game

João Carlos F. Lucena



Edição de Texto

João Carlos "Lorde Galathil"

Revisão de Texto

Weverton Duarte

Arte

Jessé Avelino da Silva

Capa

Desenho: Jessé Avelino da Silva

Diagramação e Logomarca: João Carlos "Lorde Galathil"

Agradecimentos

André Gustavo "Koract"

Augusto Ubaldo "Enemark"

Cynthia Puma

Luiz Felipe

Marcio Figueiredo

Marquinhos "Siri"

Neto "Glorendel"

Patrícia Musa "Lady Galathil"

Ricardo "Tamashi"

Rossana

Sandrinha Figueiredo

Sergio Velho "O Mestre"

Tato "Knox Logan"

Will "Ianselker"

Wilma Santos

Agradecimentos Especiais

Agradeço especialmente a minha esposa Patrícia Musa, por me aturar falando de RPG o tempo todo. A meu amigo Marcio que me deu força acima de tudo. A meus pais, irmão e amigos (citados acima) que sonharam o **Nexus d6** junto comigo.

Este sonho é NOSSO!!!

Nexus RPG

Av. Luiz Correia de Brito, nº196 - Sítio Novo - Olinda - PE

nexusrpg@terra.com.br

<http://www.nexusrpg.kit.net>

ÍNDICE

Introdução	7
O Personagem	10
Atributos	15
Regras de Combate	20
Poderes e Restrições.....	22
Talentos	32
Raças e Tipos	36
Classes – Parte 1	41
A Magia	46
Classes – Parte 2	60
Experiência	65
Criaturas	67
Ficha de Personagem	88



Nexus d6

RolePlaying Game



Lorde Galathil e sua montaria Imilmur.



Palavras do Autor

Bem! Para mim, tudo começou aproximadamente no ano de 1992 (não lembro precisamente a data) quando um amigo meu, o Gildo, me disse que um “novato” chamado Alu (acho que é assim que escreve) havia mudado para seu prédio. Esse novato, segundo meu amigo, tinha jogos de computador muito legais, baseados em fantasia medieval (pela qual sou fascinado) e também jogos esquisitos chamados RPG. Gildo pegou os jogos de computador emprestados para que eu desse uma olhada. Adorei! Depois Alu e eu nos conhecemos e ele me falou pela primeira vez sobre o que era RPG. Eu achei aquilo fantástico! Ele tinha os livros de AD&D importados, em inglês, e “Mestrou” uma aventura onde jogamos Gildo e eu. Bem, nem precisa dizer né? Apaixonei-me pelo jogo e ainda me lembro perfeitamente da aventura.

Minha relação com o RPG pode ser considerada um “Amor à primeira vista”, mas com o passar do tempo percebi que o potencial do jogo ia além de simples entretenimento. Ora, para que alguém possa “Mestrar” um jogo é preciso ler muito. Você tem que conhecer as regras e deve conhecer também o cenário em que vai jogar, e isso me levou a fazer várias pesquisas. Comecei a ler por causa do RPG, escrevi muitas aventuras, cometi erros e aprendi com eles, eu aprendi muito, sobre vários temas, apenas porque precisava de base para minhas aventuras!

Além do simples aprendizado, com o passar do tempo, comecei a conhecer melhor tanto meus amigos, como também a mim mesmo, por nossas atitudes na mesa de jogo. Numa aventura de RPG praticamente não há pecado, então a pessoa demonstra traços de sua personalidade que talvez ela esconda pra a sociedade. Eu me tornei uma pessoa melhor jogando RPG. Aprendi a não julgar as pessoas pelo que elas aparentam. Às vezes, aquele cara vestido de preto, cheio de piercings, nada mais é do que uma pessoa mal compreendida que se revolta com uma sociedade intolerante. Durante jogos que Mestre e participei, pude ver pessoas terem idéias brilhantes quando estavam em uma situação de perigo. E olha que o perigo era irreal (afinal era apenas um jogo).

O RPG é uma ferramenta e engana-se quem pensa que ela é moderna. Nossas bisavós, e outros antes deles até o início da sociedade, passam suas lições de vida e moral através de estórias ou contos. O RPG é isso. Uma forma de contar estórias que possui regras para tornar-se mais divertida.



O Projeto Nexus

Durante todo este tempo em que conheço esse jogo maravilhoso, estudei muito sobre o assunto. Já Mestreí aventuras para meus amigos usando desde os mais antigos Tagmar, Dungeoner e Hero Quest até os atuais D20, Daemon, Storyteller, entre outros (minha casa é uma biblioteca). Todos os sistemas (os citados aqui e todos os outros), em minha opinião, são legais, cada um dentro da sua proposta. Uns são mais realistas, outros são mais dramáticos, outros mais fantásticos. Mas quase todos têm uma coisa em comum, são complexos. Esta complexidade não é negativa, na verdade ela é uma das paixões dos jogadores veteranos, mas para quem está começando isso assusta!

Veja bem, não é fácil você chegar para uma pessoa e dizer “RPG é muito massa” e quando o cara quiser jogar, você o fazer perder um dia inteiro preparando ficha de personagem e explicando o sistema. Eu não conseguia fazer minha namorada (hoje minha esposa) jogar porque ela se irritava antes do jogo começar. Sim! Algum Mestre experiente pode dizer que um jogador não precisa conhecer as regras pra jogar, mas quando os jogadores não conhecem as regras, além de sobrecarregar o Mestre (e atrapalhar o andamento do jogo), não permite ao jogador compreender as coisas que estão ocorrendo na mesa. O resultado? Criei um sistema simples, baseado em tudo que já li sobre RPG. Tirei o melhor que pude de cada jogo que conhecia e juntei tudo num conjunto de regras simples e adaptáveis.

*Meu objetivo nesta primeira fase foi um sucesso. Consegui fazer (PASMEN) até a minha mãe jogar. Mas o sistema, batizado de **Nexus d6**, se tornou muito mais do que eu imaginava. Percebi que todos meus amigos passaram a jogar com ele devido à facilidade com que podiam ensinar a novatos. Então eu resolvi encarar o **Nexus d6** de forma mais séria. Juntei uma equipe de meus melhores jogadores e mestres e, com muitos testes e ajustes, finalizamos o sistema.*

Bom, o que vocês vão ver aqui é um trabalho de 2 anos de pesquisa e desenvolvimento. Se você quer aumentar sua gama de jogadores e ensinar este jogo fantástico para as pessoas, use e abuse deste livro que está em suas mãos. O nome “Nexus”, para quem esteja curioso, vem do latim e significa “conexão” e o “d6” é devido ao uso do dado de 6 faces (o único usado no jogo). A idéia era ter um sistema que “conectasse” a fantasia com a realidade através do uso de dados de 6 lados. Divirta-se!

Introdução

Capítulo 1

O Que é RPG?

RPG é uma sigla que representa **RolePlaying Game**, que traduzido seria algo semelhante a “Jogo de Interpretação de Papeis” ou “Jogo de Faz-de-Conta”. Este jogo surgiu nos EUA quando um grupo de universitários, jogadores de “wargames” (um jogo de guerra), teve a idéia de, ao invés comandar um exército (como acontecia normalmente), cada um deles representar o papel de apenas um Personagem. Esse “novo jogo” foi batizado de *Dungeons & Dragons* (de onde veio o desenho *Caverna do Dragão*) ou simplesmente *D&D*. Assim surgiu o primeiro jogo de RPG.

Como se Joga?

Basicamente, um jogo de RPG terá entre 2 e 6 jogadores (pode ter mais, não menos), sendo que sempre um jogador fará o papel de Mestre e os outros serão Personagens.

Jogar RPG é como participar de um filme ou teatro. Cada jogador (exceto o Mestre), de forma semelhante a um ator, fará o papel de um Personagem criado previamente. A grande diferença é que estes Personagens não têm que seguir um roteiro nem possuem falas prontas.

O jogo típico se passa em volta de uma mesa (ou outro local semelhante), onde os jogadores terão os livros de regras, dados, fichas, papéis, lápis e borracha. Todo o jogo se passa na imaginação de cada jogador. Assim, quando o Mestre descreve uma cena, os jogadores devem imaginar esta cena e interagir com ela.

Diferente de outros jogos, no RPG os jogadores não irão competir entre si, e sim enfrentar **juntos**, através de coope-

ração, o desafio proposto pelo Mestre na aventura (salvar alguém, enfrentar uma criatura, encontrar um item, etc.).

Quem é o Mestre?

O Mestre é um misto de autor e diretor. Ele cria a aventura que será jogada e a dirige durante o jogo. Todas as pessoas, criaturas e coisas que os jogadores encontrarem durante uma aventura serão representadas pelo Mestre. Ele deve possuir um vasto conhecimento da regra e estar preparado para improvisar se isso for necessário (e, acredite, sempre é).

Os Dados

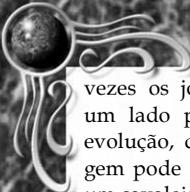
Se é um jogo que se passa na mente dos jogadores, como saber se o chute de um Personagem derrubou a porta? É simples, jogam-se os dados!

Os dados existem para trazer realidade ao jogo. Quando você arremessa uma bola de papel amassado numa cesta de lixo, pode acertar ou não. Assim, no jogo, quando algo tem uma chance de falha o jogador lança os dados para verificar se consegue ou não. Afinal, a vida é assim, você nunca sabe o que pode acontecer.

Aventura e Campanha

Uma aventura é um evento único, como um filme, em que os personagens têm um objetivo e devem cumpri-lo. A aventura é mais rápida e empolgante, mas não há muita evolução.

Uma Campanha é uma seqüência de aventuras onde os jogadores estarão usando os mesmos personagens. Ela se assemelha com uma novela ou seriado. Numa campanha as ações importantes vão acontecendo aos poucos, e muitas



vezes os jogadores serão jogados de um lado para outro, mas há muita evolução, de forma que seu personagem pode sair de um camponês para um cavaleiro vingador.

O Nexus d6

Nossa proposta com o **Nexus d6** é, através de um conjunto de regras simples, fazer com que você e seus amigos possam conhecer a emoção de jogar RPG. Por esse motivo, nosso sistema não busca ser realista ou dramático e sim **divertido**. Com o tempo, você irá conhecer outros sistemas e pode agradecer-se de algum deles, ou pode continuar usando este livro. O importante é que você jogue, porque o mais importante num jogo de RPG é a diversão e a interpretação de papéis, não as regras.

Procuramos simplificar o jogo ao máximo de forma que, se conhecer as regras, você pode escrever as informações de seu Personagem em um papel em branco rapidamente. Colocamos uma Ficha de Personagem na última página deste livro para que você possa tirar cópias (não risque a Ficha), mas você pode jogar sem ela.

Outra coisa importante um jogo são os dados. Na maioria dos sistemas de RPG é exigido que o jogador possua dados multifacetados (com 8, 10, 12 faces, etc.). Alguém que esteja começando a jogar não possui estes dados, e teria que comprar para começar a jogar.

As regras deste livro exigem apenas do dado de 6 lados (chamado de "d6"), facilmente encontrado em jogos de tabuleiro como gamão, entre outros. Em algum momento do jogo será solicitado o uso de um dado de 3 lados (chamado de "d3"), porém este dado não existe. Você simula o d3 jogando um dado de 6 lados, dividindo o resultado por 2 e arredondando para cima.

Além da ficha e dos dados, você precisará deste livro, lápis e borracha. Não anote as informações de caneta, pois muitos eventos podem mudar as características de seu Personagem durante a aventura. Mantenha também sempre alguns papéis em branco para que possam ser feitas anotações e desenhos durante o jogo.

Adaptação

Este livro trará, em inúmeros momentos, referências a seres de *Fantasia Medieval* (dragões, magos, cavaleiros, etc.). Isso ocorre porque este é o cenário mais comum de jogo, tornando mais fácil aprender a jogar. Porém, a regra contida neste livro serve para qualquer ambientação.

Se você quer fazer uma aventura no velho oeste, a regra para montar o personagem continua a mesma. Apenas o Mestre irá limitar o uso de alguns Poderes e Magia (um cowboy que voa é dose!).

Exemplo de Jogo

Para facilitar o entendimento, vamos mostrar um exemplo de jogo logo a seguir. Esta aventura é um trecho de uma campanha.

João fazia o papel de Mestre. Ricardo representava Tamashi, um samurai muito honrado. E Neto era Glorindel, um cavaleiro elfo.

João: ...Glorindel (Neto), você avista uma aldeia improvisada de Orcs. Eles parecem estar morando ali a algum tempo devido a destruição que provocaram na natureza. O rastro de seu amigo Tamashi segue em direção esta aldeia.

Neto: Humm. Eu procuro ver se há alguma região onde estejam mantendo prisioneiros. Procuro por Tamashi.

João: Muito bem. Você percebe que os Orcs mantêm seus prisioneiros numa

região cercada por uma paliçada. Você percebe também que Tamashi está numa gaiola suspensa.

Neto: Eu saco minha espada.

João: Ricardo! Faça um teste de Prontidão (uma perícia que será explicada).

Ricardo joga os dados e relata o resultado ao Mestre. Ele conseguiu.

João: Tamashi percebe que uma figura de armadura, montada num cavalo branco muito belo, está na estrada improvisada que leva a aldeia. Você reconhece como sendo seu amigo Glorendel.

Ricardo: Agora eu sei que não estou sozinho. Eu busco dentro de mim uma força de esperança. Vou tentar quebrar a gaiola.

Mais uma vez os dados rolam para definir se é possível quebrar as barras. O Mestre, secretamente, dá um ajuste que beneficia Ricardo, já que Tamashi está mais esperançoso. Ele consegue.

João: Tamashi segura as barras com força, puxando-as contra si. Elas rompem. Glorendel percebe que o samurai está livre...

Neto: Eu vou chamar a atenção dos Orcs, dando tempo para ele fugir. Eu grito, xingando os monstros, e empino meu cavalo.

João: Muito bem. Você chama a atenção dos Orcs. Os soldados começam a pegar as armas.

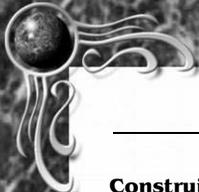
Ricardo: Eu salto de cima da gaiola e procuro minha espada.

João: Um Orc está usando sua arma como vara de espancar prisioneiro. O monstro está próximo.

Neto: Eu corro para a floresta, para que os Orcs me sigam.

Ricardo: Eu vou tomar minha arma do monstro...





O Personagem

Capítulo 2

Construindo

Para começar a jogar, cada jogador deve construir um personagem, que será sua representação no jogo. Ou seja, quando você diz “eu me abaixo para falar com a garotinha”, não é você quem faz isso e sim seu personagem. Este personagem não é uma pessoa comum, ele é um herói que se destaca das outras pessoas.

Antes de preencher “bolinhas” ou anotar números em um papel, tente imaginar como é seu personagem. Crie um conceito para seu herói. Quais suas motivações? Como ele é? O que ele pensa? Qual sua ocupação? Ele tem amigos ou parentes? Quais suas habilidades? O que ele veste? Que itens carrega? Ou seja, “dê vida” a sua criação.

Depois que tiver construído essa imagem do herói em sua cabeça, converse com o Mestre e procure os Atributos, Poderes, Restrições e Talentos que permitem tornar seu herói um personagem de verdade.

A Ficha de Personagem

No fim deste livro há uma ficha de personagem. É uma planilha que facilita a anotação de informações úteis sobre seu personagem. É perfeitamente possível apenas anotar num papel as informações, mas a ficha é mais organizada e mais fácil para leitura.

Você teve anotar nos locais correspondentes todas as informações importantes sobre seu personagem como Atributos, Poderes, Restrições, etc.

Não é necessário anotar tudo sobre a vida do herói na ficha. Anote os nomes das pessoas mais importantes (contatos, um inimigo, um companheiro ou aliado, etc.) e deixe espaço para as

outras informações que podem surgir durante a aventura.

Atributos

Estes números são a base do sistema **Nexus d6**. Eles representam as capacidades básicas do seu personagem, de forma que você irá consultá-los com bastante frequência.

Os Atributos estão divididos em cinco tipos: *Força*, *Precisão*, *Habilidade*, *Defesa* e *Energia*. Cada um será explicado mais adiante em um capítulo próprio.

Poderes

Os Poderes são características especiais que seu herói pode possuir. *Vôo*, *Invisibilidade* e *Arma Mágica* são alguns exemplos destes Poderes.

Poderes são opcionais, você pode construir um personagem sem eles, porém ajudam a dar mais vida ao personagem.

Restrições

As Restrições são “defeitos” que seu personagem possui. *Cegueira*, *Loucura* e *Reputação Negativa* são alguns exemplos de Restrições.

Assim como os Poderes, as Restrições são opcionais, elas concedem mais pontos para a construção do personagem.

Talentos

Os Talentos são habilidades e conhecimentos mais modestos que os Poderes, mas que também concedem benefícios ao seu personagem. As *Perícias* estão entre os Talentos mais comuns que um personagem pode ter.

Diferente dos Poderes e Restrições, Os Talentos não são opcionais, toda personagem deve possuí-los (você tem que ser bom em alguma coisa).

Bom senso

Mestre e jogadores devem ter uma coisa em mente quando forem construir um personagem: O Bom Senso!

A regra de **Nexus d6** é genérica e simplificada. Assim, quando um Herói possui *Força 2*, isso define o dano que ele causa em combate *Corpo-a-Corpo*, independente da arma usada. O Mestre, no entanto, deve estar atento para não estragar a aventura permitindo que os jogadores abusem desta regra (ninguém invente de usar chumação de algodão como arma).

Não é muito lógico que um guerreiro com *Força 0*, por exemplo, lute com uma enorme espada de aço. A espada seria muito grande e não justifica o dano tão reduzido que o ele causa. Seria mais sensato dizer que este guerreiro luta com facas, que são menores.

A mesma coisa acontece com os Poderes, Restrições, Talentos, etc. Cabe ao jogador justificar, de acordo com a estória do seu personagem, cada uma das características. Um herói que tenha *Vôo*, por exemplo, deve informar se esse Poder provém de asas, um anel de levitação, um jato preso as costas, etc.

O Mestre sempre tem a palavra final. Se a justificativa do jogador não é suficiente o Mestre pode alterar e até vetar o Poder para este jogador.

Os Pontos

O Mestre deve determinar qual a quantidade de **pontos de personagem** que os jogadores têm direito para construir seus personagens. Isso varia de acordo com o tipo de aventura a ser jogada.

A seguir estão exemplos que o Mestre pode usar (ou não) para essa distribuição de pontos. O número entre parênteses representa quantos **pontos de personagem** os jogadores terão e mais abaixo as limitações para construção dos seus heróis.

Novatos (6 Pontos)

São Personagens que ainda não possuem grande poder ou fama. Pessoas comuns que povoam o mundo. Os Novatos podem ser usados para fazer prelúdios ou aventuras de terror, onde os heróis são muito fracos.

Atributos: *podem variar de 0 a 2.*

Magia: *pode variar de 0 a 2.*

Poderes: *pode gastar até 2pts.*

Restrições: *pode comprar até -1pt.*

Talentos: *recebem 5 Talentos.*

Aventureiros (8 Pontos)

São Personagens no começo de carreira, com poucos poderes, mas já destacados das pessoas comuns. Personagens Aventureiros são os tipos mais comuns, utilizados na maioria dos cenários de aventura.

Atributos: *podem variar de 0 a 3.*

Magia: *pode variar de 0 a 3.*

Poderes: *pode gastar até 3pts.*

Restrições: *pode comprar até -2pts.*

Talentos: *recebem 5 Talentos.*

Campeões (12 Pontos)

São Personagens com “algum tempo de estrada”, que já possuem certo poder e são conhecidos por seus feitos localmente. Personagens Campeões são utilizados apenas em campanhas extremamente poderosas, como super-heróis.



Atributos: podem variar de 0 a 4.

Magia: pode variar de 0 a 4.

Poderes: pode gastar até 5pts.

Restrições: pode comprar até -3pt.

Talentos: recebem 5 Talentos.

Veteranos (16 Pontos)

São Personagens bem mais poderosos, conhecidos e temidos na região onde vivem e nas áreas próximas. Personagens Veteranos não devem ser utilizados em campanhas, o ideal seria que os jogadores atingissem este nível JOGANDO.

Atributos: podem variar de 0 a 5.

Magia: pode variar de 0 a 5.

Poderes: pode gastar até 6pts.

Restrições: pode comprar até -4pt.

Talentos: recebem 7 Talentos.

Heróis (20 Pontos)

São os verdadeiros Heróis, no melhor sentido da palavra. Tem seus feitos contados em todos os cantos. Os poderes deles são muito superiores aos das pessoas comuns, sendo nitidamente superiores. Os Heróis não devem ser usados por jogadores, servem mais para NPC's. Os jogadores devem atingir esta condição JOGANDO.

Atributos: podem variar livremente.

Magia: pode variar livremente.

Poderes: pode gastar livremente.

Restrições: pode comprar até -5pt.

Talentos: recebem 10 Talentos.

Mitos e Lendas (30+ Pontos)

Como diz o nome, são verdadeiras lendas. As histórias sobre os feitos destes personagens são contadas em todos os cantos. Sua fama e poder é enorme. Personagens Mitos não devem ser usados por jogadores de FORMA

ALGUMA, estão aqui apenas para uso do mestre.

Atributos: podem variar livremente.

Magia: pode variar livremente.

Poderes: pode gastar livremente.

Restrições: pode comprar até -5pt.

Talentos: recebem 15 Talentos.

Criando um Personagem

A seguir vamos criar um personagem desde o começo, para servir de exemplo. Mais adiante serão apresentadas as Classes, conceitos de personagens semi-prontos, que facilitam o processo de criação, mas criaremos aqui um personagem único, sem o uso das Classes, para analisar todo o processo.

Primeiro devemos analisar o cenário em que iremos jogar. Neste caso, o Mestre indica que a aventura será num tempo atual. Então, vamos imaginar nosso herói.

Alan é um professor de arqueologia. Ele passou toda a vida procurando por relíquias no antigo Egito. Durante seus estudos ele ficou conhecendo a lenda de um tesouro que o fascinou mais que todos: A Múmia de Mersek.

Mersek foi um faraó muito poderoso e benevolente, que governou o alto e baixo Egito com justiça e honra. Conta a lenda que este faraó era um guerreiro muito poderoso e que os fracos sequer conseguiam levantar a mão contra ele. Uma outra parte da lenda fala que a múmia de Mersek foi enterrada com todos os seus tesouros.

A busca de Alan pelo sarcófago de Mersek o levou a uma antiga pirâmide funerária, no meio do Egito. Dentro da construção, o arqueólogo encontrou o que procurava. A Múmia do poderoso faraó descansava, imóvel durante séculos, com jóias e uma belíssima armadura de ouro puro.

O grande erro, ou acerto, do pesquisador foi remover os tesouros do cadáver e, talvez por um rompante de fascinação, colocá-los em si. O espírito do grande faraó não havia se afastado de seu antigo corpo, e ao perceber que um mortal se apossava de seus bens, tomou o corpo de Alan para si, fundindo-se a alma mais fraca do arqueólogo.

Quando acordou, dentro da câmara de sepultamento da pirâmide, Alan apenas se sentia meio tonto. Mas com o passar dos dias, os poderes do faraó começaram a aparecer. O pesquisador estava bem mais rápido, forte, ágil e sagaz que o de costume. Tudo parecia mais vivo a sua volta.

Em pouco tempo, a criatura que se auto-denominou de **Mersek-Alan** a “Múmia Viva”, despertou alguns de seus antigos poderes. Podia ouvir os pensamentos das pessoas e criaturas ecoando em sua cabeça e, murmurando algumas palavras, influenciava as mentes mais fracas. Além disso, recobrou o poder da profecia, sendo capaz de ver através do véu do tempo, e observando os acontecimentos passados e futuros.

Junto com os poderes, o “novo ser” recebeu também o antigo código de honra do faraó Mersek, tornando-se muito mais honesto e zelando pela vida dos mais fracos. Ele partiu em uma cruzada pessoal para livrar o mundo do mal.

Pronto, a melhor parte já está feita. Criamos um herói moderno, com passado e poderes fantásticos. Agora vamos procurar dentro das regras como montar sua ficha.

Primeiro vamos gastar TODOS os pontos em Atributos. Mais adiante vamos precisar de pontos para outras coisas, como Poderes, mas não vamos nos preocupar com isso agora.

O Mestre escolhe, para esta aventura, as limitações de **Campeões** (12 Pontos). O valor máximo de Atributos é 4.

Bem, Mersek-Alan é uma criatura com força sobrenatural, além de um poderoso espadachim, por isso terá **Força 4**. Como não era adepto do uso do arco, como arma de combate, o faraó nunca desenvolveu sua pontaria, mas Alan já atirou algumas vezes com um revólver, então possuir **Precisão 1** está de bom tamanho.

Com a fusão dos espíritos, Alan adquiriu a agilidade e destreza do antigo faraó, possuindo agora **Habilidade 3**. Por não usar nenhuma proteção, contando apenas com sua agilidade, ele possuirá **Defesa 2**. Alan era franzino e pouco resistente, nunca precisou de um bom físico para seu trabalho, mas o faraó foi um guerreiro treinado, com grande resistência, então a Múmia-Viva terá **Energia 2**.

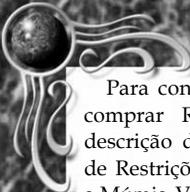
Então vejamos: Força 4, Precisão 1, Habilidade 3, Defesa 2 e Energia 2. Gastamos os 12 pontos de personagem que tínhamos direito e agora vamos comprar os Poderes do herói.

Comparando a descrição do herói com a lista de Poderes, encontramos dois itens que se encaixam.

De acordo com o trecho “...ouvir os pensamentos das pessoas e criaturas ecoando em sua cabeça e, murmurando algumas palavras, influenciava...” podemos usar o Poder **Telepatia (2 Pontos)** para representar esta capacidade sobrenatural.

Já olhando o trecho “...da profecia, sendo capaz de ver através do véu do tempo, e observando os acontecimentos passados e futuros.” podemos usar o Poder **Oráculo (2 Pontos)** como uma forma de explicar esta capacidade.

O custo total dos Poderes seria de 4 Pontos. Podemos gastar até 5 pontos em Poderes, então não há problema em adquirir ambos. Mas ainda há uma questão, não temos mais pontos livres.



Para conseguir mais pontos, vamos comprar Restrições. Comparando a descrição do personagem com a lista de Restrições, é possível perceber que a Múmia-Viva possui duas Restrições.

De acordo com o trecho "...o antigo código de honra do faraó Mersek, tornando-se muito mais honesto e zelando pela vida dos mais fracos." a Múmia-Viva possui o **Código dos Heróis (-1 Ponto)** e o **Código da Honestidade (-1 Ponto)**.

Estas Restrições concedem 2 Pontos, mas ainda seriam necessários mais 2 Pontos para completar os 4 Pontos gastos em Poderes. Então iremos diminuir 2 Pontos dos Atributos.

Digamos então que, das poucas vezes que Alan atirou com um revólver foi uma catástrofe, e agora terá **Precisão 0**. Além disso, o arqueólogo era muito desastrado e mesmo com a ajuda do espírito de Mersek terá apenas **Defesa 1**.

Então a ficha de Mersek-Alan ficará da seguinte maneira:

Atributos: Força 4, Precisão 0, Habilidade 3, Defesa 1, Energia 2

Poderes e Restrições: Telepatia (2), Oráculo (2), Código dos Heróis (-1), Código da Honestidade (-1)

Agora, para dar um toque final ao herói, vamos distribuir os 5 Talentos que temos direito.

Alan é um arqueólogo. Passou toda sua vida estudando os povos, línguas, culturas e crenças antigas. Ele colecionou um enorme banco de dados em seu computador, contendo informações sobre praticamente tudo.

Mersek foi um guerreiro místico. Treinou seu corpo para a arte da guerra. Mas também estudou sobre as artes ocultas, misticismo e a magia em si. Isso fez com que ele se tornasse sensível à presença de magia, apesar de nunca ter aprendido a usá-la.

*Por isso ele terá os Talentos **Biblioteca, Detectar Magia, Esportes, Idiomas e Ocultismo**.*

A ficha de Mersek-Alan, a Múmia-Viva, fica assim no Final:

Mersek-Alan

Atributos: Força 4, Precisão 0, Habilidade 3, Defesa 1, Energia 2

Poderes e Restrições: Telepatia (2), Oráculo (2), Código dos Heróis (-1), Código da Honestidade (-1)

Talentos: Biblioteca, Detectar Magia, Esportes, Idiomas, Ocultismo



Atributos

Capítulo 3

Os Números

No sistema **Nexus d6** existem cinco Atributos básicos: **Força**, **Precisão**, **Habilidade**, **Defesa** e **Energia**. Todo o jogo se baseia nestes números, de forma que eles definem como é seu personagem.

Os Atributos podem aparecer abreviados como: **For** (Força), **Pre** (Precisão), **Hab** (Habilidade), **Def** (Defesa) e **Ene** (Energia).

Seres humanos comuns, sem treinamento, têm seus Atributos variando entre 0 e 1. Assim um valor de 2 em um Atributo já é considerado heróico.

Custo

Cada ponto de Atributo custa 1 **ponto de personagem**. Assim, se você deseja que seu herói tenha *Força 2*, *Precisão 1*, *Habilidade 3*, *Defesa 4* e *Energia 2*, deve gastar 12 **pontos de personagem** (2+1+3+4+2).

Limites

Os personagens possuem um valor máximo inicial para seus Atributos. Este valor é imposto pelas limitações de criação do personagem como visto anteriormente. Cabe ao Mestre definir esta limitação.

Futuramente, com o ganho de experiência e a evolução do personagem, é possível elevar o valor de um Atributo mesmo para além de seu valor máximo inicial.

Ajustes Raciais

Algumas **Raças** podem elevar um Atributo além dos limites impostos inicialmente. Por exemplo, um **Anão** com as limitações de *Aventureiro* (Atri-

butos podendo variar entre 0 e 3) poderia ter *Energia* variando de 1 a 4, devido ao bônus de +1 em *Energia* concedido pela sua *Raça*.

Força (For)

A *Força* mede a capacidade do personagem de executar ações físicas (mover ou levantar objetos pesados, arrombar portas, entortar barras de ferro, etc.). Ela também é diretamente responsável pelo dano que um personagem pode causar em um combate *Corpo-a-Corpo*.

A fonte de sua *Força* pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos; um anel mágico; uma técnica secreta; etc.

É possível encontrar situações durante o jogo onde, por exemplo, um Monge franzino possuía *Força 3* e um Bárbaro musculoso possuía *Força 2*. Isso acontece porque **Nexus d6** é um sistema fantástico e seus Atributos não precisam estar diretamente ligados a sua aparência física e, além disso, é possível ver cenas deste tipo em filmes o tempo todo.

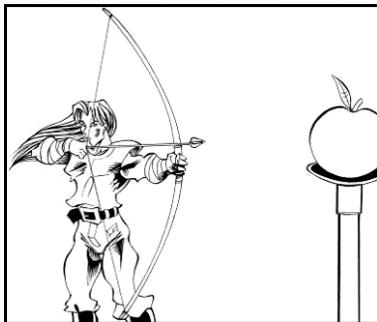


Tabela de Força

ATRIBUTO	PESO ERGUIDO	DANO CAC
For 0	25 kg	1
For 1	50 kg	1d6-2
For 2	100 kg	1d6-1
For 3	200 kg	1d6
For 4	400 kg	1d6+1
For 5	800 kg	1d6+2
For 6	1,6 ton	1d6+3
For 7	3,2 ton	1d6+4
For 8	6,4 ton	1d6+5

Precisão (Pre)

A *Precisão* mede a capacidade do personagem em atingir um alvo que esteja distante dele, medindo seu alcance máximo. Como acontece com a *Força*, este Atributo é diretamente responsável pelo dano que um personagem pode causar em um combate à *Distância*.



A fonte de sua *Precisão* pode ser qualquer coisa: um arco; uma pistola; um canhão laser; etc.

Tabela de Precisão

ATRIBUTO	ALCANCE	DANO DIST
Pre 0	5 m	1
Pre 1	10 m	1d6-2
Pre 2	20 m	1d6-1
Pre 3	40 m	1d6
Pre 4	80 m	1d6+1
Pre 5	160 m	1d6+2
Pre 6	320 m	1d6+3
Pre 7	640 m	1d6+4
Pre 8	1,28 km	1d6+5

Habilidade (Hab)

A *Habilidade* é, sem dúvida, o Atributo mais importante do jogo. Ela mede a agilidade, destreza, percepção e, em alguns aspectos, a inteligência do personagem. Um personagem deve ter pelo menos 2 pontos em *Habilidade*.

Você usa sua *Habilidade* para saltar uma fenda, encontrar um livro específico na biblioteca, convencer uma pessoa de algo, atacar um inimigo e muito mais. Ela também é diretamente responsável pela velocidade com que você se move.



Tabela de Habilidade

ATRIBUTO	METROS (QUADRADOS*)
Hab 0	2,5 (2)
Hab 1	5 (3)
Hab 2	10 (7)
Hab 3	15 (10)
Hab 4	20 (13)
Hab 5	25 (17)
Hab 6	30 (20)
Hab 7	35 (23)
Hab 8	40 (27)

* Se estiver usando um mapa quadriculado (ou hexagonal), normalmente cada quadrado possui 1,5m.

Defesa (Def)

A *Defesa* mede a capacidade do personagem se esquivar de ataques direcionados a ele, assim como representa

toda a sua proteção. Ela é usada para calcular o **Nível de Defesa** (abreviado para ND).

Para calcular a ND de seu personagem, você deve somar $7 + \text{Defesa dele}$.

Ex: Um personagem chamado Hector é um guerreiro que usa uma armadura feita com placas de metal. Ele possui Defesa 3, logo possuirá ND 10 (7+3).

A fonte de sua Defesa pode ser qualquer coisa: uma armadura; um escudo; um campo de força; sua agilidade; etc.

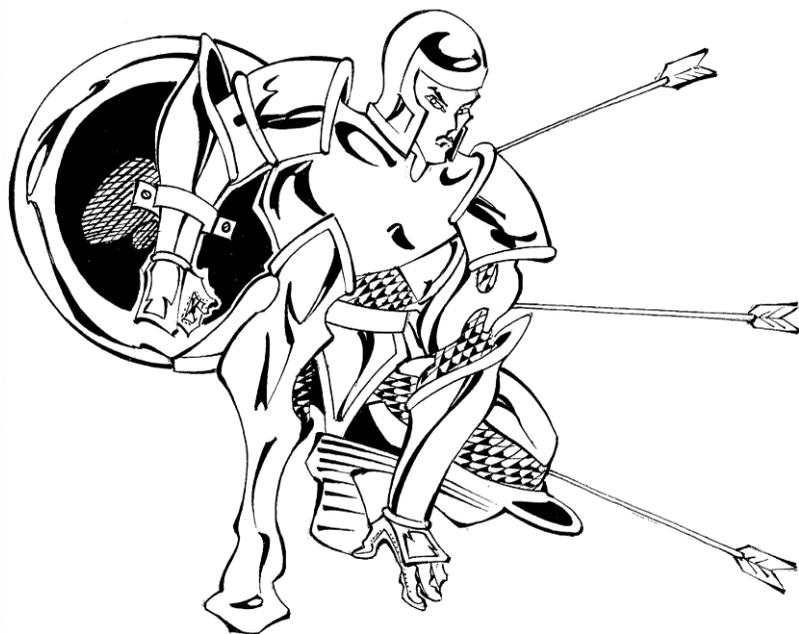
Energia (Ene)

A *Energia* mede a resistência física e mental do personagem. Ela é responsável pelo cálculo dos **Pontos de Vida** (abreviados para PVs). Quando seu personagem for atacado com venenos, doenças, ataques mentais, asfixia e esmagamento o Mestre pode exigir um teste de *Energia* para você resistir aos efeitos.

Cada ponto de *Energia* concede **Pon-**

tos de Vida conforme indicado na tabela abaixo. Como os personagens são "heróis", os jogadores podem escolher entre jogar os dados (indicados na tabela), ou escolher o valor entre parênteses (que é MAIOR que a média). O Mestre pode utilizar o mesmo critério para NPC's Heróicos e Vilões Poderosos, mas nunca a NPC's comuns, estes devem sempre jogar os dados.

Tabela de Energia	
ATRIBUTO	PVs (MÉDIA HERÓICA)
Ene 0	1d3 (2)
Ene 1	1d6 (5)
Ene 2	2d6 (10)
Ene 3	3d6 (15)
Ene 4	4d6 (20)
Ene 5	5d6 (25)
Ene 6	6d6 (30)
Ene 7	7d6 (35)
Ene 8	8d6 (40)





Teste de Atributo

Durante uma aventura o Mestre vai, eventualmente, solicitar aos jogadores que testem um Atributo. Para isso o Mestre define qual Atributo será testado e qual a dificuldade do teste, que pode variar entre 5 e 15 dependendo da situação, e em seguida o jogador lança 2d6 e soma ao resultado o Atributo a ser testado. Se ele conseguir um valor **igual ou maior** que a dificuldade imposta, conseguiu realizar com sucesso a ação.

Força: *Mover objetos pesados; Dobrar grades; Arrombar portas; Empurrar objetos;*

Precisão: *Acertar um alvo; Perceber detalhes à distância;*

Habilidade: *Achar um objeto; Mover-se silenciosamente; Acertar um alvo; Esquivar; Perceber uma porta oculta;*

Defesa: *Absorver o ataque de um adversário; Esquivar de um disparo;*

Energia: *Resistir a venenos e doenças; Resistir a ácidos; Suportar asfixia; Resistir a ataque ou controle mentais;*

Dificuldades

Seguem aqui alguns exemplos de dificuldades para que o Mestre possa se basear quando for exigir um teste.

5, Extremamente Fácil: *Ações que têm grande possibilidade de sucesso, mas que pode falhar num caso extremo. Ex: Saltar um muro de 1 metro de altura durante uma fuga.*

7, Muito Fácil: *Ações extremamente simples, mas que aconteçam durante uma situação tensa. Ex: Arrombar uma porta fraca de madeira para sair de uma sala durante um combate.*

9, Fácil: *Ações comuns que exigem um certo esforço para serem efetuadas. Ex: Saltar um buraco de 2m de largura.*

11, Difícil: *Ações que sejam difíceis de executar e exijam certa concentração.*

Ex: Arrombar uma porta de madeira reforçada com ferro.

13, Muito Difícil: *Ações que são praticamente impossíveis para pessoas comuns, apenas heróis tem capacidades para executá-las com mais frequência. Ex: Quebrar uma porta de pedra.*

15, Quase Impossível: *Ações realmente impossíveis para pessoas comuns, realizadas apenas por heróis. Ex: Quebrar uma parede de pedra.*

Teste Resistido

Eventualmente vão surgir casos em que terão que ser testados um Atributo contra outro (como uma queda de braço), estes são chamados Testes Resistidos. Nestes casos, cada adversário joga 2d6 e soma o resultado ao seu Atributo a ser testado, no exemplo da queda de braço seria a *Força* para ambos. Quem obtiver o maior resultado ganha. Caso obtenham o mesmo resultado, acontece um empate, e terão que jogar novamente na rodada seguinte. O Mestre sempre define quais serão os Atributos a serem testados pelos Jogadores.

Críticos

Quando você está fazendo um teste, seja ele contra uma dificuldade ou um Atributo, pode ter um Acerto ou Falha Crítica.

Quando obtém 12 na jogada de dados (antes de somar qualquer Atributo) conseguiu um **Acerto Crítico**, isso ocorre quando você obtém 6 em ambos os dados. Neste caso você executou a ação com extrema perfeição, acertou um ponto vital no ataque, ou saltou o buraco com maestria.

Uma **Falha Crítica** acontece quando você obtém 2 na jogada de dado (antes de somar qualquer Atributo), isso ocorre quando você obtém 1 em ambos os dados. Nestes casos você foi extremamente azarado na ação que ia exe-

cutar, esbarrou na porta que queria abrir e machucou seu ombro, tropeçou enquanto fogia de seus perseguidores.

O Mestre deve determinar o que ocorreu exatamente, mas um Acerto Crítico sempre é muito bem sucedido e uma Falha Crítica é sempre um fiasco. Existem regras específicas para combater.

Pontos de Vida

Funciona como a “barra de energia” do personagem. Quanto mais pontos de vida o personagem tem, mais dano ele pode receber sem cair em batalha. Seus **PVs** são calculados de acordo com sua *Energia*.

Morrendo

Caso um personagem receba mais dano do que seus **PVs** atuais, ele cai inconsciente e o jogador deve lançar 1d6, e consultar a **Tabela de Inconsciência**, para verificar o que acontece.

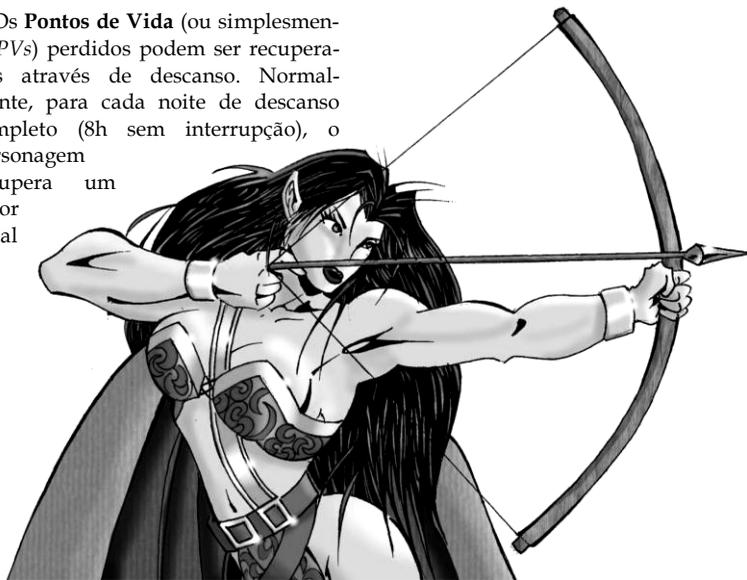
Recuperando PVs

Os **Pontos de Vida** (ou simplesmente *PVs*) perdidos podem ser recuperados através de descanso. Normalmente, para cada noite de descanso completo (8h sem interrupção), o personagem recupera um valor igual à

Tabela de Inconsciência	
RESULTADO	ESTADO DO PERSONAGEM
1	Morto. Você só pode ser trazido a vida através de magias muito poderosas.
2	Em coma. Você ficará inconsciente por 1d6 meses.
3	Gravemente ferido. Você ficará inconsciente por 1d6 dias.
4	Muito machucado. Você acordará em 1d6 horas.
5	Scoreado. Você ficará inconsciente por 1d6 minutos.
6+	Apenas um arranhão. Estará de volta ao final do combate.

sua *Energia* em *PVs*. Assim, um guerreiro com *Energia* 3, recupera 3 *PVs* por noite de descanso.

O Mestre pode, para tornar o jogo mais fantástico, permitir que os personagens recuperem **TODOS** os *PVs* perdidos após uma noite de descanso.





Regras de Combate

Capítulo 4

O Combate

Uma das partes mais emocionantes do jogo de RPG é o combate. Quando os heróis enfrentam adversários poderosos, criaturas gigantescas ou monstros aterradores. Lutar não precisa ser o único jeito de resolver as coisas, mas invariavelmente acaba sendo o meio mais usado.

Para tornar o combate um momento emocionante, as regras são bastante simplificadas, visando mais à diversão do que a reprodução real de todas as minúcias de uma batalha.

Rodada

Um combate será feito em rodadas. A rodada é o tempo suficiente para que cada Personagem, NPC ou Criatura faça uma ação. Certas ações demandam mais tempo para ser executadas que outras, porém, em termos de jogo, toda ação leva 1 rodada para ser executada. Uma rodada dura mais ou menos 6 segundos em “tempo de jogo”.

Numa rodada você pode:

- Ativar um Poder;
- Mover-se 1,5m e/ou Realizar um Ataque;
- Lançar uma Magia;
- Se mover até o limite permitido pela sua velocidade;
- Fazer uma Investida;
- Correr ou Fugir;
- Realizar uma ação simples como abrir uma porta, pegar um item na mochila, beber uma poção, ler um pergaminho, etc.;

Iniciativa

Antes de começar qualquer combate é preciso saber qual será a iniciativa de cada jogador e dos adversários. Cada jogador lança 1d6 e soma sua *Habilidade*, o valor deve ser informado ao Mestre. O Mestre também lança 1d6 e soma com a *Habilidade* de seus NPCs e criaturas envolvidas no combate. Quem obtiver o maior valor agirá primeiro, e as ações seguem em seqüência do maior para o menor. Em caso de empate, vencerá quem tiver o maior valor de *Habilidade*, se ainda assim for empate, os dois agem no mesmo instante.

Seqüência

Depois de definida a Iniciativa, cada jogador e NPC faz uma seqüência de combate por rodada. Esta seqüência se repete na rodada seguinte para aqueles que continuarem vivos.

1) Jogada de Ataque: Jogue 2d6 e some sua *Habilidade*, se o resultado final for igual ou maior que o *ND* do alvo você acertou (veja 2), caso contrário errou (veja 4).

2) Jogada de Dano: Caso você tenha acertado, deve jogar o dano. Verifique qual o dano do ataque que você usou (*Corpo-a-Corpo* ou *Distância*).

3) Pontos de Vida: O alvo subtrai o resultado final do dano de seus *PVs* (Pontos de Vida).

4) Fim do Turno: Você termina seu turno e o personagem seguinte, segundo a iniciativa, começa sua própria seqüência.

Crítico

Como nos testes de Atributo, no combate também acontecem Acertos e

Falhas Críticas, porém neste caso há uma regra específica.

Durante uma *Jogada de Ataque*, se você obtém um **Acerto Crítico**, atingiu um ponto vital do alvo, então seu dano será jogado duas vezes e somado.

Ex: Um Anão com Força 2, tira um acerto crítico usando seu machado, então ele joga 1d6-1 duas vezes e soma o resultado, este é seu dano.

Danos extras, como o do Poder *Arma Sagrada*, NÃO contam no crítico. Mas Poderes que aumentam a *Força* do Personagem, como *Ataque Poderoso*, são calculados no crítico.

Ex: Um Personagem com Força 1 e Arma Sagrada, quando obtém um crítico (contra um Morto-Vivo), joga 1d6-2 duas vezes, soma os resultados, e só então adiciona 1d3 da arma.

Já um Personagem com Força 2 e Ataque Poderoso, quando obtém um crítico na rodada em que usou seu Ataque Poderoso, joga 1d6+1 duas vezes e soma os resultados.

Quando você consegue uma **Falha Crítica** durante uma *Jogada de Ataque*, aconteceu algo desastroso. Você pode ter caído, perdido sua arma ou até se ferido gravemente. Em todos os casos você passa a próxima rodada sem poder atacar nem fazer nada, o oponente atacará você como um alvo surpreso (com ND 7). Somente na rodada seguinte você pode voltar a agir.

Tipos de Dano

Existem 10 tipos de danos diferentes em **Nexus d6**. Você futuramente pode escolher se aperfeiçoar em um tipo específico (ou mais de um). Abaixo seguem alguns exemplos dos tipos de dano.

Corte: Espada, Machado, Garras

Perfuração: Lança, Arma de Fogo, Arco, Besta, Zarabatana

Impacto: Martelo, Soco, Chute, Cassetete, Porrete, Maça, Esmagar

Calor/Fogo: Lança-Chamas, Fogo, Granada Incendiária

Frio/Gelo: Sopro de Gelo, Congelar

Elétrico: Relâmpago, Fios de Energia

Luz/Laser: Armas Laser, Sabre de Luz

Som/Vento: Grito, Tornado, Vibração

Ácido: Saliva Ácida, Enzimas, Produtos Químicos

Veneno/Químico: Veneno, Gás Tóxico, Radiação

Investida

Quando um alvo está a uma distância igual ao limite permitido pela sua velocidade, você pode fazer uma Investida contra ele. Você recebe -2 na *Jogada de Ataque* e +2 na *Força* devido à imprecisão e o impacto brutal deste ataque. A Investida é sempre um ataque *Corpo-a-Corpo*.

Correr ou Fugir

Em algumas situações, você precisa correr com todas as suas forças para salvar um amigo ou mesmo fugir de um perigo iminente. Nestes casos você pode se mover até 4 vezes a sua velocidade normal, mas não pode realizar nenhuma outra ação. Só é possível manter este ritmo durante 1 rodada por ponto de *Energia*.

Queima Roupa

Quando um personagem deseja usar sua *Precisão* durante um combate *Corpo-a-Corpo*, ele sofre uma penalidade de -2 na *Jogada de Ataque* e um bônus de +2 na *Precisão*, pois o disparo atinge o alvo com mais força. Se o personagem nestas condições escolher ainda assim atacar um outro alvo, que esteja distante, recebe apenas a penalidade de -2 na *Jogada de Ataque*.



Poderes e Restrições

Capítulo 5

O Poder corrompe?

Poderes são capacidades excepcionais que a maioria, se não todos, os heróis possuem. O que seria do Super-Homem se ele não voasse? Ou de Lion, dos Thundercats, sem a Espada Justiceira? Ou até Wolverine sem seu Fator de Cura? Os poderes são as características que tornam os Heróis diferentes das pessoas comuns. Mas, como acontece freqüentemente, esses heróis também têm características negativas que os atrapalham. Kriptonita para o Super-Homem, Código de Honra dos Thundercats, a Fúria Assassina de Wolverine. Estas características tornam estes heróis únicos, além de compensar seu poder.

Poderes e Restrições são opcionais, ou seja, você não precisa comprar nenhum deles para ter um personagem, ainda assim, equilibrado.

É interessante notar que os Poderes ou Restrições definem uma finalidade, e o jogador é o responsável por justificar cada um deles. Várias pessoas podem possuir o Poder *Vôo*, mas cada uma delas pode justificar seu Poder de forma diferente (asas, levitar, um anel mágico, etc.).

Poderes

São características especiais que melhoram o personagem. Armas mágicas, golpes especiais, habilidades extras são exemplos de Poderes. A maioria deles tem uma quantidade limitada de usos por dia. Os poderes custam **Pontos de Personagem** como os Atributos, assim quando aparece em um Poder “Aderência (2 pontos)” isso significa que para obter este Poder você deve gastar 2 de seus **pontos de personagem**.

O Mestre está livre para criar ou adaptar um Poder, porém deve sempre

tomar cuidado para não desequilibrar o jogo.

NÃO é possível ativar mais de um Poder numa mesma rodada. Poderes que estejam Sempre Ativos podem ser usados em conjunto com outros Poderes que precisam ser ativados.

Ex: Você pode usar os poderes Arma Mágica (Sempre Ativo) e Ataque Poderoso (2x Energia por dia) na mesma rodada, mas não pode usar Ataque Rápido (2x Energia por dia) com Desviar Disparos (3x Energia por dia).

Restrições

São características negativas que pioram o personagem. Maldições, loucura, fraquezas, entre outras são exemplos de Restrições. Mas então pra que eu quero uma Restrição? Bem, é que as Restrições “concedem” **Pontos de Personagem**, ao invés de custar. Assim, quanto mais Restrições você tiver, mais pontos terá para construir seu personagem.

Assim como acontece nos Poderes, o Mestre está livre para criar ou adaptar qualquer restrição, porém com o mesmo cuidado para não desequilibrar o jogo.

Lista de Poderes

Aderência (2 Pontos)

[Sempre Ativo]

Você pode “grudar” em qualquer superfície, andando como se estivesse no chão. Algumas superfícies podem, a critério do Mestre, repelir este Poder de forma que ele não funciona nelas.

Arena Pessoal (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você foi treinado para lutar em um ambiente específico (escolha abaixo) e, quando está neste local, ganha um bônus de +2 em seus Testes (apenas os que tenham algo relacionado à conhecimento do local) e *Jogadas de Ataque*.

Cada vez que compra este Poder você pode escolher um novo local como *Arena Pessoal*, mas NÃO pode escolher o mesmo lugar duas vezes para acumular os bônus.

Obs: O Mestre deve ser muito criterioso e só deve conceder o bônus caso o teste realmente seja influenciável por este Poder.

EXEMPLOS DE ARENA PESSOAL

- Água (Dentro da Água)
- Ar (Voando)
- Cavernas
- Cidades
- Florestas
- Montanhas
- Pântanos
- Planícies

Arma Afiada (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui uma arma (ou outro objeto qualquer) que, quando usada em combate, obtém um *Acerto Crítico* com um resultado de 11 ou 12 no dado (sem contar com a *Habilidade* e outros bônus) durante a *Jogada de Ataque*.

Obs: É necessário escolher se a arma será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Arma Mágica (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui uma arma (ou outro objeto qualquer) que é encantada por Magia. Todo o dano causado por esta arma é considerado *Dano por Magia*.

Obs: É necessário escolher se a arma será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Arma Sagrada (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui uma arma (ou outro objeto qualquer) que, quando usada em combate contra criaturas do tipo *Extra-Planar* ou *Morto-Vivo*, causa +1d3 de dano adicional nestas criaturas.

Obs: É necessário escolher se a arma será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Arma Vorpal (2 Pontos)

[Sempre Ativo]

Você possui uma arma (ou outro objeto qualquer) que, quando usada em combate, ao obter um *Acerto Crítico*, decepa uma parte vital do alvo (normalmente a cabeça) MATANDO o adversário imediatamente. Criaturas que sejam imunes a *Acerto Crítico* NÃO são afetadas por este Poder.

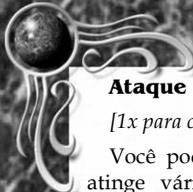
Obs: É necessário escolher se a arma será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Arpéu (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui um arpéu (uma corda com um gancho na ponta), ou outra coisa semelhante, que pode ser arremessado para “prender” em um teto ou parede mais alto. Com ele, você é capaz de mover-se para frente até o DOBRO do limite permitido pela sua velocidade devido ao balanço.

Você também pode utilizá-lo para agarrar um objeto que esteja distante. O Arpéu se estende até uma distância igual ao limite permitido pela sua velocidade.



Ataque de Área (2 Pontos)

[1x para cada 2pts de *Energia* por dia]

Você pode realizar um ataque que atinge vários alvos dentro de uma área. Quando ativa este Poder você faz um ataque como se tivesse *Força* +2 ou *Precisão* +2 (depende do ataque) contra cada alvo que se encontre dentro de uma área circular de 10 metros de diâmetro.

Obs: É necessário escolher se o ataque será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Ataque Poderoso (1 Ponto)

[2x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Você pode realizar um ataque mais forte que o comum. Quando ativa este Poder você faz um ataque como se tivesse *Força* +2 ou *Precisão* +2 (depende do ataque).

Obs: É necessário escolher se o ataque será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Ataque Preciso (1 Ponto)

[1x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Você pode realizar um ataque muito preciso, que acerta um ponto vital do oponente. Quando ativa este Poder você faz um ataque que, se acertar o alvo, causa o dano MÁXIMO permitido por sua *Força* ou *Precisão*. Em caso de *Acerto Crítico*, o dano será o dobro do dano máximo.

Obs: É necessário escolher se o ataque será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Ataque Rápido (2 Pontos)

[2x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Você pode realizar mais de um ataque por rodada. Quando ativa este Poder você faz um ataque extra na sua rodada (apenas ataque, não outra ação).

Você pode comprar este Poder mais de uma vez mas, cada vez que você compra, pode fazer mais um ataque por rodada.

Ex: se você compra duas vezes Ataque Rápido, pode fazer 3 ataques numa só rodada, seu ataque normal mais 2 ataques extras.

Obs: É necessário escolher se o ataque será de combates CaC ou Dist (escolha apenas uma).

Companheiro (3 Pontos)

[Sempre Ativo]

Você possui um Companheiro (um animal, amigo, elemental, etc.) que o segue e ajuda. Este companheiro é um NPC controlado pelo Mestre.

O Companheiro é um NPC com a mesma quantidade de **pontos de personagem** que você (faça outra ficha), mas ainda age de forma independente. O Mestre deve tratá-lo como mais um personagem do grupo, dividindo a experiência entre todos os jogadores e o NPC igualmente.

Você possui um “elo” mental com este ser, de forma que, estando a até 1km de distância um do outro, você pode ler os pensamentos dele. Fora desta área, você ainda pode sentir as emoções mais fortes (como medo) e saber em que direção e distância (perto, longe, muito longe, etc.) ele se encontra.

Um Companheiro NÃO pode usar Magia e tem suas mesmas limitações. Caso ele morra, você sofre muito com a perda dele, e recebe uma penalidade de -1 em todos os seus Testes e *Jogadas de Ataque* até conseguir outro.

Depois de 1d6 semanas você pode convocar outro Companheiro para ocupar o lugar do anterior.

Contra Ataque (2 Pontos)

[3x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Quando um adversário acerta um ataque contra você, durante um combate *Corpo-a-Corpo*, ele leva 1d3 pontos de dano, caso não passe num teste de *Habilidade* contra dificuldade igual a 9+ sua *Energia*.

Para usar este Poder você DEVE declarar o uso dele antes da *Jogada de Ataque* do adversário (antes que ele jogue os dados), e NÃO pode ativar (ou ter ativado) outro Poder na mesma rodada. Uma vez ativo, o Poder fica funcionando até o fim da rodada do Personagem (ou NPC) que ficou por último na *Iniciativa*.

Obs: Adversários que causem dano Mágico (Magia, Arma Mágica, etc.) não são afetados por este Poder.

Desviar Disparos (1 ponto)

[3x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Você pode ampliar sua capacidade defensiva contra oponentes que estejam atacando à *Distância*. Quando ativa este Poder você recebe um bônus de +3 na sua *ND*, mas apenas contra ataques feitos à *Distância*.

Para usar este Poder você DEVE declarar o uso dele antes da *Jogada de Ataque* do adversário (antes que ele jogue os dados), e NÃO pode ativar (ou ter ativado) outro Poder na mesma rodada. Uma vez ativo, o Poder fica funcionando até o fim da rodada do Personagem (ou NPC) que ficou por último na *Iniciativa*.

Devolver Disparos (2 Pontos)

[3x para cada 1pt de *Energia* por dia]

Quando um adversário erra um ataque contra você, durante um combate à *Distância*, ele leva 1d3 pontos de dano, caso não passe num teste de

Habilidade contra dificuldade igual a 9+ sua *Habilidade*.

Para usar este Poder você DEVE declarar o uso dele antes da *Jogada de Ataque* do adversário (antes que ele jogue os dados), e NÃO pode ativar (ou ter ativado) outro Poder na mesma rodada. Uma vez ativo, o Poder fica funcionando até o fim da rodada do Personagem (ou NPC) que ficou por último na *Iniciativa*.

Obs: Adversários que causem dano Mágico (Magia, Arma Mágica, etc.) não são afetados por este Poder.

Familiar (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui um Familiar místico (um pequeno animal, uma fada, um elemental, etc.) que o segue e ajuda. Este Familiar é um NPC controlado pelo Mestre.

O Familiar é um NPC com **metade** dos seus **pontos de personagem** e age independente você. Quando termina uma aventura, e o Mestre vai distribuir a experiência, ele recebe uma quantidade de pontos igual à METADE dos que você recebeu.

Você possui um “elo” mental com este ser, de forma que, estando a até 1km de distância um do outro, você pode ler os pensamentos dele. Fora desta área, você ainda pode sentir as emoções mais fortes (como medo) e saber em que direção e distância (perto, longe, muito longe, etc.) ele se encontra.

Um Familiar NÃO pode usar Magia e tem suas mesmas limitações. Caso ele morra, você sofre muito com a perda dele, e recebe uma penalidade de -1 em todos os seus Testes e *Jogadas de Ataque* até conseguir outro.

Depois de 1d6 semanas você pode convocar outro Familiar para ocupar o lugar do anterior.



Fator de Cura (3 Pontos)

[Sempre Ativo]

Você pode se curar com uma velocidade impressionante. Devido a este Poder você cura 1 PV por rodada (10 PVs por minuto). Além de conceder uma capacidade de cura avançada, este Poder retarda o envelhecimento (você vive 4x mais que outros de sua raça) e torna você quase imortal (+2 no Teste de Inconsciência, e sempre leva o tempo mínimo para acordar).

Obs: Adversários que causem dano Mágico (Magia, Arma Mágica, etc.) impedem todos os benefícios deste Poder (cura acelerada e bônus no Teste de Inconsciência).

Fúria Guerreira (1 Ponto)

[1x para cada 2pts de Energia por dia]

Você pode entrar numa Fúria Bestial que o torna mais forte em combate. Quando ativa este Poder, você recebe Força +2, Energia +1 e ND -1 durante 5 rodadas. O aumento de Energia também concede PVs extras temporariamente.

Obs: Quando o efeito acaba, caso você não tenha mais PVs, cai inconsciente.

Genialidade (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você possui uma mente brilhante, muito avançada para seu tempo. Devido a este Poder você recebe um bônus de +2 em Testes que estejam relacionados à inteligência ou conhecimento. Além disso, você é capaz de realizar Testes de qualquer Perícia, mesmo que não possua a mesma.

Obs: O Mestre deve ser muito criterioso e só deve conceder o bônus caso o teste realmente seja influenciável por este Poder.

Imobilizar (2 pontos)

[2x para cada 1pt de Energia por dia]

Você pode aprisionar um alvo durante um pequeno espaço de tempo. Quando ativa este Poder, você imobiliza um alvo, caso ele não passe num teste de Energia contra uma dificuldade igual a 9+ sua Habilidade. O alvo ficará preso por 5 rodadas e, neste estado, ele é incapaz de se mover, falar, atacar ou fazer qualquer coisa.

Obs: Qualquer ataque feito à vítima imobilizada acerta automaticamente. Se ela sofrer, depois de presa, uma quantidade de dano igual a sua Energia o efeito termina imediatamente.

Ex: Se você utiliza Imobilizar contra um alvo que possua Energia 3, ele ficará preso por 5 rodadas ou até receber 3 pontos de dano.

Invisibilidade (1 Ponto)

[2x Energia por dia]

Você pode ficar invisível. A invisibilidade não é completa, você parece uma imagem trêmula no ar, porém enquanto permanecer parado não pode ser percebido (o Poder Radar denuncia sua presença). A invisibilidade dura 1 hora, mas se você atacar, usar Magia, ativar um Poder ou for ferido ela cessa de funcionar.

Uma criatura invisível recebe +2 na ND para combates.

Metamorpho (2 pts cada forma)

[Ilimitada]

Você pode alterar para uma outra forma. Cada forma sua tem Poderes e Atributos específicos, como um personagem à parte com a mesma quantidade de pontos de personagem. Algumas Restrições podem existir em todas as formas (a critério do Mestre) e o Poder Metamorpho é comum de todas as formas.

Ex: Se você possui 5 pontos de personagem e resolve fazer um Metamorfo (criatura meio-homem e meio-bicho), então terá:

Uma forma humanóide:

For 1, Pre 0, Hab 2, Def 0, Ene 1

P/R: *Metamorfo (2pts); Código dos Heróis (-1pt);*

E uma forma animal (Aranha):

For 0, Pre 0, Hab 3, Def 0, Ene 1

P/R: *Aderência (1pt); Metamorfo (2pts); Assustador (-1pt); Código dos Heróis (-1pt);*

Mudar para outra forma leva 3 rodadas e você pode perder PVs (caso a outra possua menos que a atual). Você nunca ganha PVs mudando de forma. A experiência que você ganha é igual para todas as outras que você assumir.

Oráculo (2 Pontos)

[1d6 por aventura]

Você pode ver cenas de um futuro próximo ou passado recente. A critério do Mestre você tem visões rápidas de eventos que ainda virão a acontecer ou que tenham acontecido recentemente. É possível se concentrar, com calma, em um lugar, objeto ou pessoa para tentar ter as visões.

Obs: O Mestre não precisa dar informações que venham a estragar a surpresa da aventura, mas pode conceder dicas importantes.

Radar (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você pode “perceber” tudo a sua volta, mesmo na mais completa escuridão. Você percebe (ou sente) objetos e formas, mas não cores, próximos a você (10m de raio). Criaturas invisíveis podem ser percebidas pelo uso deste poder.

Um Personagem com este Poder não pode ser pegado de surpresa em comba-

tes *Corpo-a-Corpo* nem à *Distância* (se o adversário estiver a menos de 10m).

Resistência à Magia (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Quando você é alvo de uma magia, recebe um bônus de +3 em testes para resistir aos efeitos desta magia.

Obs: Este Poder funciona apenas contra Magias e não contra outros ataques ou poderes.

Telepatia (2 Pontos)

[2x para cada 1pt de Energia por dia]

Você pode ler e influenciar a mente de um alvo. Quando este Poder é ativado você pode saber o que um alvo está pensando (quais as intenções dele, se fala a verdade, etc.) e ainda pode dar uma sugestão simples que não pode se opor aos instintos básicos ou códigos do alvo. O Alvo tem direito a um teste de *Energia* contra uma dificuldade igual a 9+ a *Habilidade* do atacante, para não ser afetado por este Poder.

Teleporte (2 Pontos)

[2x Energia por dia]

Você pode desaparecer de um local e aparecer em outro. Se o local de destino estiver visível o *Teleporte* é bem sucedido automaticamente. Para locais que não possam ser vistos (como o outro lado do muro) exige um Teste Muito Difícil de *Habilidade* (dif. 13), se falhar você volta para o ponto de origem. O local de destino não pode estar muito distante (máximo 500m) e você pode carregar consigo apenas suas roupas e objetos pessoais (armas, sacolas, etc.).

Transmorfo (1 Ponto)

[2x para cada 1pt de Energia por dia]

Você pode alterar sua forma, adquirindo a aparência de qualquer criatura que tenha tocado. Você não ganha os Poderes da criatura nem vantagens diferentes, apenas a aparência dela. Não é possível se transformar em criaturas de tamanho diferente. Cada uso do Poder dura 1 hora.

Atacar, usar Magia, ativar um Poder ou ser ferido enquanto está assumindo a forma de outra criatura anula o efeito deste Poder.

Velocidade (1 Ponto)

[Sempre Ativo]

Você se move muito mais rápido que o comum. Sua velocidade aumenta em 4 vezes com relação a original (40m por rodada para *Hab 2*).

Com este Poder você tem também um bônus de +1 para testes que de-

pendam da agilidade do personagem (mas não em combate).

Vôo (3 Pontos)

[Sempre Ativo]

Você pode voar em qualquer direção. Com este Poder você pode se mover em qualquer direção. Alguns locais podem atrapalhar o uso do Vôo. Sua velocidade enquanto está voando continua a mesma (pela *Habilidade*).



Lista de Restrições

Assustador (-1 Ponto)

Você é horrível, sua aparência é repulsiva ou assustadora e as pessoas saem correndo na sua presença. Com esta Restrição é impossível conviver e interagir livremente com as pessoas comuns. Você tem uma penalidade de -2 em qualquer teste em que sua aparência influencie e sempre deve esconder seu rosto para não criar pânico geral.

Cegueira (-2 Pontos)

Você não enxerga nada. Pode ter perdido a visão ou ter nascido sem ela. Para o combate, considere que todos os seus adversários estão sobre o efeito do poder *Invisibilidade* para calcular as penalidades.

O Talento *Sentidos Ampliados: Audição*, reduz em 1 todas as penalidades.

Ex: Se você possui Cegueira e Sentidos Ampliados: Audição, quando ataca inimigos que estejam em combate Corpo-a-Corpo, eles recebem apenas +1 na ND (no lugar de +2).

O Poder *Radar* anula todas as penalidades de *Cegueira*, mas você ainda NÃO pode ver o que acontece além de 10m (ataques feitos à *Distância* superior a 10m sofrem penalidade normalmente).

Código (-1 ponto cada)

Você possui um ou mais códigos de conduta que segue rigorosamente. Caso você tente fazer algo que contradiz o seu código, o Mestre pode interdizer e obrigá-lo a agir corretamente. Cada um dos códigos citados abaixo é uma desvantagem de -1 ponto.

Alguns Códigos entram em contradição com outros, por isso o Mestre

deve SEMPRE observar a escolha dos jogadores.

do Cavaleiro: NUNCA ferir uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie humanoíde) nem permitir que ninguém o faça. SEMPRE defender e ajudar as mulheres.

do Combate: NUNCA atacar oponentes de surpresa, em desvantagem numérica ou que não ofereçam perigo, nem permitir que outras pessoas o façam.

da Derrota: NUNCA fugir de uma luta honrada, nem se permitir ser capturado. Caso seja derrotado de forma justa, você DEVE tirar a própria vida.

dos Heróis: SEMPRE ajudar as pessoas e criaturas mais fracas que estejam em perigo. NUNCA recusar um pedido de ajuda e SEMPRE manter sua palavra.

da Honestidade: NUNCA mentir, roubar, trapacear, enganar ou fazer qualquer coisa contra as leis (mesmo locais), nem permitir que outras pessoas o façam.

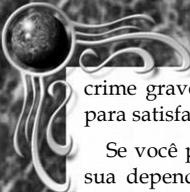
da Lealdade: SEMPRE obedecer às ordens de seus superiores, exceto quando estas ordens violarem outro código que você possua.

da Natureza: NUNCA matar animais, exceto em defesa própria ou para alimentar-se, nem sequer ferir filhotes ou fêmeas grávidas. Nunca destruir plantas e ajudar SEMPRE os animais em perigo.

da Vida: Jamais tirar a vida de outra pessoa ou criatura nem permitir que outra pessoa o faça. Você pode ferir e até capturar um adversário mas NUNCA matar.

Dependência (-1 Ponto)

Você é dependente de algo raro, desumano ou proibido como drogas para um viciado, sangue para o Vampiro ou carne humana para Canibais. Esta dependência força você a cometer um



crime grave, como matar uma pessoa, para satisfazê-la.

Se você passa um dia sem satisfazer sua dependência o Mestre deve jogar 1d6. Um resultado entre 1 e 4 significa que sua *Energia* é reduzida em 1 ponto (isso não diminui seus *PVs*).

Se sua *Energia* chegar a 0, você só tem mais um dia de vida. Quando você satisfaz sua dependência, sua *Energia* volta ao normal.

Devoção (-2 Pontos)

Você tem uma missão ou dever pelo qual é obcecado. Você DEVE dedicar sua vida a este fim e nada mais importa.

Se você deseja fazer algo que não esteja ligado diretamente ao seu “Grande Objetivo” o Mestre deve jogar 1d6. Um resultado entre 1 e 4 significa que você receberá uma penalidade de -1 em todos os seus Testes e *Jogadas de Ataque*.

Fobia (-2 Pontos)

Você tem um medo mortal de alguma coisa. Quando é exposto ao causador do seu medo o Mestre deve jogar 1d6. Um resultado entre 1 e 4 significa que você sai correndo e chorando assustado como uma criança (o que é no mínimo embaraçoso), não podendo fazer nenhuma outra coisa.

Sua Fobia deve ser de algo comum, que acontece com frequência (escuro, lugares fechados, animais, plantas, etc.). Se você quiser escolher algo mais raro ou muito comum o Mestre pode conceder mais ou menos pontos (-1 ou -3 pontos).

Fraqueza (-2 Pontos)

Você tem uma fraqueza, algo que, quando ocorre, deixa você extremamente fraco. Pode ser uma ferida que

ainda dói, uma dor de cabeça, um demônio que aparece pra lhe atrapalhar. Durante o jogo, quando se depara com sua fraqueza, o Mestre deve jogar 1d6. Um resultado entre 1 e 4 significa que você recebe uma penalidade de -1 em seus Testes e *Jogadas de Ataque*.

Sua Fraqueza deve ser de algo comum, que acontece com frequência (escuro, lugares fechados, animais, plantas, etc.). Se você quiser escolher algo mais raro ou muito comum o Mestre pode conceder mais ou menos pontos (-1 ou -3 pontos).

Inculto (-1 Ponto)

Você é completamente ignorante, não sabe ler, escrever nem contar direito. Você pode falar com as pessoas, mas apenas com palavras simples do vocabulário popular.

Ex: Você avistou 3 inimigos vindo do norte. Pode representar assim:

- Lá (dedo apontando pro norte). Inimigos vindo. Mais que 1.

Inimigo (-1 Ponto)

Você possui um inimigo (ou vários) que lhe odeia com todas as forças. Ele irá tentar destruir e atrapalhar você SEMPRE. O *Inimigo* é feito com sua mesma quantidade de pontos e limitações. Caso ele morra, seja por você tê-lo matado ou outra pessoa, outro *Inimigo* virá tomar o lugar dele.

Numa aventura, o Mestre deve jogar 1d6. Um resultado entre 1 e 4 significa que seu inimigo veio atrapalhar sua vida.

O inimigo SEMPRE é um NPC controlado pelo Mestre.

Loucura (Variável)

Você possui algum tipo de loucura. Com algum tempo de conversa, ninguém com um pingo de juízo confia

em você. Você pode vencer sua loucura temporariamente jogando 1d6. Um resultado de 5 ou 6 significa que você está livre do efeito da loucura por um tempo determinado pelo Mestre (normalmente um combate).

Cleptomania (-1pt): *Você rouba coisas mesmo sem precisar, não pelo valor, mas pelo prazer de roubar. Devolver o que você roubou não está nos seus planos.*

Compulsão (-1pt): *Você precisa fazer algo constantemente, pelo menos 2 horas por dia dividida em vários intervalos. Durante situações de tensão ou combate jogue 1d6, o resultado de 1, 2 ou 3 significa que você abandona tudo para satisfazer sua Compulsão.*

Fantasia (-1pt): *Você acredita ser muito mais poderoso do que é na verdade. Esta loucura PODE colocar você em risco em várias situações.*

Furioso (-1pt): *Durante situações tensas você pode entrar em uma fúria insana. Jogue 1d6, se sair 1, 2 ou 3 você entra em fúria. Neste estado você recebe -2 na ND. A fúria dura até o fim do combate e, enquanto está em fúria, você não pode usar nenhum Poder que precisa ser Ativado.*

Homicida (-2pts): *Você tem sede de sangue, e deve cometer um assassinato a cada 3 dias pelo menos. Você nunca dei-*

xa de matar um inimigo derrotado.

Lunático (-1pt): *Você é completamente pirado. Não fala coisa com coisa e sempre vê coisas que ninguém vê. NINGUÉM confia na sua palavra, nem você mesmo.*

Mentiroso (-1pt): *Você nunca fala a verdade, sempre inventa uma estória diferente, "aumenta" os fatos, mas nunca conta o que ocorreu de verdade mesmo que queira.*

Paranóico (-1pt): *Você não confia em NINGUÉM, acha que todos querem lhe traír ou roubar. Você não consegue dormir direito se não estiver em um local fechado e sozinho.*

Suicida (-2pts): *Você não dá valor a sua vida e se lança para a morte com prazer e nunca foge de uma luta. Esta loucura COLOCA você em perigo em várias situações.*

Reputação Negativa (-1 Ponto)

Você é conhecido por algo macabro ou criminoso que ficou marcado na história. Isso dificulta sua aceitação entre as pessoas, de forma que NINGUÉM confia em você (-2 em Testes que dependam do seu carisma ou aparência). Além deste problema, qualquer fraqueza que você possua será conhecida da maioria das pessoas.





Talentos

Capítulo 6

Os Talentos

Talentos são habilidades menores que os Poderes que todo personagem tem. Cada **ponto de personagem** pode ser convertido em 2 Talentos à sua escolha. Assim, caso você gaste 2 **pontos de personagem**, pode escolher 4 Talentos da lista abaixo.

Todo Personagem começa o jogo com uma quantidade de Talentos, que é definida pelo Mestre, durante a criação de personagem. Os Talentos devem ser usados para dar um “toque final” ao seu herói.

O Mestre está livre para criar ou modificar qualquer um dos Talentos da lista abaixo. Mas deve tomar cuidado para não desequilibrar o jogo.

Lista de Talentos

Aparência Frágil

Você não parece possuir o poder que tem. Por algum motivo você não parece ser perigoso. Talvez por ser muito pequeno, fraco, velho ou criança demais. O motivo fica a seu critério.

Personagens com este Talento têm mais facilidade de agir com as pessoas (+1 em testes que estejam relacionados à aparência) porque elas se compadecem de sua aparente “fragilidade”.

Em combate, quando enfrenta um inimigo pela primeira vez, você pode fazer um ataque surpresa (contra *ND* 7) antes da primeira rodada de combate. Oponentes que já tenham visto você lutando não caem no seu truque.

Biblioteca

Você tem acesso a uma grande fonte de dados. Quando quiser uma infor-

mação sobre algo, você pode recorrer a esta fonte para aumentar suas chances. Na prática, você recebe um bônus de +1 em Testes que estejam relacionados ao conhecimento.

Detectar Magia

A magia é uma energia mística que flui pelo mundo. Um mágico é capaz de manipular esta energia, mas isso deixa resíduos no ambiente ou objeto.

Com este Talento você pode perceber estes vestígios do uso de magia. Eles aparecem iluminados com uma aura azulada. Quanto mais tempo passar, mais tênue fica esta marca.

Ilusões não podem ser percebidas por este Talento até que tenham terminado sua duração.

Especialista

Você é um grande conhecedor das técnicas de combate com um grupo de armas específicas. Você precisa escolher qual o tipo de dano no qual é especialista (corte, perfuração, etc.).

Na prática, quando você usa uma arma na qual é especialista, você recebe um bônus de +1 na *Jogada de Ataque*.

Imune à Dor

Você não sente dor ou tem um controle sobre seus terminais nervosos de forma que não é afetado por ela. Você recebe um bônus de +1 para seus Testes de *Intimidação*, se demonstrar que não grita ou sofre quando é ferido ou torturado.

Imune à Fome e Sede

Você não precisa comer nem beber nada. Não significa que você não possa

ou não queira, mas não sofre os efeitos negativos por falta do alimento ou bebida. Seu corpo consegue produzir os nutrientes necessários para sua própria sobrevivência.

Imune ao Sono

Você não precisa dormir. Seu corpo não sente os efeitos da falta de sono e você pode passar o tempo que quiser sem dormir. Para recuperar seus PVs você ainda precisa descansar um mínimo de 4 horas por dia.

Infravisão

Você pode ver as coisas através do calor que elas emitem. Sua infravisão possui um alcance máximo de 15m. Pessoas e objetos quentes são representados por espectros de cor vermelhos, enquanto objetos frios são representados pela cor azul. Fontes de calor ou frio intenso, como fogueiras, podem atrapalhar sua visão.

Memória Fotográfica

Você é capaz de memorizar com perfeição qualquer coisa que tenha visto. É como se você fotografasse as cenas na sua mente e fosse capaz de rever as fotos depois. Qualquer detalhe que possa ser visto, será lembrado com um Teste Fácil de *Habilidade* (dif. 9). Para usar a memória fotográfica é preciso passar pelo menos uma rodada observando o lugar a ser “fotografado”.

Mentor

Você possui um Mestre que ainda lhe ajuda ou ensina. Ele pode lhe dar informações e ajudar a resolver alguns problemas. Seu Mestre, de alguma forma, é uma pessoa influente ou poderosa (ou ambos). Às vezes, durante uma situação tensa (como um comba-

te), você pode “lembrar” de um ensinamento de seu mentor que pode lhe ajudar. Isso significa que o Mestre pode dar “dicas” ao jogador.

Patrono

Você é protegido por alguém muito poderoso. Seu Patrono pode ser uma organização poderosa, o governo, uma grande empresa, uma pessoa muito influente, etc.

Durante a aventura o Patrono pode, a critério do Mestre, fornecer armas, equipamentos, transporte e informação. Em situações especiais, ele pode ainda enviar reforços para lhe ajudar.

Ter um Patrono tem também uma consequência, você deve seguir suas ordens e cumprir as missões designadas por ele.

Perícias

Você possui um vasto conhecimento em um campo específico. Cada Perícia é um Talento individual e você deve comprá-las separadamente.

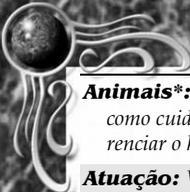
Quando for realizar um Teste em que sua Perícia influencia, você recebe um bônus de +2 neste Teste. O bônus de duas ou mais Perícias não se acumulam.

*Ex: Se você possui **Computação** e **Investigação**, e deseja fazer pesquisas na internet para encontrar uma pessoa, terá um bônus de +2 no Teste e não +4.*

Algumas perícias são marcadas com um asterístico (*). Isso significa que Personagens que não as possuam, não podem fazer testes das mesmas.

*Ex: Qualquer Personagem é capaz de fazer um teste de **Investigação**, mesmo não possuindo a Perícia. Neste caso apenas a **Habilidade** é testada.*

*Já um Personagem que não possua a Perícia **Medicina**, jamais poderá fazer um teste relacionado a esta área.*



Animais*: *Você conhece os animais, sabe como cuidar, adestrar, criar e até diferenciar o humor de cada animal.*

Atuação: *Você aprendeu a ser um ator, interpretar papéis, fazer os outros rirem ou chorarem.*

Ciência*: *Você conhece e estuda física, biologia, química e outras ciências comuns.*

Computação*: *Você sabe utilizar computadores, consertar, instalar, configurar, obter informações na rede.*

Condução*: *Você é apto a dirigir qualquer veículo terrestre, fazer manobras, etc.*

Crime*: *Você sabe fazer coisas ilegais como falsificar documentos, abrir fechaduras, desarmar mecanismos, e coisas do gênero.*

Diplomacia: *Você foi educado para saber como se comportar e a quem se dirigir para obter o que quer.*

Direito*: *Você conhece a lei, sabe seus direitos e deveres e sabe como utilizar a lei a seu favor.*

Esportes: *Você foi treinado em vários esportes, sabe saltar, correr e nadar muito bem.*

Etiqueta*: *Você foi educado para ser um perfeito cavalheiro (ou dama), sabe se comportar em qualquer lugar.*

Furtividade: *Você é capaz de mover-se em silêncio, esconder-se nas sombras e agir furtivamente.*

Herborismo*: *Você conhece as plantas e suas capacidades curativas e venenosas, sabe preparar poções e remédios.*

Idiomas*: *Você conhece a maioria (se não todos) dos idiomas falados e é fluente nos principais.*

Intimidação: *Você sabe como fazer uma pessoa ter medo, sabe extrair informações através de ameaças.*

Investigação: *Você percebe os mínimos detalhes deixados de lado pelos olhos (não treinados) das pessoas comuns.*

Lábia: *Você possui uma capacidade inata de convencer as pessoas através de uma boa conversa.*

Medicina*: *Você é apto a realizar cirurgias, prestar primeiros socorros e dar consultas.*

Montar: *Você conhece as técnicas de montaria, sabe montar todo tipo de animal, seja terrestre ou não.*

Música*: *Você é um amplo conhecedor da música, sabe compor, tocar, orquestrar e cantar muito bem.*

Ocultismo*: *Você conhece as ciências ocultas e proibidas, sabe sobre o mundo sobrenatural.*

Pilotagem*: *Você sabe pilotar qualquer veículo aéreo como jatos ou navios.*

Prontidão: *Você é atento as coisas ao seu redor, percebe melhor o perigo que o rodeia.*

Rastrear*: *Você é capaz de seguir o rastro de outras pessoas ou criaturas, mesmo em terreno sólido.*

Reparos*: *Você consegue consertar máquinas e equipamentos mecânicos, elétricos e eletrônicos.*

Sobrevivência: *Você sabe como sobreviver em ambientes hostis, sabe procurar água, comida e abrigo.*

Reputação

Você é conhecido por seus feitos, sua família, um estilo de luta diferente, etc. Em suma, é respeitado (ou temido) por muitos.

Esta boa reputação facilita bastante sua aceitação entre as pessoas. Você recebe um bônus de +1 para qualquer Teste em que carisma ou fama possa influenciar.

Riqueza

Você possui muito dinheiro, e pode utilizar de seus recursos para obter várias "facilidades". Em termos de jogo, você pode ter veículos, animais,

armas, armaduras, tudo que o dinheiro pode compra. Sempre fica em locais luxuosos e pode “comprar” o respeito e serviços de qualquer um.

Este Talento NÃO pode ser usado para obter itens que representem um Poder ou Talento.

Senso de Direção

Você consegue guardar mentalmente os caminhos que percorre, sendo capaz de voltar por onde veio sem maiores dificuldades. Além disso, você pode sentir o Norte magnético do planeta, sabendo sempre para onde está indo. Com este Talento você NUNCA se perde em lugar nenhum.

Sentidos Ampliados

Você possui um ou mais sentidos bastante aguçados. A lista adiante contém os mais comuns, mas o Mestre pode permitir o uso de outros.

Quando faz algo em que seus sentidos podem influenciar, você recebe um bônus de +1 nos Testes.

Audição Ampliada: *Você pode ouvir sons muito baixos ou distantes, pode distinguir a fonte dos ruídos.*

Faro Ampliado: *Você consegue diferenciar os odores como um cão ou outro animal farejador. É capaz de seguir rastros pelo cheiro.*

Visão Ampliada: *Você pode ver coisas muito distantes (4x o alcance comum) com extrema perfeição. Este Talento NÃO amplia o alcance de outros Talentos.*

Visão Noturna

Você consegue enxergar na mais perfeita escuridão. Você não pode diferenciar cores, já que tudo aparece em tons de cinza ou outra cor (como verde). O alcance máximo desta visão é de 15m.

Fontes de luz muito fortes, como uma lanterna apontada em sua direção, podem cegar você temporariamente.



Raças e Tipos

Capítulo 7

O nome raça é utilizado para distinguir diferentes tipos de criaturas que existem no mundo de jogo, e podem ser usadas pelos jogadores como personagens. Quando um jogador cria um personagem e não escolhe a raça, este personagem será sempre Humano, que é a raça mais comum da maioria dos mundos.

A Raça também define as características físicas e sociais do personagem: um Anão é baixinho e resmungão; um Elfo tem orelhas pontudas e é arrogante; mas o jogador pode criar exceções à regra.

Em termos de jogo, uma Raça é um conjunto de Poderes, Restrições, Talentos e ajustes nos Atributos, que representam uma criatura.

Comprar uma Raça é como comprar um Poder, você gasta pontos de personagem para pertencer aquele tipo de criatura e recebe suas forças e fraquezas. Você deve anotar estes detalhes na Ficha de Personagem, no local denominado **Traços Raciais**.

Criando Outras Raças

O Mestre está livre para criar qualquer Raça (não os Jogadores), desde que sempre a mantenha balanceada. Na prática some os Talentos, Poderes e Restrições concedidos (lembre-se que cada 2 Talentos equivalem a 1 **Ponto de Personagem**) e este será o custo desta raça.

Para uma espécie poder ser usada como Raça de Personagens, ela deve ter um grau mínimo de civilização (possuem vilas ou cidades, uma organização social, cultura, etc.) para não desequilibrar o jogo.

Anões (2 Pontos)

Os Anões são uma raça de humanoides que possuem em média 1,20 metros de altura. Apesar de seu tamanho reduzido, esta raça possui uma resistência e vigor fora do comum. Outra característica comum entre eles é o fato de serem resmungões e possuírem um temperamento bastante explosivo. Tendem a viver no subterrâneo, mas se adaptam muito bem a vida nas cidades.

Os machos da raça possuem uma barba espessa e volumosa, que é motivo de orgulho e vaidade (talvez o único). Um Anão nunca permite que toquem em sua barba e, aconteça o que acontecer, ele sempre a protege “antes queimar as costas que minha barba”. Além disso, os Anões são excelentes ferreiros e apreciadores de cerveja (de preferência bastante forte).

As fêmeas desta raça possuem uma beleza rústica, apreciada por algumas outras raças (como a raça humana).

Elas também possuem os traços raciais dos machos, exceto pela barba.



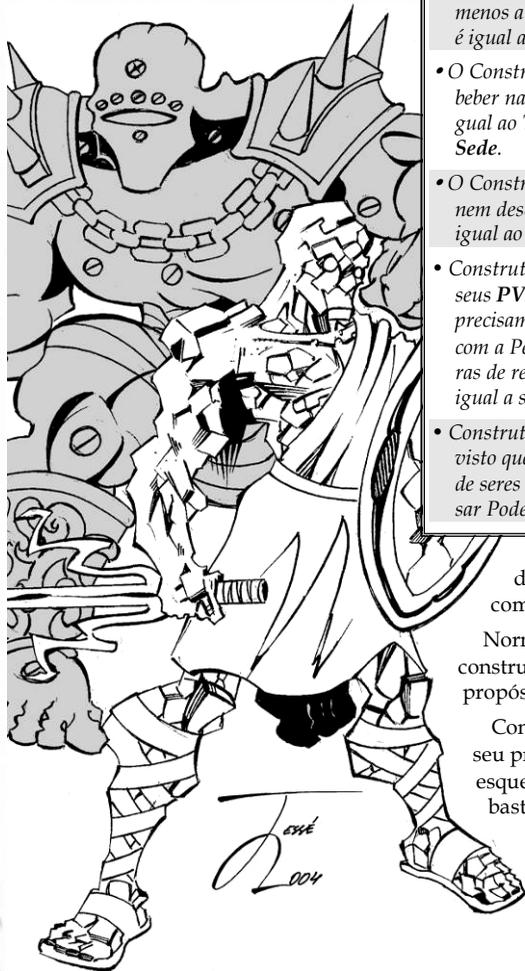
Traços Raciais

- Anões têm um bônus de +1 em **Energia**.
- Anões desenvolveram a capacidade de enxergar no escuro. Esta característica é igual ao **Talento Visão Noturna**.
- Anões desenvolveram uma resistência à magia, devido à sua natureza extremamente avessa a estas artes. Esta característica é igual ao **Poder Resistência à Magia**.

Construto (0 Pontos)

Os Construtos são criaturas que foram criadas por outros seres através de magia ou tecnologia. Um construto não nasce, não tem uma raça específica ou aparência comum (pelo menos normalmente). Eles são máquinas criadas para um propósito ao qual servirão até o fim de sua existência.

Os Construtos podem ser feitos de qualquer material variando desde pedra, metal, vidro... até carne, ossos,



Traços Raciais

- *Construtos são imunes aos Efeitos Mágicos de **Conexão** e **Cura**.*
- *Construtos não morrem (eles não são seres vivos). Se ele for levado à inconsciência (0 PVs), só pode retornar "à ativa" se alguém o reparar. Reparar um Construto leva 8 horas e exige um Teste Muito Difícil de **Reparos** (dif. 13).*
- *Construtos são imunes a **Acerto Crítico**.*
- *O Construto não sente dor (pelo menos a maioria). Esta característica é igual ao Talento **Imune à Dor**.*
- *O Construto não precisa comer ou beber nada. Esta característica é igual ao Talento **Imune à Fome e Sede**.*
- *O Construto não precisam dormir nem descansar. Esta característica é igual ao Talento **Imune ao Sono**.*
- *Construtos **NÃO** podem recuperar seus PVs com descanso ou magia, precisam ser consertados por alguém com a Perícia **Reparos**. Cada 8 horas de reparos ele recupera um valor igual a sua **Energia** em PVs.*
- *Construtos não podem usar **Magia**, visto que essa energia é característica de seres vivos. Mas ainda podem usar **Poderes**.*

plástico. O criador é que define que material irá compor sua obra.

Normalmente a forma do construto tem ligação direta com o propósito de sua criação.

Construtos que não conheçam seu propósito (ou tenham esquecido) podem se tornar bastante perigosos.

Elfo (1 Ponto)

Os Elfos são, conforme os mais velhos entre eles, a raça mais antiga e sábia que existe. É possível notar um certo “ar de arrogância” quando se está conversando com um Elfo, mas no seu íntimo, são seres de extrema beleza e bondade (com raríssimas exceções). Possuem feições muito afiladas, suas orelhas são grandes e pontudas, seus olhos amendoados.

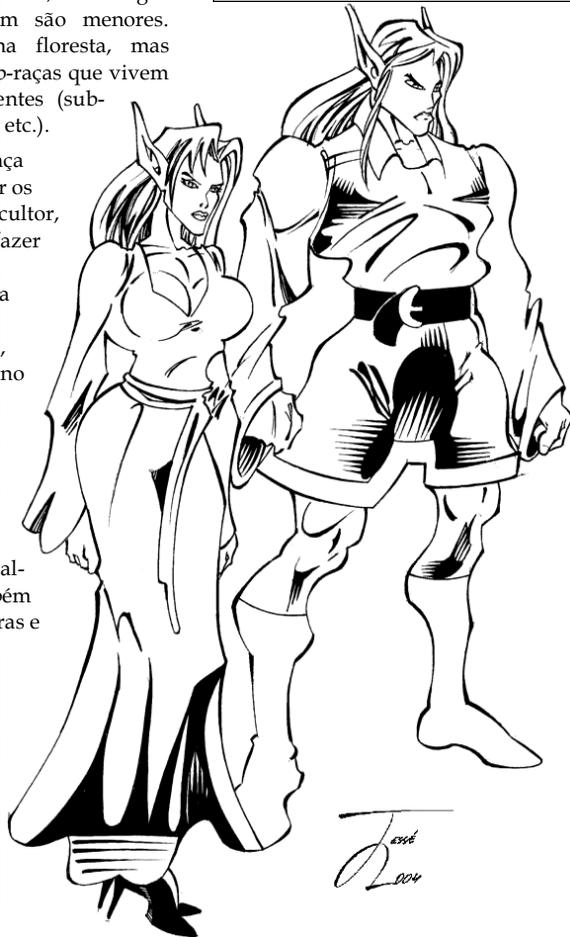
Fisicamente, um Elfo é bem mais franzino que um humano, e seu vigor e resistência também são menores. Tendem a viver na floresta, mas existem inúmeras sub-raças que vivem em ambientes diferentes (sub-aquático, montanhas, etc.).

Os machos desta raça tendem a desenvolver os sentidos artísticos (escultor, pintor, tecelão, etc.), fazer trabalhos manuais delicados ou estudar a magia. Adoram a arquearia e a esgrima, sendo sempre hábeis no uso destas armas.

As fêmeas são extremamente belas, sendo admiradas por todas as outras raças. Tendem muito para a música (especialmente o canto). Também são excelentes arqueiras e espadachins, além de mágicas.

Traços Raciais

- *Elfos têm uma penalidade de -1 em Energia devido a sua constituição mais delicada, esta penalidade não afeta seus PVs.*
- *Quando usam espadas ou arcos (escolha um dos dois) os Elfos recebem um bônus de +1 na Jogada de Ataque. Esta característica é igual ao Talento Especialista.*
- *Elfos são capazes de enxergar no escuro com perfeição. Esta característica é igual ao Talento Visão Noturna.*



Halflings (2 Pontos)

Os Halflings (ou Pequeninos) são seres bondosos e brincalhões. Com cerca de 90 cm de altura, parecem crianças Élficas com pés peludos e orelhas menos proeminentes. Os pelos dos pés de um Halfling é motivo de orgulho (semelhante à barba de um Anão) e eles nunca usam calçados ou algo que possa cobri-los. Eles não são aventureiros, preferindo ter uma vida de diversões, bons fumos, comida farta e descanso. No entanto são muito silenciosos e observadores, características que auxiliam o ingresso dos membros da raça na chamada “vida-fácil” dos Ladinos.

Eles convivem bem com qualquer raça, desde que não seja guerreira demais, porém preferem viver em comunidades próprias, isolados dos humanos e outras raças.

Se você algum dia estiver viajando e tiver que se hospedar na casa de alguém, que essa pessoa seja um Halfling. Estas criaturinhas são conhecidas por sua hospitalidade e bondade. Dizem até que no seu aniversário, um Halfling DÁ presentes aos convidados ao invés de receber.

Os machos desta raça são muito travessos. Gostam de “brincar de tiro” com fundas e outras armas de arremesso. Eles se ligam muito a música e adoram cozinhar.

As fêmeas desta raça são muito belas e formosas, mas sua aparência infantil faz com que raramente outras raças se sintam a vontade em flertar com elas.

Traços Raciais

- *Entre os Halflings existem vários jogos de “tiros”, pois esta raça possui uma grande precisão. Eles recebem um bônus de +1 na Precisão devido a esta excelente pontaria.*
- *Halflings são rápidos e silenciosos. Conseguem se mover furtivamente em qualquer lugar. Eles recebem um bônus de +1 em Testes de Furtividade.*
- *Halflings são dotados de uma resistência incomum à Magia e Efeitos Mágicos devido a sua pureza. Esta característica é igual ao Poder Resistência à Magia.*



Classes - Parte 1

Capítulo 8

Uma das coisas mais legais de um jogo de RPG é que, ao contrário dos filmes onde você pode apenas ver o herói fazer coisas fantásticas, você pode SER o herói e fazer tudo que ele faz. Com o **Nexus d6** você pode criar qualquer tipo de herói, apenas gastando os pontos, mas, para facilitar na criação dos personagens, seguem aqui algumas Classes.

As Classes são personagens semi-prontos, feitos com 5 pontos de personagem com as limitações de *Aventureiros* (veja **Capítulo 2**). Você deve escolher uma delas, gastando 5 pontos, e usar o restante dos pontos para melhorar e dar seu toque ao personagem. Todas as Classes vem como humanos, mas você pode escolher outras raças desde que pague os pontos dela.

Diferente das Raças, uma Classe não permite que você aumente seus Atributos, Poderes e Restrições para além do valor permitido pelas limitações.

As Classes apresentadas aqui são para ambientes de Fantasia Medieval, o tipo mais jogado de aventura em RPG. O Mestre está livre para criar as classes que desejar.

*Ex: Ricardo tem 8 pontos e escolhe ser um Anão Bárbaro com as limitações aventureiro. Ele já gastou 7 pontos, 5 da classe Bárbaro e 2 da raça Anão. Como a classe Bárbaro já possui uma Restrição de -1pt, ele só pode comprar mais uma Restrição de -1 ponto. Ricardo escolhe **Inculto** (-1pt). Agora ele ainda tem 2 pontos para gastar e aumenta 1 ponto em **Força** e 1 em **Energia**.*

O Anão ficará com a ficha abaixo:

For 3, Pre 0, Hab 1, Def 0, Ene 4*

Poderes: Fúria Guerreira (1pt);

Restrições: Código: da Natureza (-1pt);

Talentos: Animais, Esportes, Intimidação, Prontidão, Sobrevivência;

* A Energia recebe um bônus Racial de +1

Arqueiro

O Arqueiro é o herói especialista em combates à distância. Durante muito tempo, na idade média, estes soldados foram temidos por sua enorme pontaria e força destrutiva. Um Arqueiro bem treinado não permite aos seus adversários se aproximarem e, desta forma, torna-se quase invulnerável.

A arma preferida de um Arqueiro é o arco (*Tipo de dano: Perfuração*), lógico, e para ele, seu arco é sua vida. Ele cuida de seu arco como se fosse parte de si mesmo (ou mais que isso).

Um Arqueiro não enfrenta seus inimigos em campo aberto (pelo menos não deveria), ao invés disso ele prefere se esgueirar, movendo-se sorrateiramente e buscando sempre um local favorável. O treinamento destes heróis fortalece o corpo, dando mais agilidade e resistência física, e a mente, fazendo com que estejam sempre alerta e saibam sobreviver em ambientes hostis. Devido ao fato de estarem sempre com os olhos grudados no horizonte, eles desenvolvem uma visão muito mais apurada que a maioria das pessoas comuns.

Obs: Você pode escolher uma arma diferente do arco, desde que seja de ataque à distância.

Arqueiro

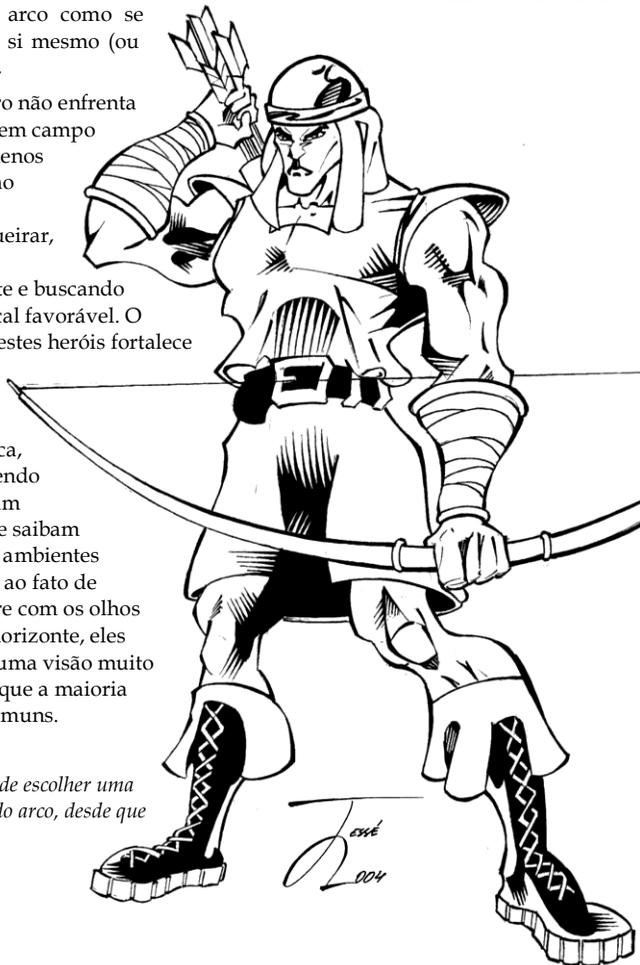
Custo: 5 pontos

For 0, Pre 2, Hab 2, Def 0, Ene 1

Poderes: -

Restrições: -

Talentos: Esportes; Furtividade; Prontidão; Sobrevivência; Visão Ampliada;



Bárbaro

O Bárbaro é um herói que luta com toda a selvageria e insanidade de um animal. Quando estão em combate eles podem mergulhar numa fúria induzida que os tornam guerreiros vigorosos. Apesar de parecer, os Bárbaros não são malignos, na verdade eles respeitam a natureza e os animais que vivem nela. Estes guerreiros vivem em regiões selvagens, na maioria das vezes em pequenas aldeias e não se acostumam com a civilização.

A arma preferida pelos Bárbaros é o machado ou a espada (*Tipo de dano: Corte*), e eles tendem a usar versões enormes delas.

Um Bárbaro conhece os animais, seus comportamentos e instintos, ele sabe como sobreviver em locais hostis. Devido à vida selvagem

que leva, ele tende a ser forte e musculoso (dizem que a civilização envenena o corpo) e a estar sempre alerta ao menor movimento suspeito. Contudo a maior arma deste herói talvez seja, na verdade, sua intensa capacidade de plantar o medo no coração dos seus inimigos.

Bárbaro

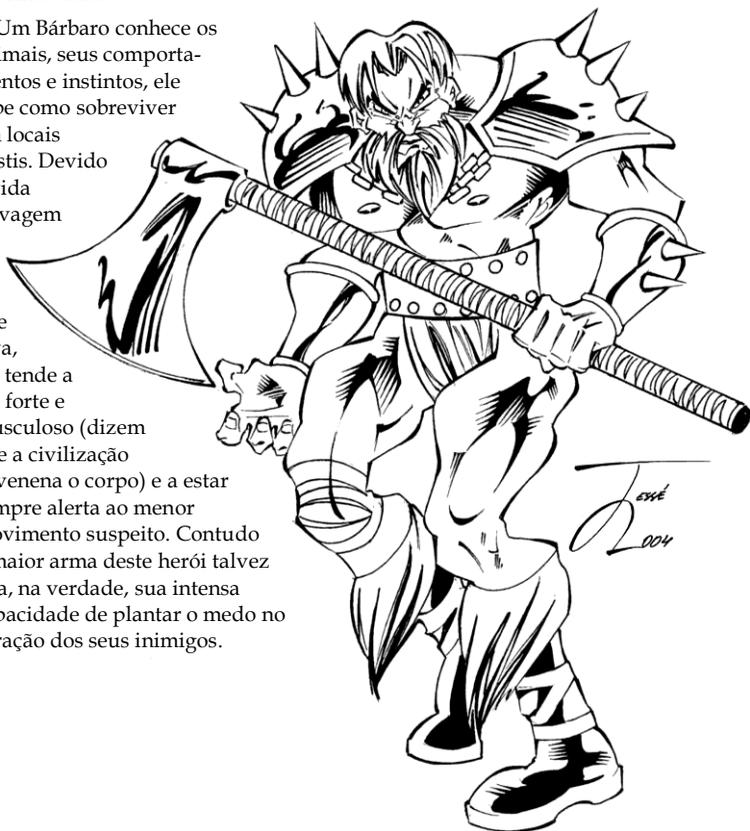
Custo: 5 pontos

For 2, Pre 0, Hab 1, Def 0, Ene 2

Poderes: Fúria Guerreira (1pt);

Restrições: Código: da Natureza (-1pt);

Talentos: Animais; Esportes; Intimidação; Prontidão; Sobrevidaência;



Guerreiro

O Guerreiro é um herói especializado em combate corpo-a-corpo. Ele é um soldado treinado e bem equipado que usa táticas de combate para derrotar seus adversários. Para um guerreiro a única luta justa é aquela que você pode olhar nos olhos de seu adversário. E, apesar de alguns dizerem o contrário, são os guerreiros que vencem as batalhas.

O Guerreiro conhece todas as armas, mas é especializado no uso de uma, sendo que escolhem normalmente espadas ou machados. Um guerreiro com sua arma é um adversário mortal e incansável.

Um Guerreiro mantém seu corpo sempre exercitado, para vencer as adversidades do campo de batalha e aprendem a montar logo cedo. Além disso, para que não seja pego de surpresa por assassinos covardes ou espíões, eles estão sempre atentos ao ambiente que os cerca.

Guerreiro

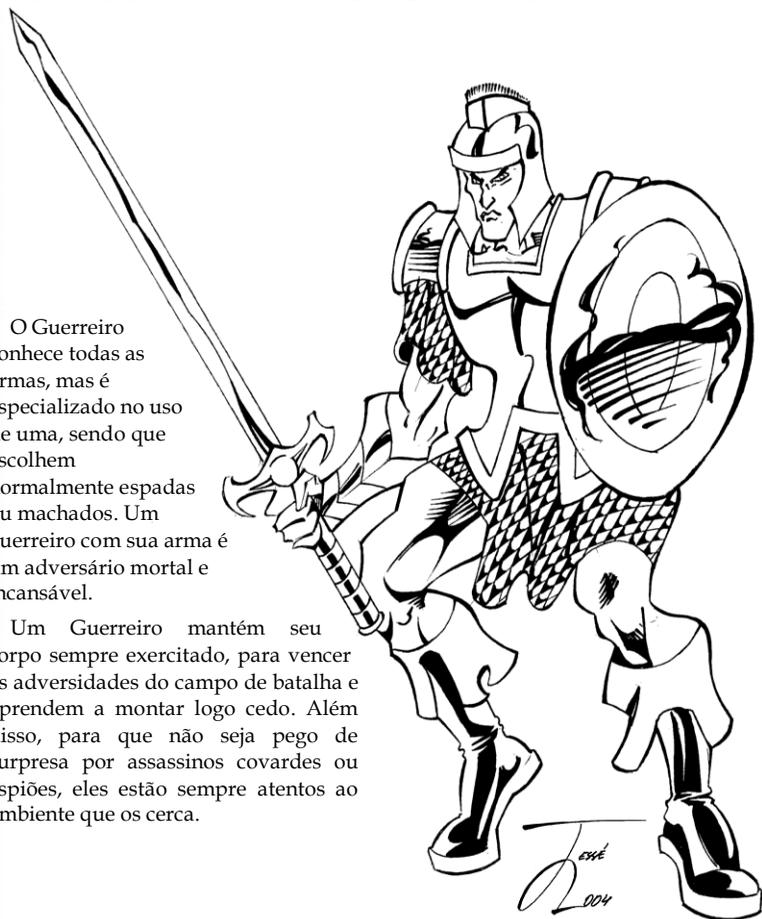
Custo: 5 pontos

For 1, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 2

Poderes: -

Restrições: -

*Talentos: Especialista em Corte;
Esportes; Montar; Prontidão; Sobre-
vivência;*



Ladino

O Ladino é o herói... Como assim! Não! Nem todos os Ladinos são ruins, existem uns que são até bons (a maioria é neutro). Veja o exemplo de Robin Hood, ele era um ladrão que roubava de ricos bandidos e dava aos pobres. Bem, voltando à explicação, eles são profissionais na arte da furtividade.

Estes heróis preferem o uso de armas de ataque à distância como arcos ou armas curtas de combate corpo-a-corpo como adagas (ambas com *Tipo de dano: Perfuração*).

Um Ladino é perito em punja (a arte de pegar as coisas sem que ninguém veja), abrir fechaduras, desativar armadilhas, ou seja, é indispensável num grupo de aventureiros. Ele conhece as leis e sabe como burlá-las. Ladinos são também acrobatas por profissão, visto que precisam entrar pelos lugares mais complicados, e ainda são extremamente silenciosos. Talvez a vantagem mais importante de um Ladino seja possuir uma boa lábria para poder negociar suas "aquisições" e conseguir sair ileso das confusões que se mete.

Ladino

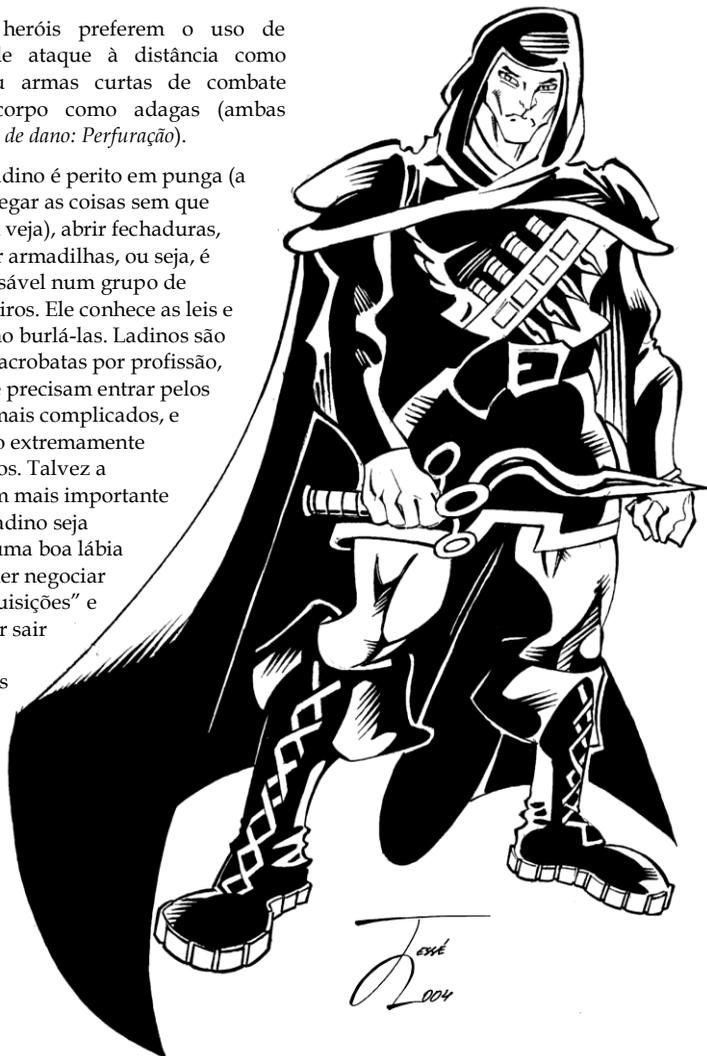
Custo: 5 pontos

For 1, Pre 1, Hab 2, Def 0, Ene 1

Poderes: Ataque Poderoso: CaC (1pt);

Restrições: Reputação Negativa (-1pt);

Talento: Crime; Direito; Esportes; Furtividade; Lábria;



A Magia

Capítulo 9

Magia! O que é?

A Magia é uma energia que permeia todo o universo. Ela é a essência de tudo e, uma vez que você possa manipulá-la, pode moldar tudo a sua volta.

Existem 4 tipos básicos de fontes de Magia que estão divididas em categorias chamadas de Esferas: A Esfera **Divina**, da magia que provém dos Deuses; A Esfera **Elemental**, que provém dos 4 elementos (fogo, terra, ar e água); A Esfera **Mental**, que provém da mente dos seres vivos; A Esfera **Natural**, que provém da natureza, das plantas e animais selvagens.

Para questões do jogo, todas elas realizam os mesmos efeitos, porém cada uma apresenta estes efeitos de forma diferente.

Ex: Se um Mago, que usa Magia Elemental, usa o Efeito Mágico de Ataque, isto pode ser uma bola de fogo ou uma chuva de pedras, já se um Druida, que usa Magia Natural, usar o mesmo Efeito Mágico de Ataque, isto seria uma grande raiz, afiada como uma navalha, que ataca o alvo.

Para facilitar a compreensão do texto chamaremos o usuário de magia de **Mágico**.

Efeitos

Magia funciona de forma semelhante a um Atributo, você gasta pontos de personagem nela e vai ficando mais poderoso. Porém, a cada ponto gasto você ganha pontos para distribuir entre os Efeitos possíveis. Cada ponto gasto em Magia gera 3 pontos que podem ser distribuídos entre os efeitos.

Não é possível ter mais pontos em um efeito do que o seu *Nível de Magia* atual. Assim, um Mago com *Nível de*

Magia 3, na esfera *Elemental*, tem 9 pontos para distribuir (no momento que faz o personagem) entre os efeitos possíveis, porém nenhum efeito pode ter mais que 3 pontos.

Efeitos Proibidos

Cada escola possui 2 efeitos mágicos que são proibidos para ela. Isso acontece porque determinados efeitos estão ligados a *Esferas* específicas. Abaixo há uma tabela com as *Esferas* e os *Efeitos Mágicos* permitidos (marcados com "S") e proibidos (marcados com "N") por ela. Apenas risque de sua ficha de personagem as magias proibidas pela escola que você escolheu.

EFEITOS/ESFERA	DIVINA	ELEMENTAL	MENTAL	NATURAL
Ataque	N	S	S	S
Conexão	S	N	S	N
Conjuração	S	S	N	S
Cura	S	N	S	S
Fusão	N	S	N	S
Movimento	S	S	S	S
Ofuscação	S	S	S	N

Mana

Para usar a magia é necessário gastar *Mana*, um tipo de combustível. Quanto mais pontos você possui em Magia, mais *Mana* terá para gastar. O cálculo é simples, você possui 5 pontos de *Mana* para cada Nível de Magia.

O Mágico recupera todos os seus pontos de *Mana* a cada noite de descanso, diferente dos *PVs*. Alguns itens podem recuperar *Mana*, mas estes são raros e só podem ser "encontrados" durante uma aventura (a critério do Mestre).

Custo

O custo para executar as magias é SEMPRE 1 *Mana* por cada nível do efeito que será utilizado. Você não precisa usar todo o conhecimento para criar um efeito, mesmo que tenha *Conjuração 5*, você pode querer conjurar uma criatura com apenas *Conjuração 2*, e só gasta 2 de *Mana*.

Um efeito que já tenha sido criado NÃO pode ser ampliado, assim se você tem *Conjuração 4* e utilizou apenas *Conjuração 2* para criar uma criatura não pode, no meio da duração da magia, “ampliá-la”. Você terá que gastar os 4 *Mana* para realizar este novo efeito.

Resistência

Quando você é alvo de uma magia, sempre tem direito a um teste para resistir aos efeitos indesejáveis. Estes testes podem ser de *Habilidade* ou *Energia*, dependendo da situação e da magia. Testes de *Habilidade* são requeridos quando você depende da sua agilidade para escapar do efeito e testes de *Energia* quando você depende da sua resistência física ou sua vontade para suportar o efeito.

O Mestre decide que atributo será testado, então você joga 2d6 e soma o resultado ao Atributo escolhido, este valor deve ser igual ou maior que a resistência do Mágico que lançou a magia, se você superar o Mágico, então a magia não tem efeito.

Para encontrar a dificuldade do efeito desejado some 9 a *Habilidade* do Mágico.

Ex: Um Mago com *Habilidade 3* tenta usar *Movimento 3* (ele possui *Movimento 5*) para imobilizar 3 alvos ao mesmo tempo, os alvos fazem um teste de *Energia* (atributo escolhido pelo Mestre) contra a dificuldade 12 (9+ 3 de *Hab*), se eles tirarem um resultado de 12 ou mais a magia falha e o *Mana* gasto é perdido.

Duração

Existem dois tipos de duração para magias: *Instantânea*, onde o efeito acaba logo após o lançamento; e *Sustentável*, onde o efeito pode perdurar por algum tempo. Em se tratando do primeiro caso, não há problemas, mas no segundo caso temos variações.

Uma magia com duração *Sustentável* mantém seu efeito por 5 rodadas, porém o Mágico pode estender este efeito para durar 1 hora gastando o DOBRO do *Mana* necessário para realizar a magia.

Ex: Se um Mago, que possui *Conjuração 3*, deseja manter sua barreira ativa por 1 hora deve gastar 6 *Mana*.

Alcance

Todas as magias têm um limite de alcance. Os efeitos só podem ser lançados até esta distância. Efeitos com duração que saiam do alcance da magia ainda existem, mas o Mágico só pode controlá-lo quando entrar na área de alcance. O limite de alcance da Magia depende do Nível de Magia do Mágico conforme a tabela abaixo:

NÍVEL DE MAGIA	ALCANCE
Nível 1	5 metros
Nível 2	10 metros
Nível 3	20 metros
Nível 4	40 metros
Nível 5	80 metros
Nível 6	160 metros
Nível 7	320 metros
Nível 8	640 metros



Ataque

[Instantânea]

O efeito de Ataque é o mais ofensivo de todos. Manipulando este poder o Mágico irá ferir de todas as formas imagináveis seus inimigos. Os servos dos Deuses são proibidos de usar este efeito.



Ataque - 1° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 1d3 de dano ou metade (arredonde para cima) se o alvo passa num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque que causa 1d6 de dano se acertar.

Ataque - 2° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 2d3 de dano ou metade (arredonde para cima) se o alvo passa num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque que causa 1d6+1d3 de dano se acertar.

Ataque - 3° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 3d3 de dano ou metade (arredonde para cima) se o alvo passa num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque que causa 2d6 de dano se acertar.

O Mágico pode roubar a essência vital de um ser vivo. Ele drena 1d3 PVs de um alvo para si mesmo, caso o alvo não passe num teste de resistência.

Ataque - 4° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 4d3 de dano ou metade (arredonde para cima) se o alvo passa num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque que causa 2d6+1d3 de dano se acertar.

Ataque - 5° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 1d3 de dano em 10 alvos diferentes ou metade (arredonde para cima) se os alvos passarem num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque em cada alvo que esteja dentro de uma área circular com 10 metros de diâmetro, este ataque causa 1d6 de dano se acertar.

O Mágico pode roubar a essência vital de um ser vivo. Ele drena 2d3 PVs de um alvo para si mesmo, caso o alvo não passe num teste de resistência.

Ataque - 6° Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 2d3 de dano em 10 alvos diferentes ou metade (arredonde para cima) se os alvos passarem num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque em cada alvo que esteja

dentro de uma área circular com 10 metros de diâmetro, este ataque causa 1d6+1d3 de dano se acertar.

Ataque - 7º Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 3d3 de dano em 10 alvos diferentes ou metade (arredonde para cima) se os alvos passarem num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque em cada alvo que esteja dentro de uma área circular com 10 metros de diâmetro, este ataque causa 2d6 de dano se acertar.

O Mágico pode roubar a essência vital de um ser vivo. Ele drena 3d3 PVs de um alvo para si mesmo, caso o alvo não passe num teste de resistência.

Ataque - 8º Círculo

O Mágico concentra sua magia em um único ataque que acerta automaticamente causa 4d3 de dano em 10 alvos diferentes ou metade (arredonde para cima) se os alvos passarem num teste de resistência.

O Mágico concentra sua magia e faz um ataque em cada alvo que esteja dentro de uma área circular com 10 metros de diâmetro, este ataque causa 2d6+1d3 de dano se acertar.

Conexão

[Sustentável]

O efeito de Conexão conecta a mente do Mágico diretamente com a de outros seres vivos. Manipulando este poder ele pode compreender e influenciar seus alvos. Os usuários das Esferas Elemental e Natural são proibidos de usar este efeito.



Conexão - 1º Círculo

O Mágico entra em contato diretamente com a mente de um ser vivo e é capaz de entender qualquer língua que ele fale, mesmo de animais irracionais, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico entra em contato com os medos do alvo e pode lhe causar um medo sobrenatural, caso o alvo não passe num teste de resistência. Uma criatura com medo evita o Mágico, preferindo escolher outros alvos.

Conexão - 2º Círculo

O Mágico entra na mente subconsciente do alvo, sendo capaz de ler seus pensamentos e lembranças como se estas fossem suas, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico entra em contato com o pavor mais profundo do alvo e pode lhe causar um horror sobrenatural, caso o alvo não passe num teste de resistência. Uma criatura afetada por este horror foge em pânico na direção oposta ao Mágico.

Conexão - 3º Círculo

O Mágico pode observar e ouvir tudo que acontece num lugar conhecido que esteja a até 10 vezes o alcance da magia em metros (ex: 200 metros para um Mágico com Nível de Magia igual a 3). O Mágico deve conhecer bem o



lugar e ter passado pelo menos um dia no local.

O Mágico entra em contato diretamente com a mente de um ser vivo e é capaz de falar, além de entender, qualquer língua que ele fale, mesmo de animais irracionais, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico pode alterar as nuances de pensamento de um alvo fazendo “sugestões” diretamente na mente dele como se fossem pensamentos próprios, caso o alvo não passe num teste de resistência. As sugestões não podem se opor aos instintos básicos e códigos do alvo.

Conexão - 4º Círculo

O Mágico pode alterar os sentimentos de um alvo fazendo com que ele sintam que o Mágico é seu aliado e tente defendê-lo, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico pode, se concentrando em um objeto ou lugar, ter visões de coisas que aconteceram ou virão a acontecer neste local. O mago precisa estar no local ou segurando o objeto para ter as visões. As visões ficarão a critério do Mestre.

Conexão - 5º Círculo

O Mágico cria um vínculo mental entre ele e seus aliados de forma que todos podem se comunicar mentalmente.

O Mágico pode invadir a mente de um alvo e controlar todas as ações dele, caso o alvo não passe num teste de resistência.

Conexão - 6º Círculo

O Mágico pode alterar as nuances de pensamento de até 5 alvos fazendo “sugestões” diretamente na mente deles como se fossem pensamentos próprios, caso os alvos não passem

num teste de resistência. As sugestões não podem se opor aos instintos básicos e códigos dos alvos.

O Mágico pode se concentrar em um ser vivo que ele já tenha tocado e sentir em que direção se encontra este alvo. Ele ainda pode dizer se o alvo está perto ou longe, mas não pode definir quão longe ou perto está.

Conexão - 7º Círculo

O Mágico pode alterar os sentimentos de até 5 alvos fazendo com que eles sintam que o Mágico é seu aliado e tentem defendê-lo, caso os alvos não passem num teste de resistência.

Conexão - 8º Círculo

O Mágico pode encantar de forma *permanente* um local com uma “aura” de bondade ou maldade (depende do Mágico), fazendo com que ele desperte simpatia ou antipatia dos alvos que estejam dentro dele, caso os alvos não passem num teste de resistência. O Mágico precisa gastar pelo menos 1 hora para cada 10 metros de diâmetro que queira encantar.

O Mágico pode invadir a mente de até 5 alvos e controlar todas as ações deles, caso os alvos não passem num teste de resistência.

Conjuração

[Sustentável]

O efeito de Conjuração permite moldar a matéria existente, criando ou moldando praticamente tudo. Manipulando este poder o Mágico pode formular seres animados e inanimados para servi-lo. Os usuários da Esfera Mental são proibidos de usar este efeito.



Conjuração - 1º Círculo

O Mágico pode conjurar uma criatura com 2pts para auxiliá-lo. A criatura não pode ter nenhum atributo maior que 1. Se a criatura tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 10 e 10 *PVs*, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

Conjuração - 2º Círculo

O Mágico pode conjurar até 2 criaturas num total de 4pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 2. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 11 e 20 *PVs*, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, objetos pequenos e bem simples (jarros, pratos, copos, etc.) feitos com barro.

Conjuração - 3º Círculo

O Mágico pode conjurar até 3 criaturas num total de 6pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 3. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 12 e 30 *PVs*, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

Conjuração - 4º Círculo

O Mágico pode conjurar até 4 criaturas num total de 8pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 4. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

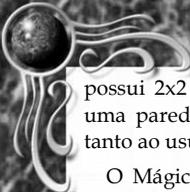
O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 13 e 40 *PVs*, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, objetos simples (cadeiras, mesas, armas, etc.) feitos com madeira ou pano. Os objetos não podem ter mais de 1x1 metros e não se movem ou atacam.

Conjuração - 5º Círculo

O Mágico pode conjurar até 5 criaturas num total de 10pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 5. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 14 e 50 *PVs*, que



possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, objetos simples (cadeiras, mesas, armas, etc.) feitos com pedra ou metal. Os objetos não podem ter mais de 1x1 metros e não se movem ou atacam.

Conjuração - 6° Círculo

O Mágico pode conjurar até 6 criaturas num total de 12pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 6. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 15 e 60 PVs, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, estruturas de tamanho pequeno (como uma cabana) feitas de madeira.

Conjuração - 7° Círculo

O Mágico pode conjurar até 7 criaturas num total de 14pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 7. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 16 e 70 PVs, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, estruturas de tamanho médio (como uma casa) feitas de pedra.

Conjuração - 8° Círculo

O Mágico pode conjurar até 8 criaturas num total de 16pts para auxiliá-lo. As criaturas não podem ter nenhum atributo maior que 8. Se pelo menos uma das criaturas tiver *Habilidade* 0 ela não se move sozinha e o Mágico deve perder sua ação a cada rodada para comandá-la.

O Mágico pode invocar uma barreira mística, com *Defesa* 17 e 80 PVs, que possui 2x2 metros. A barreira é como uma parede feita de magia e impede tanto ao usuário quanto aos inimigos.

O Mágico pode conjurar, de forma *permanente*, grandes estruturas (como uma torre) feitas de metal.



Cura

[Instantânea]

O efeito de Cura permite restaurar a saúde e vitalidade de outros seres vivos. Manipulando este poder o Mágico terá praticamente controle sobre a vida e a morte de outros seres. Os usuários da Esfera Elemental são proibidos de usar este efeito.

Cura - 1° Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura de um alvo, curando 1d3 PVs. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 3 PVs diretamente.

Cura - 2º Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura de um alvo, curando 2d3 *PVs*. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (como combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 6 *PVs* diretamente.

O Mágico extrai a vitalidade de um corpo inconsciente. Ele pode drenar 1d3 *PVs* de um alvo que esteja inconsciente, caso o alvo não passe num teste de resistência. Um alvo que seja drenado por esta magia morre definitivamente.

O Mágico pode restaurar um objeto comum (um vaso, cetro, arma, etc.) que tenha sido quebrado.

O Mágico pode se colocar como protetor de um alvo e receber metade do dano que seria destinado ao alvo. O dano direcionado ao Mágico continua a atingi-lo normalmente. [este efeito é *Sustentável*]

Cura - 3º Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura de um alvo, curando 3d3 *PVs*. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 9 *PVs* diretamente.

O Mágico pode entrar fundo nas defesas orgânicas de um alvo e remover completamente qualquer tipo de doença (não mágica).

Cura - 4º Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura de um alvo, curando 4d3 *PVs*. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 12 *PVs* diretamente.

O Mágico pode se colocar como protetor de um alvo e receber todo o dano que seria destinado ao alvo. O dano

direcionado ao Mágico continua a atingi-lo normalmente. [este efeito é *Sustentável*]

Cura - 5º Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura em até 10 alvos ao mesmo tempo, curando 1d3 *PVs* em cada um. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 3 *PVs* diretamente em cada alvo.

O Mágico pode trazer um alvo, que tenha morrido a até 5 dias, de volta à vida. Este efeito é difícil de realizar, o Mágico deve gastar, além do *Mana*, uma quantidade em pontos de *Experiência* igual aos Pontos de Personagem do alvo a ser ressuscitado. Os aliados do alvo podem ceder pontos de experiência para o Mágico.

Cura - 6º Círculo

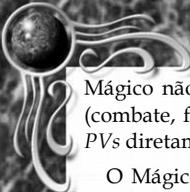
O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura em até 10 alvos ao mesmo tempo, curando 2d3 *PVs* em cada um. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 6 *PVs* diretamente em cada alvo.

O Mágico pode restaurar completamente a saúde de um alvo. Ele cura todos os *PVs* do alvo instantaneamente. O Mágico não deve estar em uma situação tensa (combate, fuga, perigo, etc.), pois este efeito exige muita concentração.

O Mágico pode fazer um alvo petrificado voltar ao normal, transformando a pedra em carne novamente.

Cura - 7º Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura em até 10 alvos ao mesmo tempo, curando 3d3 *PVs* em cada um. Caso o



Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 9 PVs diretamente em cada alvo.

O Mágico pode ressuscitar um alvo independente do tempo que ele tenha morrido. O Mágico precisa do corpo a ser ressuscitado. Pessoas que tenham morrido de velhice ou não estejam em sua época não podem ser trazidas de volta deste modo. Este efeito é muito difícil de realizar, o Mágico deve gastar, além do *Mana*, uma quantidade em pontos de *Experiência* igual ao DOBRO dos Pontos de Personagem do alvo a ser ressuscitado. Os aliados do alvo podem ceder pontos de experiência para o Mágico.

Cura - 8° Círculo

O Mágico concentra sua magia para regenerar e acelerar o processo de cura em até 10 alvos ao mesmo tempo, curando 4d3 PVs em cada um. Caso o Mágico não esteja em situações tensas (combate, fuga, perigo, etc.) ele cura 12 PVs diretamente em cada alvo.

O Mágico pode ressuscitar um alvo independente do tempo que ele tenha morrido ou onde esteja seu corpo. Pessoas que tenham morrido de velhice ou não estejam em sua época não podem ser trazidas de volta deste modo. Este efeito é muito difícil de realizar, o Mágico deve gastar, além do *Mana*, uma quantidade em pontos de *Experiência* igual a 3 vezes os Pontos de Personagem do alvo a ser ressuscitado. Os aliados do alvo podem ceder pontos de experiência para o Mágico.

Fusão

[Sustentável]

O efeito de Fusão permite ao Mágico transmutar a matéria e manipular a essência mágica. Controlando este poder o Mágico poderá moldar a magia para realizar inúmeras coisas.

Os usuários das Esferas Divina e Mental são proibidos de usar este efeito.



Fusão - 1° Círculo

O Mágico pode aumentar ou diminuir o tamanho de uma criatura em 25% do seu tamanho original.

O Mágico pode se comunicar com plantas, pedras e elementos (água, fogo, terra, ar). O conhecimento deles é extremamente limitado.

Fusão - 2° Círculo

O Mágico pode “sentir” a localização e proximidade de um objeto que ele tenha tocado. O Mágico precisa se concentrar no objeto e saberá exatamente em que direção ele está, mas a distância não é exata.

O Mágico pode ampliar as capacidades físicas ou mentais de um alvo, concedendo um bônus de +1 em um de seus Atributos (exceto Magia).

O Mágico pode alterar a aparência de um alvo, tornando-o idêntico a uma outra criatura. O Mágico precisa ter tocado a criatura na qual deseja transformar o alvo.

Fusão - 3° Círculo

O Mágico pode aumentar ou diminuir o tamanho de uma criatura em 50% do seu tamanho original.

O Mágico pode dissipar qualquer magia de duração sustentável lançada por outra criatura. Este efeito exige

uma concentração maior do Mágico, ele deve escolher o efeito que deseja cancelar e testar sua *Habilidade* contra uma dificuldade igual a 7+ *Habilidade* do mago que lançou a magia.

O Mágico pode fazer um alvo assumir uma forma etérea (fogo, ar, água, planta) na qual não pode ser ferido a não ser por armas mágicas ou magia. O alvo, enquanto estiver nesta forma, não pode atacar, usar poderes ou lançar magia, podendo apenas se mover e se comunicar.

Fusão - 4º Círculo

O Mágico pode alterar a pele de um alvo para que ele possa resistir melhor aos danos recebidos, o alvo ignora 2 pontos de dano recebido (exceto armas mágicas e magia).

O Mágico pode SE teletransportar para uma distância curta (até 500 metros) carregando consigo apenas suas roupas e objetos pessoais (armas, sacolas, etc.).

O Mágico pode ampliar as capacidades físicas ou mentais de um alvo, concedendo um bônus de +2 em um de seus Atributos (exceto Magia).

Fusão - 5º Círculo

O Mágico pode aumentar ou diminuir o tamanho de uma criatura em 100% do seu tamanho original.

O Mágico pode teletransportar um alvo para uma distância de até 1.500 km. O alvo pode levar consigo apenas suas roupas e objetos pessoais (armas, sacolas, etc.).

O Mágico pode lançar uma magia de nível 1, que possua duração sustentável, de forma permanente (o Mágico deve ser capaz de usar este efeito). Este efeito exige concentração do Mágico, que não deve estar em uma situação tensa, e exige o gasto de 5 pontos de *Experiência*.

Fusão - 6º Círculo

O Mágico pode lançar uma magia de nível 2, que possua duração sustentável, de forma permanente (o Mágico deve ser capaz de usar este efeito). Este efeito exige concentração do Mágico, que não deve estar em uma situação tensa, e exige o gasto de 10 pontos de *Experiência*.

O Mágico pode ampliar as capacidades físicas ou mentais de até 10 alvos, concedendo um bônus de +1 em um de seus Atributos (exceto Magia).

O Mágico pode alterar a aparência de até 10 alvos, tornando-o idêntico a uma outra criatura. O Mágico precisa ter tocado a criatura na qual deseja transformar o alvo.

Fusão - 7º Círculo

O Mágico pode lançar uma magia de nível 3, que possua duração sustentável, de forma permanente (o Mágico deve ser capaz de usar este efeito). Este efeito exige concentração do Mágico, que não deve estar em uma situação tensa, e exige o gasto de 15 pontos de *Experiência*.

O Mágico pode teletransportar um alvo para qualquer lugar (não importa a distância). O alvo pode levar consigo apenas suas roupas e objetos pessoais (armas, sacolas, etc.).

Fusão - 8º Círculo

O Mágico pode lançar uma magia de nível 4, que possua duração sustentável, de forma permanente (o Mágico deve ser capaz de usar este efeito). Este efeito exige concentração do Mágico, que não deve estar em uma situação tensa, e exige o gasto de 20 pontos de *Experiência*.

O Mágico pode ampliar as capacidades físicas ou mentais de até 10 alvos, concedendo um bônus de +2 em um de seus Atributos (exceto Magia).



Movimento

[Sustentável]

O efeito de Movimento permite controlar objetos à distância. Manipulando este poder o Mágico pode dar ou tirar o movimento de seres vivos e objetos inanimados, podendo até voar. Todos os Mágicos, independente da Esfera, pode manipular este efeito.

Movimento - 1º Círculo

O Mágico pode mover até 25kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 0.

Movimento - 2º Círculo

O Mágico pode mover até 50kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 1.

O Mágico pode atrapalhar a mobilidade de um alvo, fazendo com que ele receba uma penalidade de -1 em Testes (que dependam de movimento) e na *Jogada de Ataque*, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico pode fazer um alvo (que não ofereça resistência) levitar, flutuando para cima e para baixo até o alcance máximo da magia.

Movimento - 3º Círculo

O Mágico pode mover até 100kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 2.

O Mágico pode fazer um alvo (que não ofereça resistência) voar em qualquer direção. Ele não precisa se concentrar no voo ficando livre para fazer qualquer coisa.

O Mágico pode imobilizar de forma temporária uma criatura, caso o alvo não passe num teste de resistência. Um alvo neste estado é incapaz de se mover, falar, atacar ou fazer qualquer coisa. Qualquer ataque feito à vítima imobilizada acerta automaticamente. Se o alvo sofrer, depois de preso, uma quantidade de dano igual a sua *Energia* o efeito termina imediatamente.

Movimento - 4º Círculo

O Mágico pode mover até 200kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 3.

O Mágico pode atrapalhar a mobilidade de um alvo, fazendo com que ele receba uma penalidade de -2 em Testes (que dependam de movimento) e na *Jogada de Ataque*, caso o alvo não passe num teste de resistência.

O Mágico pode abrir um buraco de 2,5 metros no barro ou terra com largura suficiente para uma pessoa entrar.

Movimento - 5º Círculo

O Mágico pode mover até 400kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 4.

O Mágico pode fazer até 10 alvos (que não ofereçam resistência) levita-

rem, flutuando para cima e para baixo até o alcance máximo da magia.

Movimento - 6º Círculo

O Mágico pode mover até 800kg de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 5.

O Mágico pode atralparhar a mobilidade de até 10 alvos, fazendo com que eles recebam uma penalidade de -1 em Testes (que dependam de movimento) e na *Jogada de Ataque*, caso os alvos não passem num teste de resistência.

O Mágico pode abrir um buraco de 2,5 metros na pedra com largura suficiente para uma pessoa entrar.

Movimento - 7º Círculo

O Mágico pode mover até 1,6 toneladas de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 6.

O Mágico pode fazer até 10 alvos (que não ofereçam resistência) voarem em qualquer direção. Ele não precisa se concentrar no vôo ficando livre para fazer qualquer coisa.

O Mágico pode imobilizar de forma temporária até 10 criaturas, caso os alvos não passem num teste de resistência. Um alvo neste estado é incapaz de se mover, falar, atacar ou fazer qualquer coisa. Qualquer ataque feito à vítima imobilizada acerta automaticamente. Se o alvo sofrer, depois de preso, uma quantidade de dano igual a sua *Energia* o efeito termina imediatamente.

Movimento - 8º Círculo

O Mágico pode mover até 3,2 toneladas de objetos em qualquer direção. Ele pode realizar ações físicas (mover

algo, ativar uma alavanca, empurrar alguém) como se tivesse *Força* 7.

O Mágico pode abrir um buraco de 2,5 metros no ferro ou um metal semelhante com largura suficiente para uma pessoa entrar.



Ofuscação

[Sustentável]

O efeito de Ofuscação possibilita criar ilusões e enganar os sentidos. Manipulando este poder o Mágico pode criar ilusões, modificar a aparência e até esconder sua imagem de seus adversários. Os usuários da Esfera Natural são proibidos de usar este efeito.

Ofuscação - 1º Círculo

O Mágico pode criar uma ilusão pequena (uma cadeira, um pequeno animal, uma criança, etc.), mas apenas a imagem (sem som ou cheiro). Se a ilusão for tocada ela desaparece.

O Mágico pode mudar a aparência de um alvo, deixando-o mais velho, mais moço, feminino, masculino, etc. Não é possível mudar radicalmente as feições do alvo. Se a ilusão for tocada ela desaparece.

O Mágico pode projetar sua própria voz à distância (limite do alcance da magia) iludindo alvos que estejam no local. Se a ilusão for tocada ela desaparece.



Ofuscação - 2º Círculo

O Mágico pode criar uma ilusão média (uma pessoa, um lobo, uma porta, etc.), mas apenas com imagem e som (sem cheiro). Se a ilusão for tocada ela desaparece.

O Mágico pode tornar um alvo invisível com algumas limitações. A invisibilidade não é completa (o alvo parece uma imagem trêmula no ar), porém enquanto permanecer parado não pode ser percebido. O Poder *Radar* denuncia sua presença. Se o alvo atacar, usar Magia, ativar um Poder ou for ferido ela cessa de funcionar.

Ofuscação - 3º Círculo

O Mágico pode criar uma ilusão grande (um cavalo, 2 pessoas, etc.) com imagem, som, cheiro e calor. Se a ilusão for tocada ela desaparece.

O mago pode alterar a luminosidade de uma área, com diâmetro igual ao alcance da magia, fazendo o lugar parecer dia ou noite.

Ofuscação - 4º Círculo

O Mágico pode alterar uma área, com diâmetro igual ao alcance da magia, fazendo o lugar parecer um outro tipo de terreno (deserto parecer uma floresta, por exemplo). A ilusão funciona apenas para o terreno, os animais e construções do local continuam sendo os mesmos.

O Mágico pode tornar um alvo invisível. A invisibilidade não é completa (o alvo parece uma imagem trêmula no ar), porém enquanto permanecer parado não pode ser percebido. Esta invisibilidade não pode ser denunciada pelo Poder *Radar*, e cessa apenas se o alvo for ferido.

Ofuscação - 5º Círculo

O Mágico pode alterar uma área, com diâmetro igual ao alcance da

magia, fazendo o lugar parecer um outro tipo de terreno incluindo os animais e construções (criando ou alterando a aparência dos existentes).

O Mágico pode mudar a aparência de até 10 alvos, deixando-os mais velhos, mais moços, femininos, masculinos, etc. Não é possível mudar radicalmente as feições dos alvos. Se a ilusão for tocada ela desaparece.

Ofuscação - 6º Círculo

O Mágico pode criar uma ilusão grande (um cavalo, 2 pessoas, etc.) com imagem, som, cheiro, tato e calor que pode ter ações programadas. Esta ilusão realizará ações programadas pelo Mágico quando um evento ou frase ocorrer (uma mulher que fuge correndo quando pessoas entram no quarto, por exemplo). Se a ilusão for tocada ela desaparece.

O Mágico pode despistar seus adversários criando uma cópia idêntica de si mesmo enquanto se torna invisível (a imagem aparece no mesmo instante sem que os alvos percebam). A imagem pode ser atacada e parecerá que foi ferida. O Poder *Radar* denuncia sua presença. Se o Mágico atacar, usar Magia, ativar um Poder ou for ferido ela cessa de funcionar.

Ofuscação - 7º Círculo

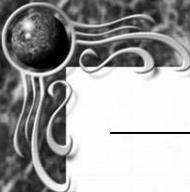
O Mágico pode tornar até 10 alvos invisíveis com algumas limitações. A invisibilidade não é completa (o alvo parece uma imagem trêmula no ar), porém enquanto permanecer parado não pode ser percebido. O Poder *Radar* denuncia a presença. Se o alvo atacar, usar Magia, ativar um Poder ou for ferido ela cessa de funcionar.

Ofuscação - 8º Círculo

O Mágico pode tornar até 10 alvos invisíveis. A invisibilidade não é com-

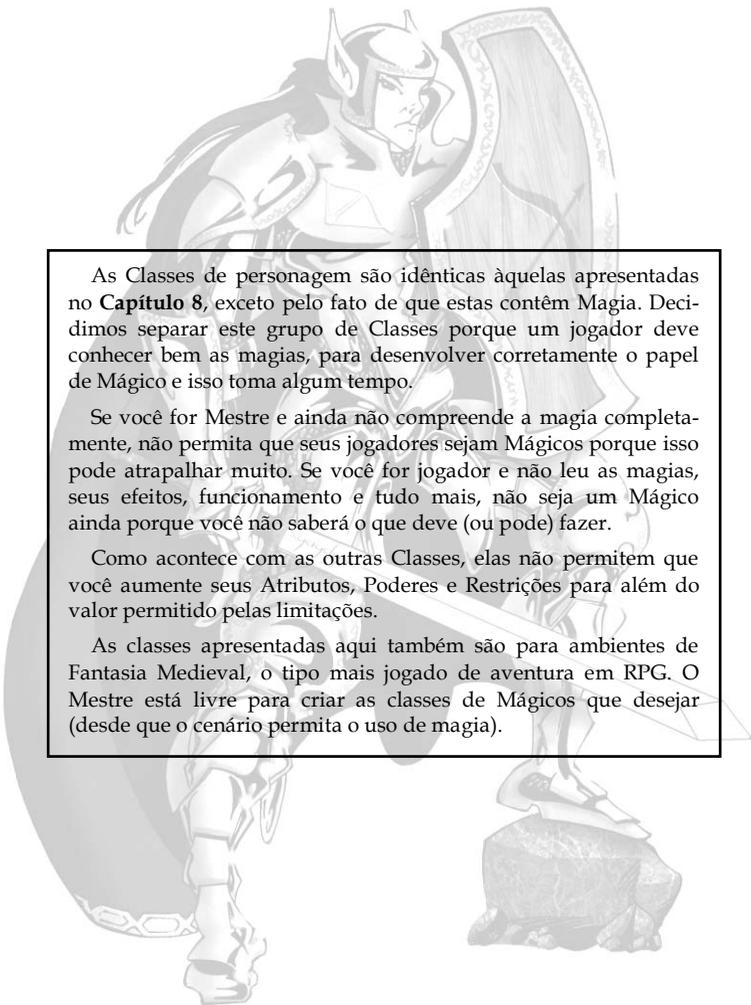
pleta (o alvo parece uma imagem trêmula no ar) porém enquanto permanecer parado não pode ser percebido. Esta invisibilidade não pode ser denunciada pelo Poder *Radar*, e termina apenas se o alvo for ferido.





Classes - Parte 2

Capítulo 10



As Classes de personagem são idênticas àquelas apresentadas no **Capítulo 8**, exceto pelo fato de que estas contêm Magia. Decidimos separar este grupo de Classes porque um jogador deve conhecer bem as magias, para desenvolver corretamente o papel de Mágico e isso toma algum tempo.

Se você for Mestre e ainda não compreende a magia completamente, não permita que seus jogadores sejam Mágicos porque isso pode atrapalhar muito. Se você for jogador e não leu as magias, seus efeitos, funcionamento e tudo mais, não seja um Mágico ainda porque você não saberá o que deve (ou pode) fazer.

Como acontece com as outras Classes, elas não permitem que você aumente seus Atributos, Poderes e Restrições para além do valor permitido pelas limitações.

As classes apresentadas aqui também são para ambientes de Fantasia Medieval, o tipo mais jogado de aventura em RPG. O Mestre está livre para criar as classes de Mágicos que desejar (desde que o cenário permita o uso de magia).

Clérigo

O Clérigo é o sacerdote de um ou todos os Deuses do cenário. A maioria dos sacerdotes fica enclausurada em templos grandiosos (orando para os deuses), mas existem alguns que partem em uma cruzada religiosa para defender e propagar sua fé nos lugares mais longínquos. O clérigo que falamos aqui pertence ao segundo tipo.

Os Clérigos preferem o uso de maças e martelos de combate (*Tipo de dano: Impacto*), pois são relutantes em usar armas que derramem sangue (como espadas e arcos), mas essa crença muda de acordo com a divindade também.

Um Clérigo possui a capacidade de manipular a magia da Esfera Divina, podendo realizar muitos milagres e perceber a Magia no ambiente. Ele é um bom guerreiro, caso seja necessário, mas procura não entrar diretamente em combate exceto para ajudar seus aliados quando estes precisam. Durante vários anos, eles são educados nos templos e igrejas de sua divindade, aprendendo sobre as ciências, a arte de cura de enfermos, sobre o oculto e o comportamento dos homens. Devido a essa vida dedicada a sua ordem, o Clérigo desenvolve uma obediência fervorosa à sua igreja.

Clérigo

Custo: 5 pontos

For 1, Pre 0, Hab 0, Def 2, Ene 1

Poderes: -

Restrições: Código de da Lealdade (-1pt);

Talento: Detectar Magia; Ciência; Diplomacia; Medicina; Ocultismo;

Magia: Divina 2

Efeitos: Conexão 2, Cura 2, Movimento 2



Ranger

O Ranger é o defensor da natureza e dos seres que nela habitam. Ele vive em meio aos animais e plantas como se fosse parte daquele ecossistema. Por ser tão amigo dos animais, o Ranger cria, durante sua vida, um elo místico com algum animal que passa a ser seu familiar, em troca ele deve sempre proteger a natureza.

Os Rangers não usam armaduras ou escudos de metal, preferem utilizar madeira e ossos de animais para confeccionar suas armaduras e escudos. Sua arma é o arco (*Tipo de dano: Perfuração*).

Um Ranger possui a capacidade de manipular a magia da Esfera Natural, podendo controlar a natureza e perceber a Magia no ambiente. Devido a sua vida solitária, ele aprende a conhecer os animais, as plantas e sobreviver sozinho. Rangers são excelentes rastreadores, pois passam a vida aprendendo a entender as marcas deixadas pelos que cruzam as florestas.

Ranger

Custo: 5 pontos

For 0, Pre 1, Hab 1, Def 0, Ene 1

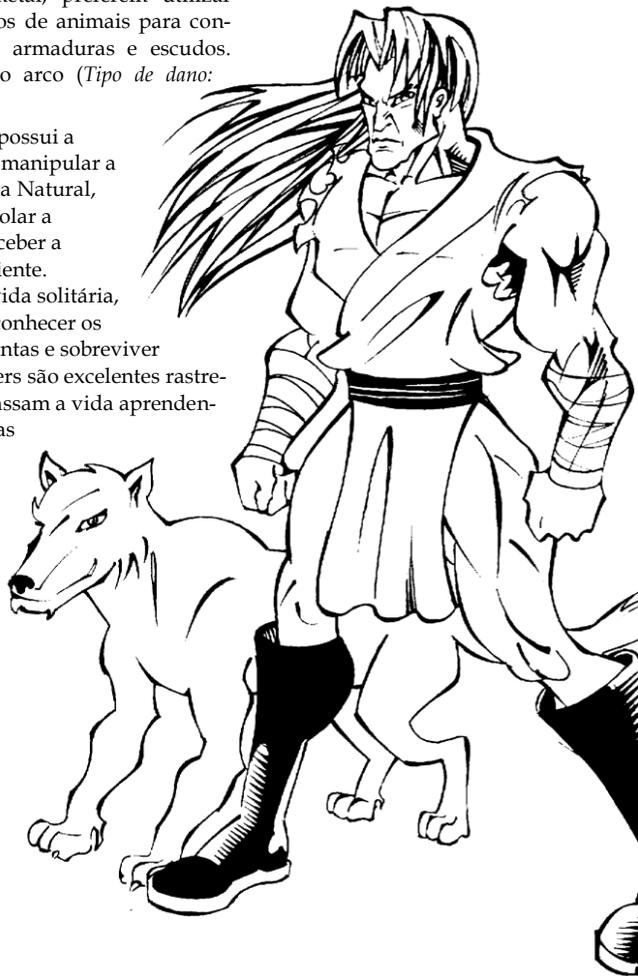
Poderes: Familiar (1pt);

Restrições: Código: da Natureza (-1pt);

Talentos: Detectar Magia; Animais; Esportes; Rastrear; Sobrevivência;

Magia: Natural 2

Efeitos: Ataque 1, Conjuração 2, Cura 2, Fusão 1



Mago

O Mago é o estudioso da Magia. Ele trata a magia como uma ferramenta que deve ser usada a seu favor. A maioria deles começa sua carreira como aprendiz de um outro Mago mais poderoso. Existem também aqueles que freqüentam escolas de magia.

Os Magos preferem não usar armas, já que possuem a Magia. Em caso extremo eles se defendem com seus cajados (*Tipo de dano: Impacto*).

Um Mago possui a capacidade de manipular a magia da Esfera Elemental, podendo criar ou modificar os elementos (fogo, terra, ar, água, luz, etc.) e perceber a Magia em sua volta. Devido ao tempo dedicado ao estudo da Magia, ele possui uma vasta fonte de informação, e conhece muito sobre as ciências, línguas e as artes ocultas.

Mago

Custo: 5 pontos

For 0, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 1

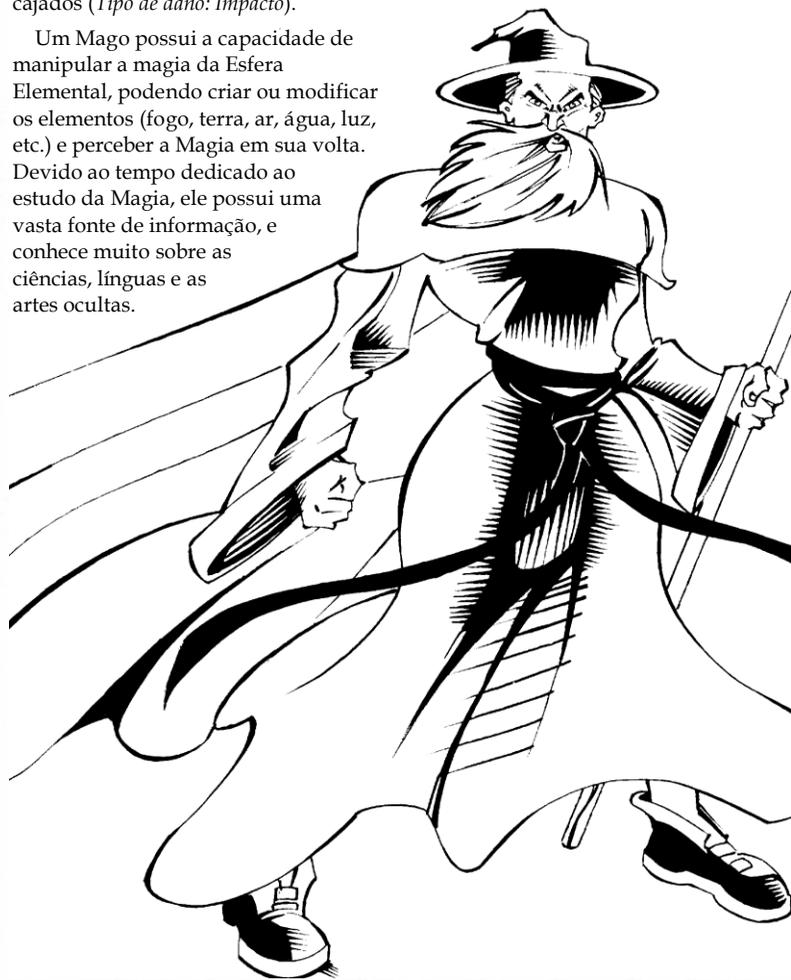
Poderes: -

Restrições: -

Talents: Biblioteca; Detectar Magia; Ciência; Idiomas; Ocultismo;

Magia: Elemental 2

Efeitos: Ataque 2, Conjuração 1, Movimento 2, Ofuscação 1



Monge

O Monge é um místico recluso, que busca a perfeição do próprio corpo e espírito. Na busca da perfeição eles aprendem a controlar a magia da mente. Os monges vivem em mosteiros isolados, durante anos, meditando e estudando, até que seus mestres achem que atingiram a maturidade espiritual.

Os Monges fazem do seu corpo sua própria arma. Eles treinam artes marciais e seus socos e chutes são tão mortais quanto armas (*Tipo de dano: Impacto*).

Um Monge aprende a comandar a magia da Esfera Mental, sendo capaz de influenciar a mente de seus inimigos e perceber a Magia em sua volta.

Devido ao tempo que passam reclusos dentro do mosteiro, eles aprendem muito sobre as ciências, a artes ocultas e o manejo das ervas para produção de infusões.

Todo monge respeita muito seu antigo mestre e o ensinamento que recebeu dele.

Monge

Custo: 5 pontos

For 1, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 1

Poderes: -

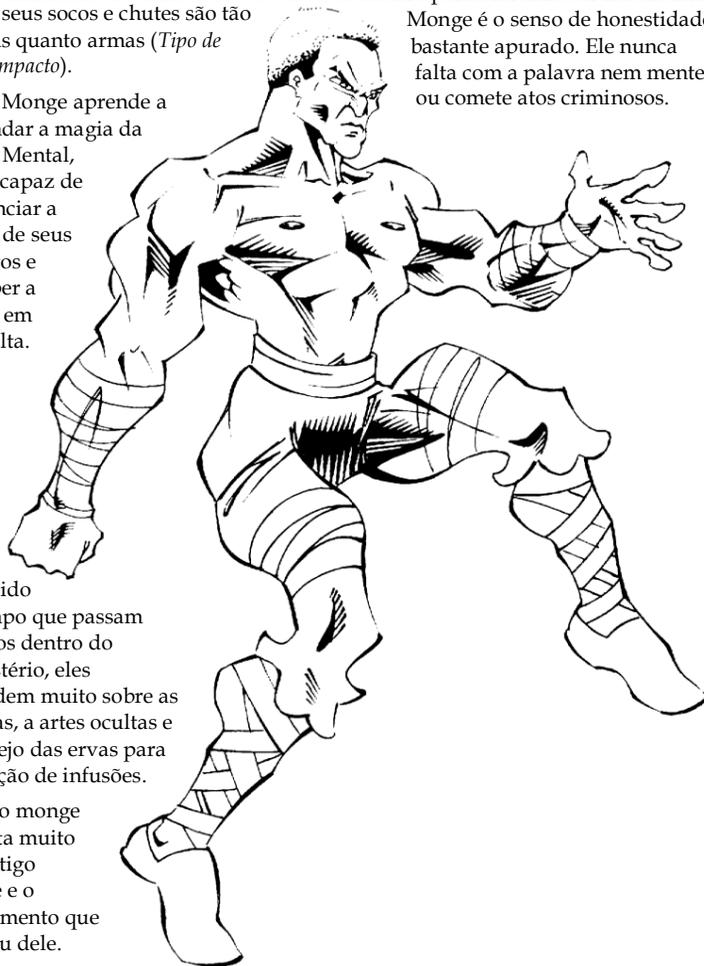
Restrições: Código: da Honestidade (-1pt);

Talentos: Detectar Magia; Mentor; Ciência; Herborismo; Ocultismo;

Magia: Mental 2

Efeitos: Ataque 2, Conexão 2, Cura 1, Ofuscação 1

Outro ponto forte no caráter de um Monge é o senso de honestidade bastante apurado. Ele nunca falta com a palavra nem mente ou comete atos criminosos.



Experiência

Capítulo 11

Melhorando

Quanto mais você joga num jogo de RPG, mais experiente e poderoso seu Personagem fica. Para representar esta melhora sofrida pelo personagem utilizamos a **experiência**. São pontos que o Personagem ganha, ao final de cada aventura, que permitem que o jogador gaste posteriormente para aumentar o valor de seus Atributos e adquirir novos Poderes ou Talentos.

Concedendo Experiência

Ao final de cada aventura, o Mestre deve verificar o desempenho de cada Jogador, de acordo com o critério das perguntas abaixo. De acordo com a resposta, o Jogador irá ganhar de 0 a 2 pontos de **experiência**.

1. O Jogador interpretou bem o papel de seu personagem?

0, fraco: O Jogador apenas ditou as ações do Personagem, não agindo ou falando como ele.

1, bom: O Jogador criou falas próprias do personagem, agiu dentro do seu papel e interpretou suas restrições e defeitos de forma correta.

2, excelente: O Jogador dramatizou seu personagem, levantando e agindo como se fosse o mesmo, tomando as dores e demonstrando estar integrado ao jogo.

2. O objetivo da Aventura foi realizado com sucesso?

0, fraco: O objetivo não foi realizado ou os Jogadores o cumpriram apenas parcialmente.

1, bom: O objetivo foi realizado com êxito pelos Jogadores.

2, excelente: Os Jogadores, devido a uma idéia ou atitude inteligente, realizaram o

objetivo de uma forma além das expectativas.

3. O Personagem ajudou ao grupo durante a aventura?

0, fraco: O Personagem não interferiu em quase nada durante a aventura toda.

1, bom: O Personagem ajudou dando idéias, solucionando problemas e participando do combate.

2, excelente: O Personagem surpreendeu todo mundo (até mesmo o Mestre) com alguma atitude, idéia ou solução inteligente.

Estas perguntas irão gerar um valor entre 0 e 6 pontos de **experiência** para cada personagem por cada aventura jogada.

Além das perguntas citadas acima, o Jogador pode obter **experiência** através do combate. Ao final de cada aventura, o Mestre deve analisar as batalhas ocorridas e, de acordo com as perguntas abaixo, conceder entre 0 e 2 pontos de **experiência** por cada uma delas.

4. O Personagem lutou bem?

0, fraco: O Personagem não lutou, preferindo se esconder, manter-se fora de perigo ou fugir.

1, bom: O Personagem lutou contra os adversários bravamente, sem fugir.

2, excelente: O Personagem colocou-se em risco no combate para ajudar o grupo, lutando sozinho contra o inimigo mais perigoso ou sendo alvo da maioria dos inimigos.



5. A batalha foi difícil?

0, fraco: A batalha foi muito fácil, ninguém perdeu mais da metade de seus PVs.

1, bom: A batalha foi difícil, alguns personagens chegaram próximos de cair em batalha (ou caíram).

2, excelente: Mais da metade dos Personagens foram muito feridos ou caíram em combate.

Gastando Experiência

Depois que termina a distribuição de **experiência**, os Jogadores podem gastar os pontos adquiridos para melhorar seus Personagens. A tabela abaixo indica o custo para aumentar cada característica (Atributo, Magia, Poder, Talento).

O Jogador pode também “pagar” uma Restrição possuída por seu Personagem. Quando isso ocorre, o Personagem fica livre daquela Restrição, não sofrendo mais as penalidades impostas pela mesma.

Obs: Não é possível “pagar” uma Restrição adquirida devido a uma Raça.

ITEM	CUSTO EM EXPERIÊNCIA
Atributo	Nível atual x5*
Magia	Nível atual x5*
Poder	10pts de experiência por ponto de Poder
Restrição	10pts de experiência por ponto negativo de Restrição
Talento	5pts de experiência por cada Talento

* Caso o Nível atual seja 0, custa 5 pontos.

Ex: Para aumentar sua Precisão de 0 para 1 você irá gastar 5 pontos de experiência. Para aumentar sua Habilidade de 4 para 5, você irá gastar 20 pontos de experiência. Ou para “pagar” a Restrição Assustador (-1pt), você irá gastar 10 pontos de experiência.

Justificando a Experiência

A **experiência** adquirida pelos Jogadores durante uma aventura pode ser representada por diversas coisas: conhecimento, dinheiro, contatos, itens mágicos, etc. Porém, o Mestre deve ter **bom senso** para permitir a evolução dos personagens.

Ex: É possível para um herói que lutou muito com suas espadas, aumentar sua Força no final da aventura. Mas não faz muito sentido um herói que terminou a aventura preso dentro de uma caverna, comprar o Poder Vão.

De forma geral, o Jogador deve justificar a experiência que vai gastar em seguida para que o Mestre analise se permite ou não. Caso não seja possível, o Jogador pode guardar os pontos para gastar em um momento mais oportuno.

Caso, no intervalo entre a aventura que acabou e a próxima a ser jogada, o Personagem tenha tempo livre, ele pode conseguir praticamente qualquer coisa.

Interpretando a Experiência

Vale lembrar também que cada Poder, Talento, Atributo ou Magia adquirida deve ser interpretado pelo Jogador. Ou seja, se você é um humano, e deseja comprar o Poder **Aderência**, isso pode ser representado de várias formas: um anel, luvas e botas, uma mutação genética, etc.

Como Mestre, você deve estimular seus Jogadores a representarem suas evoluções individualmente, mas ainda pode dar dicas e vetar coisas que estejam em desacordo com seu cenário.

Ex: Num cenário de Fantasia Medieval, seria muito comum representar um poder como Invisibilidade, por um anel mágico. Já num cenário de Futuro Realista (sem Magia), isso seria ilógico já que não existe magia.

Criaturas

Capítulo 12

Monstros! Argh!

Bem! Você já sabe como ser um herói. Mas o que você vai enfrentar? Por isso existem os monstros. São criaturas cruéis que povoam os mundos de fantasia, assustando vilas e destruindo cidades inteiras. Como o herói deste mundo, cabe a você e seus amigos enfrentar estes seres e livrar o mundo do mal.

As estatísticas que seguem são para que o Mestre possa colocar monstros em suas aventuras. As criaturas apresentadas aqui são as mais comuns do mundo de fantasia medieval, ou seres de mitologia mais conhecidos. O Mestre pode criar qualquer criatura que desejar para compor seu próprio cenário.

Entendendo

Aqui explicamos de forma mais detalhada as estatísticas que aparecem para os monstros e criaturas citadas adiante.

Nome

Tipo; Tamanho; Xpts;

For X, Pre X, Hab X, Def X, Ene X

P/R: Poder (Xpts); Restrição (-Xpts);

Tal: Talento 1; Talento 2;

CaC: Arma 1d6+/-X (tipo de dano)

Dist: Arma 1d6+/-X (tipo de dano)

PVs:Xd6(X); **ND:** X;

Magia: Esfera (X Mana)

Efeitos: Efeito 1; Efeito 2; Efeito 3;

Nome: Aqui consta o nome da criatura (caso seja um ser único) ou raça a qual o monstro pertence. Ex: *Leão*.

Tipo: define a categoria da criatura. Existem 7 Tipos diferentes: *Animal*,

Besta, Construto, Dragão, Extra-Planar, Humanóide e Morto-Vivo.

Animal: são como os animais comuns ou versões ampliadas e mais brutais dos mesmos.

Besta: criaturas feitas por magia ou pelos deuses, experimentos ou outro motivo. Não são naturais.

Construto: máquinas ou criaturas feitas por magia ou tecnologia. Imunes a Acerto Crítico e aos efeitos de Conexão. Veja o tipo Construto (Capítulo 7).

Dragão: são seres de uma linhagem muito antiga e mágica. Imunes a Acerto Crítico. Todo Dragão, a partir da idade adulta, pode assumir uma forma humanóide por tempo indeterminado.

Extra-Planar: habitantes dos planos divinos e infernais.

Humanóide: são seres com características semelhante aos humanos.

Morto-Vivo: são seres que, por alguma motivo, voltaram dos mortos. Imunes a Acerto Crítico e aos efeitos de Conexão.

Tamanho: define a categoria de tamanho a qual a criatura pertence. Existem 6 Tamanhos: *Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Imenso*. O tamanho da criatura não influencia em seus Atributos, é apenas para ajudar a visualizá-la.

Xpts: indica o número de Pontos de Personagem que foram utilizados na construção da criatura.

Atributos: demonstra os valores dos Atributos (abreviados) da criatura. Ex: *For 3* significa **Força 3**.

P/R: são os Poderes e Restrições possuídos pela criatura. Entre parênteses estará o custo de cada um.

Tal: são os Talentos possuídos pela criatura.

CaC: são as estatísticas de combate *Corpo-a-Corpo*. Primeiro aparece o tipo de arma usado, depois o dano que causa e, entre parênteses, o tipo de dano.

Dist: são as estatísticas de combate à *Distância*. Primeiro aparece o tipo de arma usado, depois o dano que causa e, entre parênteses, o tipo de dano.

PVs: Numero de *Pontos de Vida* que a criatura possui. Primeiro aparece o valor que deve ser jogado no dado, depois, entre parênteses, a Média comum de *PVs* da criatura.

ND: é o valor do *Nível de Defesa* da criatura.

Magia: são as estatísticas de Magia da criatura. Primeiro aparece a *Esfera* de Magia e depois, entre parênteses, a quantidade de Mana.

Efeitos: são os Efeitos Mágicos da criatura. Primeiro aparece o Nome do *Efeito Mágico* e depois o nível de conhecimento neste efeito.



Animais Atrozos

Crocodilo Atroz

Animal; Grande; 14pts;
For 6, Pre 0, Hab 3, Def 2, Ene 3
P/R: -
Tal: -
CaC: Mordida 1d6+3 (corte)
Dist: -
PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

Leão Atroz

Animal; Grande; 16pts;
For 5, Pre 0, Hab 3, Def 3, Ene 4
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Garras 1d6+2 (corte)
Dist: -
PVs: 4d6(14); **ND:** 10;

Lobo Atroz

Animal; Grande; 12pts;
For 3, Pre 0, Hab 3, Def 3, Ene 3
P/R: -
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6 (corte)
Dist: -
PVs: 3d6(10); **ND:** 10;

Morcego Atroz

Animal; Méd; 10pts;
For 1, Pre 0, Hab 2, Def 3, Ene 2
P/R: Radar (1pt); Vôo (3pts); Cegueira (-2pts)
Tal: Audição Ampliada;
CaC: Mordida 1d6-2 (corte)
Dist: -
PVs: 2d6(7); **ND:** 10;

Rato Atroz

Animal; Pequeno; 4pts;
For 1, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 1
P/R: -
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6-2 (corte)
Dist: -

PVs: 1d6(3); **ND:** 8;

Tubarão Atroz

Animal; Enorme; 22pts;
For 5, Pre 0, Hab 4, Def 5, Ene 6
P/R: Radar (1pt); Velocidade (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6+2 (corte)
Dist: -
PVs: 6d6(21); **ND:** 12;

Urso Atroz

Animal; Enorme; 20pts;
For 6, Pre 0, Hab 3, Def 4, Ene 6
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Garras 1d6+3 (corte)
Dist: -
PVs: 6d6(21); **ND:** 11;

Animais Atrozos são criaturas que, por algum motivo, são maiores, mais ferozes e monstruosos que suas versões originais. Estas criaturas desenvolveram de forma incomum armas naturais mais mortais, como chifres e garras muito afiadas, que as dadas aos seres da natureza. São provavelmente alterados magicamente ou criados por uma divindade monstruosa.

Eles são fisicamente muito parecidos com suas versões originais. Ou seja, um Leão Atroz é semelhante a um Leão comum, porém é muito maior e mais violento, possuindo vários ossos salientes, muito mais dentes e garras bem mais afiadas.

Animais Comuns

Águia

Animal; Pequeno; 6pts;
For 0, Pre 0, Hab 2, Def 1, Ene 0
P/R: Vôo (3pts);
Tal: Visão Ampliada;
CaC: Bicada 1 (corte)

Dist: -
PVs: 1d3(2); *ND:* 8;

Cachorro

Animal; Pequeno; 4pts;
For 1, *Pre* 0, *Hab* 2, *Def* 0, *Ene* 1
P/R: -
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6-2 (corte)
Dist: -
PVs: 1d6(3); *ND:* 7;

Cavalo

Animal; Grande; 8pts;
For 3, *Pre* 0, *Hab* 2, *Def* 0, *Ene* 2
P/R: Velocidade (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Cascos 1d6 (impacto)
Dist: -
PVs: 2d6(7); *ND:* 7;

Cobra Constritora

Animal; Médio; 10pts;
For 2, *Pre* 0, *Hab* 3, *Def* 3, *Ene* 2
P/R: -
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Aperto 1d6-1 (impacto)
Dist: -
PVs: 2d6(7); *ND:* 10;

Cobra Venenosa

Animal; Médio; 8pts;
For 1, *Pre* 0, *Hab* 2, *Def* 2, *Ene* 1
P/R: Imobilizar (2pts);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6-2 (perfuração)
Dist: -
PVs: 1d6(3); *ND:* 9;

Crocodilo

Animal; Médio; 10pts;
For 4, *Pre* 0, *Hab* 2, *Def* 2, *Ene* 2
P/R: -
Tal: -
CaC: Mordida 1d6+1 (corte)
Dist: -
PVs: 2d6(7); *ND:* 9;

Elefante

Animal; Enorme; 22pts;
For 6, *Pre* 0, *Hab* 3, *Def* 4, *Ene* 8
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Pisada 1d6+3 (impacto)
Dist: -
PVs: 8d6(28); *ND:* 11;

Falcão

Animal; Minúsculo; 4pts;
For 0, *Pre* 0, *Hab* 1, *Def* 0, *Ene* 0
P/R: Vôo (3pts);
Tal: Visão Ampliada;
CaC: Garras 1 (corte)
Dist: -
PVs: 1d3(2); *ND:* 7;

Lagarto Gigante

Animal; Médio; 10pts;
For 3, *Pre* 0, *Hab* 2, *Def* 3, *Ene* 2
P/R: -
Tal: -
CaC: Mordida 1d6 (corte)
Dist: -
PVs: 2d6(7); *ND:* 10;

Leão

Animal; Grande; 12pts;
For 3, *Pre* 0, *Hab* 3, *Def* 2, *Ene* 3
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);



Tal: -
CaC: Garras 1d6 (corte)
Dist: -
PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

Lobo

Animal; Médio; 8pts;
For 1, Pre 0, Hab 3, Def 1, Ene 2
P/R: Velocidade (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Mordida 1d6-2 (corte)
Dist: -
PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

Lula

Animal; Enorme; 24pts;
For 5, Pre 0, Hab 5, Def 5, Ene 6
P/R: Ataque Rápido: CaC (2pts); Longo Alcance (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Tentáculos 1d6+2 (impacto)
Dist: -
PVs: 6d6(21); **ND:** 12;

Tigre

Animal; Grande; 14pts;
For 3, Pre 0, Hab 4, Def 3, Ene 3
P/R: Velocidade (1pt);
Tal: -
CaC: Garras 1d6 (corte)
Dist: -
PVs: 3d6(10); **ND:** 10;

Touro

Animal; Grande; 10pts;
For 3, Pre 0, Hab 2, Def 2, Ene 3
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Chifres 1d6 (perfuração)
Dist: -
PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

Tubarão

Animal; Grande; 18pts;
For 4, Pre 0, Hab 4, Def 4, Ene 4
P/R: Radar (1pt); Velocidade (1pt);
Tal: Faro Ampliado;

CaC: Mordida 1d6+1 (corte)
Dist: -
PVs: 4d6(14); **ND:** 11;

Urso

Animal; Grande; 16pts;
For 4, Pre 0, Hab 3, Def 4, Ene 4
P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);
Tal: Faro Ampliado;
CaC: Garras 1d6+1 (corte)
Dist: -
PVs: 4d6(14); **ND:** 11;

Estes são os animais comuns, tanto domésticos como selvagens, que são encontrados na natureza. Eles podem ser adversários formidáveis se forem confrontados, mas podem ser domesticados para servir aos homens (ou outras raças) ajudando e protegendo seus donos.

Alguns animais selvagens, como os leões, são bem mais difíceis de domesticar que outros, como os cavalos. Mas estes animais selvagens, quando domesticados, são os melhores protetores que uma pessoa pode ter.

Aparição

Morto-Vivo; Médio; 16pts;
For 3, Pre 3, Hab 3, Def 2, Ene 2
P/R: Incorpóreo (5pts); Fraqueza Comum: Claridade (-2pts);
Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Furtividade;
CaC: Toque 1d6 (frio)
Dist: Tentáculos 1d6 (frio)
PVs: 2d6(7); **ND:** 9;

A Aparição é um espectro incorpóreo feito completamente de mal e escuridão. Estes seres surgem quando uma pessoa muito maligna, que cometeu os atos mais cruéis ou depravados, morre com o coração cheio de ódio e vingança de algo ou alguém.

Ela não possui uma forma física, podendo transpor objetos sólidos como se fosse ar. Sua imagem parece uma versão sombria e translúcida de seu corpo físico quando morreu, com olhos vermelhos e brilhantes.

Uma Aparição, por ser feita de trevas, teme e odeia a luz. Quando expostas a luz (como tochas ou lanternas) ela fica fraca e tenta se afastar.

Incorpóreo (5 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder não possuem um corpo físico, sendo apenas uma forma espectral que pode atravessar paredes e objetos sólidos. Apenas dano Mágico (Magia, Arma mágica, etc.) pode ferir estas criaturas.

Demônios

Cão do Inferno

Extra-Planar; Pequeno; 12pts;

For 2, Pre 1, Hab 2, Def 1, Ene 3

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Vôo (3pts); Assustador (-1pt); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Detectar Magia; Furtividade; Intimidação; Ocultismo; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6-1 (magia)

Dist: Sopro 1d6-2 (fogo)

PVs: 3d6(10); **ND:** 8;

Magia: Divina 1 (5 Mana)

Efeitos: Conexão 1; Cura 1; Ofuscação 1;

Peão do Inferno (Spawn)

Extra-Planar; Médio; 22pts;

For 4, Pre 2, Hab 3, Def 4, Ene 5

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Vôo (3pts); Assustador (-1pt); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lábia; Ocultismo; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Espada Infernal 1d6+1 (magia)

Dist: Sopro 1d6-1 (fogo)

PVs: 5d6(17); **ND:** 11;

Magia: Divina 2 (10 Mana)

Efeitos: Conexão 2; Cura 2; Movimento 1; Ofuscação 1;

Comandante

Extra-Planar; Médio; 32pts;

For 6, Pre 4, Hab 4, Def 6, Ene 7



P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Vôo (3pts); Assustador (-1pt); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lábia; Ocultismo; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+3 (magia)

Dist: Sopro 1d6+1 (fogo)

PVs: 7d6(24); **ND:** 13;

Magia: Divina 3 (15 Mana)

Efeitos: Conexão 2; Cura 3; Movimento 2; Ofuscação 2;

General

Extra-Planar; Grande; 36pts;

For 7, Pre 5, Hab 4, Def 7, Ene 8

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Vôo (3pts); Assustador (-1pt); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lábia; Ocultismo; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+4 (magia)

Dist: Sopro 1d6+2 (fogo)

PVs: 8d6(28); **ND:** 14;

Magia: Divina 3 (15 Mana)

Efeitos: Conexão 2; Cura 3; Movimento 2; Ofuscação 2;

Lorde Infernal

Extra-Planar; Grande; 44pts;

For 7, Pre 6, Hab 5, Def 8, Ene 10

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Vôo (3pts); Assustador (-1pt); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Detectar Magia; Atuação; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lábia; Ocultismo; Prontidão; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Garras 1d6+4 (magia)

Dist: Sopro 1d6+3 (fogo)

PVs: 10d6(35); **ND:** 15;

Magia: Divina 5 (25 Mana)

Efeitos: Conexão 4; Cura 5; Movimento 4; Ofuscação 3;

Demônios são os habitantes dos planos negativos, sendo criados a partir de energia negativa. São guerreiros assassinos a serviço do mal e da destruição, vivendo eternamente em guerra com os Anjos dos planos positivos.

Demônios podem ter a aparência que desejarem, normalmente assumindo uma aparência grotesca e reptiliana para causar medo aos seus oponentes. Quando desejam enganar as pessoas eles assumem formas belíssimas.

Em sua forma real estes seres são horrendos, com peles escamosas de tons avermelhados, possuem asas coriáceas (como morcegos), fedem a enxofre, emitem uma escuridão maligna que forma uma aura negra em torno de seus corpos.

No inferno, os Demônios se organizam em castas, como um exército maligno.

Cão do Inferno: esta é a casta mais baixa do exercito infernal. São seres pequenos (do tamanho de um halfling) mas possuem um sadismo e crueldade sem tamanho. Eles trabalham como mensageiros e batedores.

Peão do Inferno: esta é a casta dos soldados rasos. Humanos que foram perversos em sua vida, quando morrem, podem ser recrutados para este cargo.

Comandante: estes Demônios foram Peões do Inferno que, após cometer muitas crueldades, subiram de posto e agora comandam outros Demônios inferiores.

General: esta casta é composta pelos mais ardilosos e inteligentes entre os Demônios. Eles definem as estratégias dos exércitos, corrompem os humanos e enganam os anjos.

Lorde Infernal: a maior casta que uma destas criaturas pode atingir. Um Lorde possui seu próprio inferno,

como um feudo, e fica responsável por uma das tendências malignas do mundo (roubo, traição, luxúria, depravação, etc.).

Um Demônio não pode vir realmente para o plano da matéria. Ele pertence ao inferno. Mas ele pode se “materializar” em nosso mundo. As fichas apresentadas aqui são para a forma materializada do Demônio. Em sua forma real, no inferno, eles são ainda mais poderosos.

Imunidade (1-3 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder são imunes a determinados tipos de dano. Gastando **1 ponto**, a criatura é imune a um tipo de dano, gastando **2 pontos** ela é imune a 3 tipos de dano e gastando **3 pontos** é imune a 5 tipos de dano.

Dinossauros



Velociraptor

Besta; Grande; 12pts;

For 3, Pre 0, Hab 3, Def 2, Ene 3

P/R: Velocidade(1pt);

Tal: Faro Ampliado;

CaC: Mordida 1d6 (corte)

Dist: -

PVs: 3d6(10); ND: 9;

Elasmossauro

Besta; Enorme; 16pts;

For 4, Pre 0, Hab 3, Def 4, Ene 4

P/R: Arena Pessoal: Água (1pt);

Tal: Faro Ampliado;

CaC: Mordida 1d6+1 (impacto)

Dist: -

PVs: 4d6(14); ND: 11;

Triceratops

Besta; Enorme; 22pts;

For 5, Pre 0, Hab 3, Def 6, Ene 5

P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);

Tal: Faro Ampliado;

CaC: Chifres 1d6+2 (perfuração)

Dist: -

PVs: 5d6(17); ND: 13;

Tiranossauro

Besta; Enorme; 20pts;

For 7, Pre 0, Hab 5, Def 4, Ene 5

P/R: Ataque Poderoso: CaC (1pt);

Tal: Faro Ampliado;

CaC: Mordida 1d6+4 (corte)

Dist: -

PVs: 5d6(17); ND: 11;

Os Dinossauros são répteis que existiram há muito tempo atrás e foram extintos. Estes seres eram enormes e poderosos, apesar de possuírem um cérebro bastante limitado. Sua fúria e instinto de sobrevivência os tornaram as criaturas dominantes em seu tempo.

Dinossauros não devem existir, seu tempo já passou, os humanos vieram para substituí-los no topo da cadeia alimentar. Se forem encontrados, devem ser obra de magia ou algum mecanismo tecnológico que os trouxe de seu passado distante.

Velociraptor: são répteis bípedes, de aproximadamente 3m de altura, muito violentos e inteligentes (para dinossauros, é claro!). Eles caçavam em bando e possuíam uma forma muito primitiva de comunicação.

Elasmossauro: são répteis marinhos de pescoço alongado e cauda muito comprida. Se alimentam de algas e pequenos animais marinhos. Em lugar de patas, possuem nadadeiras enormes.

Triceratops: são répteis quadrúpedes, com escamas resistentes e uma carapaça óssea em torno da cabeça. Da carapaça se projetam 3 enormes chifres que usam para se defender de outros animais.

Tiranossauro: estes são os maiores, mais violentos e temidos dinossauros que já existiram. Enormes, com braços atrofiados e uma mandíbula capaz de destroçar qualquer coisa, eles foram senhores em sua época.

Dragões

Dragão Negro

Dragão; Enorme; 38pts;

For 5, Pre 3, Hab 5, Def 6, Ene 10

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Ácido (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Loucura: Mentiroso (-1pt); Reputação Negativa (-1pt);

Tal: Especialista em Corte; Atuação; Ciência; Crime; Furtividade; Idiomas; Lábia; Ocultismo; Faro Ampliado; Visão Ampliado; Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+2 (magia)

Dist: Sopro 1d6 (ácido)

PVs: 10d6(35); **ND:** 13;

Magia: Mental 3 (15 Mana)

Efeitos: Ataque 2; Conexão 2; Movimento 2; Ofuscação 3;

Os **Dragões Negros** são mestres da corrupção e da traição. Corrompem os humanos mais puros apenas por prazer. Eles costumam viver em pântanos ou outros locais úmidos e podres.

Dragão Verde

Dragão; Enorme; 40pts;

For 6, Pre 3, Hab 5, Def 6, Ene 11

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Veneno/Químico (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Código: dos Heróis, da Natureza (-2pts);

Tal: Especialista em Corte; Animais; Esportes; Furtividade; Herborismo; Idiomas; Intimidação; Sobrevivência; Faro Ampliado; Visão Ampliada e Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+3 (magia)

Dist: Sopro 1d6 (veneno)

PVs: 11d6(38); **ND:** 13;

Magia: Natural 3 (15 Mana)

Efeitos: Conjuração 3; Cura 3; Fusão 1; Movimento 2;

Os **Dragões Verdes** são guardiões da natureza, das plantas e animais. Fazem da floresta seu lar, e as árvores em volta destes locais são místicas e poderosas, assim como os animais que costumam frequentar.

Dragão Dourado

Dragão; Enorme; 42pts;

For 6, Pre 3, Hab 6, Def 7, Ene 11

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Luz/Laser (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Código: da Derrota, da Honestidade (-2pts);

Tal: Especialista em Corte; Ciência; Diplomacia; Direito; Etiqueta; Idiomas; Lábia; Ocultismo; Faro Ampliado; Visão Ampliada; Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+3 (magia)

Dist: Sopro 1d6 (luz)

PVs: 11d6(38); **ND:** 14;

Magia: Mental 3 (15 Mana)

Efeitos: Conexão 3; Cura 2; Movimento 2; Ofuscação 2;

Os **Dragões Dourados** são estudiosos, defensores do conhecimento e da ciência. Os povos do oriente aprenderam a cultuar estes seres mais que qualquer um. Qualquer lugar com uma grande concentração de conhecimento, é um bom lugar para eles.

Dragão Azul

Dragão; Enorme; 44pts;

For 6, Pre 4, Hab 6, Def 7, Ene 12

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Elétrico (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Loucura: Furioso (-1pt); Reputação Negativa (-1pt);

Tal: Especialista em Corte; Animais; Esportes; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Prontidão; Sobrevidência; Faro Ampliado; Visão Ampliada; Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+3 (magia)

Dist: Sopro 1d6+1 (elétrico)

PVs: 12d6(42); **ND:** 14;

Magia: Natural 3 (15 Mana)

Efeitos: Ataque 3; Conjuração 2; Cura 1; Fusão 1, Movimento 2;

Os **Dragões Azuis** são verdadeiras máquinas de destruição. Eles costumam viver em regiões desertas ou

áreas devastadas, claro que normalmente são ELES mesmos que devastam tudo ao seu redor.

Dragão Branco

Dragão; Enorme; 46pts;

For 6, Pre 4, Hab 7, Def 8, Ene 12

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Frio/Gelo (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Código: dos Heróis, da Honestidade (-2pts);

Tal: Especialista em Corte; Diplomacia; Direito; Idiomas; Intimidação; Prontidão; Reputação; Faro Ampliado; Visão Ampliada; Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+3 (magia)

Dist: Sopro 1d6+1 (frio)

PVs: 12d6(42); **ND:** 15;

Magia: Divina 3 (15 Mana)

Efeitos: Conexão 3; Cura 3; Movimento 2; Ofuscação 1;

Os **Dragões Brancos** são seres pu-



ros, defensores do bem e da justiça. Eles são honrados e buscam ajudar a todos que precisam. Vivem em áreas congeladas ou no cume coberto de neve de montanhas muito altas.

Dragão Vermelho

Dragão; Enorme; 48pts;

For 7, Pre 4, Hab 7, Def 8, Ene 13

P/R: Arma Mágica: CaC (1pt); Ataque de Área: Dist (2pts); Imunidade: Calor/Fogo (1pt); Radar (1pt); Vôo (3pts); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Especialista em Corte; Esportes; Furtividade; Idiomas; Intimidação; Lábia; Prontidão; Sobrevida; Faro Ampliado; Visão Ampliada; Audição Ampliada;

CaC: Garras 1d6+4 (magia)

Dist: Sopro 1d6+1 (frio)

PVs: 13d6(45); **ND:** 15;

Magia: Elemental 3 (15 Mana)

Efeitos: Ataque 3; Conjuração 3; Fusão 1; Movimento 2;

Os **Dragões Vermelhos** são, sem sombra de dúvida, os seres mais cruéis e perversos que existem (até mesmo se comparados a Demônios). Seus pensamentos estão sempre voltados para o mal e a destruição. Vivem em locais muito quentes, com lava jorrando por todo lado, como dentro de vulcões onde a temperatura é insuportável.

Dragões são répteis alados que existem desde a criação dos mundos. Eles são feitos da mais pura magia que existe no universo e, segundo algumas crenças, eles são feitos da mesma essência que os Deuses.

Um Dragão pode variar de caráter, aparência e alguns outros detalhes conforme a sua coloração (como visto), mas basicamente possuem o corpo recoberto de escamas, vários chifres e saliências ósseas, um par de asas coriáceas e um pescoço e cauda bastante compridos. Podem andar sobre quatro

ou duas patas, conforme apenas seu desejo, e são absurdamente inteligentes se comparados aos humanos.

Idade dos Dragões

Dragões vivem durante muitos séculos, e armazenam muito conhecimento. Como conhecimento é poder, quanto mais velho um Dragão, mais poderoso ele se torna.

Filhote: Tamanho Médio; -2 em todos os Atributos e Magia;

Jovem: Tamanho Grande; -1 em todos os Atributos e Magia;

Experiente: Tamanho Enorme; +1 em todos os Atributos e Magia;

Venerável: Tamanho Imenso; +2 em todos os Atributos e Magia;

Ancião: Tamanho Imenso; +4 em todos os Atributos e Magia;

Imunidade (1-3 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder são imunes a determinados tipos de dano. Gastando **1 ponto**, a criatura é imune a um tipo de dano, gastando **2 pontos** ela é imune a 3 tipos de dano e gastando **3 pontos** é imune a 5 tipos de dano.

Elementais

Elemental da Água

Construto; Médio; 12pts;

For 2, Pre 0, Hab 2, Def 3, Ene 4

P/R: Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto, Ácido, Veneno/Químico (3pts); Devoção (-2pts);

Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono;

CaC: Tentáculo 1d6-1 (impacto)

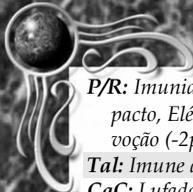
Dist: -

PVs: 4d6(14); **ND:** 10;

Elemental do Ar

Construto; Médio; 12pts;

For 2, Pre 0, Hab 3, Def 4, Ene 2



P/R: Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto, Elétrico, Som/Vento (3pts); Devoção (-2pts);

Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono;

CaC: Lufada 1d6-1 (vento)

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 10;

Elemental do Fogo

Construto; Médio; 12pts;

For 4, Pre 0, Hab 2, Def 3, Ene 2

P/R: Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto, Calor/Fogo, Luz/Laser (3pts); Devoção (-2pts);

Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono;

CaC: Chamas 1d6+1 (fogo)

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 10;

Elemental da Terra

Construto; Médio; 12pts;

For 3, Pre 0, Hab 1, Def 4, Ene 4

P/R: Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto (2pts); Devoção (-2pts);

Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono;

CaC: Soco 1d6 (impacto)

Dist: -

PVs: 4d6(14); **ND:** 11;

Os Elementais são criaturas feitas puramente de um elemento (Água, Ar, Terra, Fogo). Eles não nascem, mas são criados ou conjurados, por magos muito poderosos ou Deuses, para cumprir uma função específica (guardar um tesouro, proteger um lugar, resgatar um item, etc.) e esta é sua única função.

Imunidade (1-3 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder são imunes a determinados tipos de dano. Gastando **1 ponto**, a criatura é imune a um tipo de dano, gastando **2 pontos** ela é imune a 3 tipos de dano e gastando **3 pontos** é imune a 5 tipos de dano.

Esqueletos

Morto-Vivo; Médio; 4pts (1/3);

For 1, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 2

P/R: Imunidade: Perfuração, Frio/Gelo, Veneno/Químico (2pts); Devoção (-2pts); Inculto (-1pt);

Tal: -

CaC: Garras 1d6-2 (corte)

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

Os Esqueletos são ossos de mortos animados através de Magia. Autômatos sem mente que seguem as ordens ou instruções de seu criador.

Usam normalmente os trapos ou restos de armadura, com os quais foram enterrados, e em suas cavidades oculares brilha uma luz avermelhada assustadora.

Gárgulas

Besta; Médio; 14pts;

For 2, Pre 0, Hab 3, Def 3, Ene 3

P/R: Vôo (3pts); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Aparência Frágil; Atuação; Furtividade;

CaC: Garras 1d6-1 (corte)

Dist: -

PVs: 3d6(10); **ND:** 10;

Os Gárgulas são predadores alados terríveis que sentem prazer em torturar as criaturas mais fracas. Sua pele possui uma textura que camufla este ser, fazendo-o se parecer com uma estátua de pedra. Isso, somada a sua capacidade de permanecer imóvel, faz com que estes seres possam enganar vítimas desavisadas.

Os Gárgulas costumam se unir a Magos malignos e poderosos. Eles realizam serviços para o Mago em troca de tesouros ou itens mágicos.

Goblinóides



Goblin Guerreiro

Humanóide; Pequeno; 2pts (1/4);

For 1, Pre 0, Hab 0, Def 0, Ene 1

P/R: -

Tal: Crime; Furtividade; Visão Noturna;

CaC: Maça 1d6-2 (impacto)

Dist: -

PVs: 1d6(3); ND: 7;

Goblin Atirador

Humanóide; Pequeno; 2pts (1/4);

For 0, Pre 1, Hab 1, Def 0, Ene 0

P/R: -

Tal: Crime; Furtividade; Visão Noturna;

CaC: Adagas 1 (perfuração)

Dist: Besta Leve 1d6-2 (perfuração)

PVs: 1d3(2); ND: 7;

Hobgoblin Guerreiro

Humanóide; Médio; 6pts (1/2);

For 2, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação;
Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Espada 1d6-1 (corte)

Dist: -

PVs: 2d6(7); ND: 8;

Hobgoblin Atirador

Humanóide; Médio; 6pts (1/2);

For 0, Pre 2, Hab 2, Def 1, Ene 1

P/R: -

Tal: Furtividade; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Adagas 1 (corte)

Dist: Besta 1d6-1 (perfuração)

PVs: 1d6(3); ND: 8;

Hobgoblin Capitão

Humanóide; Médio; 10pts (2);

For 2, Pre 0, Hab 2, Def 3, Ene 3

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação;
Lâbia; Montar; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Espada 1d6-1 (corte)

Dist: -

PVs: 3d6(10); ND: 10;



Hobgoblin Xamã

Humanóide; Médio; 10pts (2);

For 0, Pre 1, Hab 2, Def 2, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação;
Lâbia; Montar; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Cajado 1 (impacto)

Dist: Besta Leve 1d6-2 (perfuração)

PVs: 2d6(7); ND: 9;

Magia: Divina 3 (15 Mana)

Efeito: Conexão 2; Conjuração 3; Cura 2;
Movimento 2;

Bugbear Bárbaro

Humanóide; Grande; 10pts (2);

For 4, Pre 0, Hab 2, Def 1, Ene 3

P/R: Fúria Guerreira (1pt); Assustador (-1pt);

Tal: Animais; Esportes; Intimidação; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Mangual 1d6+1 (impacto)

Dist: -

PVs: 3d6(10); ND: 8;

Bugbear Líder

Humanóide; Grande; 14pts (4);

For 5, Pre 0, Hab 3, Def 2, Ene 4

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Mangual 1d6+2 (impacto)

Dist: -

PVs: 4d6(14); ND: 9;

Bugbear Líder

Humanóide; Grande; 14pts (4);

For 2, Pre 2, Hab 2, Def 2, Ene 3

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Cajado 1d6-1 (impacto)

Dist: Besta 1d6-1 (perfuração)

PVs: 3d6(10); ND: 9;

Magia: Divina 3 (15 Mana)

Efeitos: Conexão 2; Conjuração 3; Cura 2; Movimento 2;

Os Goblinóides são uma raça de humanóides malignos com a pele amarelada e feições selvagens. Eles povoam os subterrâneos, atacando qualquer criatura que invada seus domínios. Como são muito cruéis, dificilmente eles fazem prisioneiros. Mantém seus prisioneiros vivos somente enquanto estes agüentarem a tortura, logo em seguida os comem.

Os Gobli-



Goblinóides possuem uma inteligência muito limitada, organizando-se de forma tribal. Entre eles sempre há um chefe, normalmente o mais forte e/ou inteligente. Os outros apenas seguem suas ordens.

Goblins: são os menores entre os Goblinóides. Criaturinhas cruéis e nojentas, gostam muito de falar e ameaçar outros seres, mas são bastante covardes e preferem o confronto indireto.

Hobgoblins: são criaturas malévolas, e guerreiros astutos. Eles adoram fabricar máquinas de guerra. A paixão dos seres desta raça pelo metal e forjas só pode ser comparada a dos anões.

Bugbear: monstros bárbaros e sanguinários, estes Goblinóides são os mais temidos pelos homens por seu tamanho e força. Eles não conhecem a piedade e sentem prazer em destruir o que é belo.

Golens

Golem de Pedra

Construto; Grande; 28pts (11);

For 6, Pre 3, Hab 4, Def 7, Ene 6

P/R: *Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto, Calor/Fogo, Veneno/Químico (3pts); Resistência à Magia (1pt); Devocão (-2pts);*

Tal: *Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;*

CaC: *Soco 1d6+3 (impacto)*

Dist: *Pedras 1d6 (impacto)*

PVs: *6d6(21); ND: 14;*

Golem de Ferro

Construto; Grande; 32pts (13);

For 6, Pre 4, Hab 5, Def 8, Ene 7

P/R: *Imunidade: Corte, Perfuração, Impacto, Calor/Fogo, Veneno/Químico*

(3pts); Resistência à Magia (1pt); Devocão (-2pts);

Tal: *Imune à Dor; Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Intimidação; Prontidão; Reparos; Senso de Direção; Visão Noturna;*

CaC: *Lâmina 1d6+3 (corte)*

Dist: *Chamas 1d6+1 (fogo)*

PVs: *7d6(24); ND: 15;*

Os Golens são autômatos poderosos criados por magia para uma finalidade específica, como guardar um tesouro, proteger um lugar, resgatar um item, etc. Sua aparência depende do desejo do criador, mas os materiais mais comuns são a pedra e o ferro.

A força que move estas criaturas provem de um Elemental (normalmente da terra) que é aprisionado dentro delas através de magia. Seu corpo é extremamente resistente, sendo imune a maioria dos ataques físicos.

Imunidade (1-3 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder são imunes a determinados tipos de dano. Gastando **1 ponto**, a criatura é imune a um tipo de dano, gastando **2 pontos** ela é imune a 3 tipos de dano e gastando **3 pontos** é imune a 5 tipos de dano.

Grifo

Besta; Grande; 14pts (4);

For 3, Pre 0, Hab 2, Def 2, Ene 4

P/R: *Vôo (3pts);*

Tal: *Esportes; Intimidação; Prontidão; Sobrevivência; Visão Ampliada;*

CaC: *Garras 1d6 (corte)*

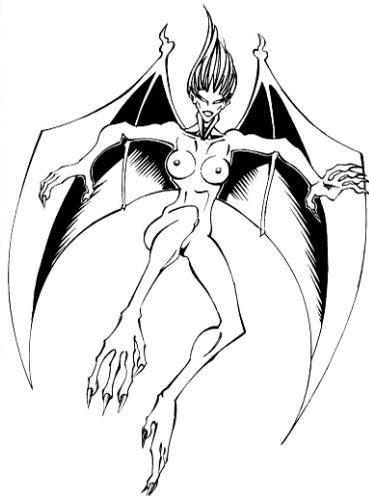
Dist: *-*

PVs: *4d6(14); ND: 9;*

Os Grifos são criaturas majestosas que combinam as características físicas dos leões e águias. Eles são carnívoros, apreciadores da carne de cavalos, mas

não são seres cruéis. Matam apenas por alimento e podem ser domesticados, porém são bastante selvagens.

Fisicamente um Grifo possui a parte anterior do corpo (cabeça e membros) semelhante a uma águia gigante, com bico, penas e garras, e a parte posterior (cauda, patas traseiras, torso) semelhante a um leão. No meio do torso do animal nascem asas de uma plumagem mesclada entre branco e dourado.



Harpia

Besta; Médio; 14pts (4);

For 3, Pre 1, Hab 3, Def 2, Ene 2

P/R: Imobilizar (2pts); Vôo (3pts); Loucura: Homicida (-2pts);

Tal: Furtividade; Intimidação;

CaC: Garras 1d6 (corte)

Dist: Lança 1d6-2 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 9;

As Harpias são seres perversos que sentem prazer em causar morte e sofrimento aos seres mais fracos. Elas vivem em altas montanhas, esperando um alvo desprevenido, para levá-lo a uma armadilha mortal.

Elas possuem um corpo e o rosto semelhante ao de uma mulher (todas as Harpias são fêmeas) e usam isso para despertar o desejo nos homens. Mas as semelhanças terminam aí, um par de asas coriáceas nasce das costas destas criaturas, suas pernas terminam em garras gigantescas. O tom dos cabelos de uma Harpia pode variar de vermelho ao amarelo, sempre com cores fortes e ligadas ao fogo.

O grito de uma Harpia é capaz de deixar o mais corajoso guerreiro sem vontade de agir. Elas usam este poder sobrenatural para impedir que suas vítimas fujam.

Kobolds



Kobold Guerreiro

Humanóide; Pequeno; 2pts (1/4);

For 1, Pre 0, Hab 0, Def 0, Ene 1

P/R: -

Tal: Crime; Esportes; Furtividade; Faro Ampliado;

CaC: Lança 1d6-2 (perfuração)

Dist: -

PVs: 1d6(3); **ND:** 7;

Kobold Atirador

Humanóide; Pequeno; 2pts (1/4);

For 0, Pre 1, Hab 1, Def 0, Ene 0

P/R: -

Tal: Crime; Esportes; Furtividade; Faro Ampliado;

CaC: Adaga 1 (perfuração)

Dist: Azagaias 1d6-2 (perfuração)

PVs: 1d3(2); **ND:** 7;

Kobold Líder

Humanóide; Pequeno; 6pts (1/2);

For 2, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Lábia; Faro Ampliado;

CaC: Lança 1d6-1 (perfuração)

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

Kobold Xamã

Humanóide; Pequeno; 6pts (1/2);

For 0, Pre 1, Hab 1, Def 1, Ene 1

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Lábia; Faro Ampliado;

CaC: Adaga 1 (perfuração)

Dist: Besta Leve 1d6-2 (perfuração)

PVs: 1d6(3); **ND:** 8;

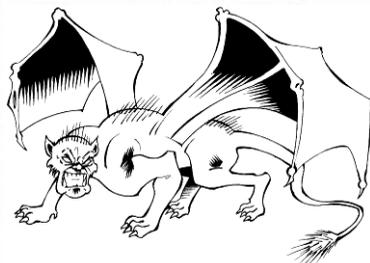
Magia: Divina 2 (10 Mana)

Efeitos: Conjuração 2; Cura 2; Movimento 2;

Os Kobolds são humanóides reptilianos (Répteis que se comportam de forma semelhante aos humanos) com tendências covardes e sádicas. Eles vivem em cavernas intrincadas e labirínticas, as quais enchem de armadilhas e alarmes para impedir invasores indesejados.

Sua pele é escamosa e varia do vermelho ferrugem até o negro. Possuem dois pequenos chifres em sua cabeça.

Os Kobolds se alimentam de plantas e animais pequenos, mas podem assar um boi (ou centauro) em festas e datas comemorativas.



Mantícora

Besta; Grande; 16pts (5);

For 2, Pre 2, Hab 2, Def 2, Ene 4

P/R: Ataque de Área: Dist (2pts); Vôo (3pts); Assustador (-1pt);

Tal: Esportes; Intimidação; Prontidão; Sobrevivência; Faro Ampliado;

CaC: Garras 1d6-1 (corte)

Dist: Espinhos 1d6-2 (perfuração)

PVs: 4d6(14); **ND:** 9;

As Mantícoras são seres que parecem saídos de um pesadelo. São monstros ferozes que caçam diversos seres vivos apenas por esporte. Elas são astutas e malignas, com um raciocínio lógico e perspicaz.

Estes seres possuem uma cabeça vagamente humanóide, com dentes afiados e orelhas pontudas. O corpo é semelhante a um leão (ou outro felino de grande porte) enquanto das costas nascem asas coriáceas. Todo o corpo (exceto as asas) é recoberto com espinhos. Sua calda termina em um aglomerado de espinhos enormes que ela usa para disparar contra seus inimigos.



Medusa

Humanóide; Médio; 20pts (7);

For 3, Pre 2, Hab 3, Def 4, Ene 5

P/R: Olhar Petrificante (4pts); Assustador (-1pt);

Tal: Atuação; Furtividade; Idiomas; Lâbia; Ocultismo;

CaC: Serpentes 1d6 (veneno)

Dist: Arco Curto 1d6-1 (perfuração)

PVs: 5d6(17); **ND:** 11;

As Medusas são criaturas repulsivas capazes de petrificar os seres vivos com apenas um olhar. Elas podem viver em qualquer lugar, mas normalmente é um local deserto rodeado de animais e plantas petrificadas.

De longe, possuem um corpo de mulher escultural, curvas muito belas e seios fartos. Seus cabelos parecem ser grandes e belos. Mas quando vista de perto é que se revela sua verdadeira natureza. Seu corpo é coberto de escamas e, no lugar de cabelos, cobras venenosas saem de sua cabeça.

Elas apreciam obras de arte, jóias, ouro, prata e outras riquezas. Seu covil normalmente é repleto de itens “confiscados” de seus adversários passa-

dos. As Medusas costumam expor seus prisioneiros de pedra como um troféu.

Olhar Petrificante (4 Pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder podem, ao olhar diretamente para os olhos de um alvo, transformá-lo em pedra imediatamente, caso o alvo não passe num teste contra dificuldade igual a 9+ *Habilidade* da criatura. Um alvo petrificado não pode fazer nada, nem pensar.

Alguma criatura pode ter a idéia de lutar contra o atacante sem olhar seus olhos. Isso concede uma penalidade de -1 na *Jogada de Ataque*, mas qualquer um que for atingido pela criatura deve fazer o teste.



Múmia

Morto-Vivo; Médio; 14pts (4);

For 2, Pre 0, Hab 2, Def 4, Ene 3

P/R: Imobilizar (2pts); Imunidade: Perfuração, Impacto, Veneno/Químico (2pts); Inulto (-1pt);

Tal: Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Furtividade; Intimidação;

CaC: Doença 1d6-1 (químico)

Dist: -

PVs: 3d6(10); **ND:** 11;

As Múmias são os corpos animados de grandes faraós e reis ambiciosos que morreram. Elas são trazidas de

volta à vida pelos deuses e costumam permanecer no local onde morreram para guardar os seus tesouros.

Fisicamente as múmias são restos mortais de um humanóide envolto em bandagens cerimoniais. Quase sempre carregam consigo jóias e itens belíssimos que simbolizavam sua posição social quando eram vivas. Para uma Múmia, qualquer ser vivo dentro do local onde ela protege é um invasor e deve ser exterminado imediatamente.



Ogro

Humanóide; Enorme; 14pts (4);

For 4, Pre 0, Hab 2, Def 3, Ene 5

P/R: Fúria Guerreira (1pt); Inculto (-1pt);

Tal: Esportes; Intimidação; Faro Ampliado; Visão Noturna;

CaC: Clava 1d6+1 (impacto)

Dist: -

PVs: 5d6(17); **ND:** 10;

Ogros são humanóides gigantes e preguiçosos que se aproveitam dos seres mais fracos para servi-los. Vivem em cavernas e alimentam-se de prati-

camente tudo, apesar de terem preferência pela carne de Elfo.

Estes seres são enormes e extremamente fortes, sendo temidos pela sua fúria destruidora em combate. Apesar de sua extrema força, Ogros são Ignorantes e podem ser facilmente enganados por adversários inteligentes.

Orcs

Orc Guerreiro

Humanóide; Médio; 6pts (1/2);

For 2, Pre 0, Hab 1, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Machado 1d6-1 (corte)

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

Orc Atirador

Humanóide; Médio; 6pts (1/2);

For 1, Pre 2, Hab 1, Def 0, Ene 2

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Espada Curta 1d6-2 (corte)

Dist: Arco Curto 1d6-1 (perfuração)

PVs: 2d6(7); **ND:** 7;

Orc Chefe

Humanóide; Médio; 10pts (2);

For 3, Pre 0, Hab 2, Def 2, Ene 3

P/R: -

Tal: Esportes; Furtividade; Intimidação; Montar; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;

CaC: Machado 1d6 (corte)

Dist: -

PVs: 3d6(10); **ND:** 9;

Orc Xamã

Humanóide; Médio; 10pts (2);

For 1, Pre 1, Hab 2, Def 1, Ene 2

P/R: -

Tal: *Esportes; Furtividade; Intimidação; Montar; Prontidão; Sobrevivência; Visão Noturna;*

CaC: *Maça 1d6-2 (impacto)*

Dist: *Arco Curto 1d6-2 (perfuração)*

PVs: 2d6(7); **ND:** 8;

Magia: *Divina 3 (15 Mana)*

Efeitos: *Conexão 1; Conjuração 3; Cura 2; Movimento 2; Ofuscação 1;*



Os Orcs são humanóides horrendos que odeiam os humanos e elfos. Eles vivem normalmente em cavernas subterrâneas, mas podem construir vilas ou até cidades inteiras. Alguns seres desta raça conseguem até mesmo viver entre os humanos.

Um Orc parece um homem muito feio, com nariz de porco e destes protuberantes. São sujos e nojentos, o que lhes garante um odor não muito agradável. Sua pele varia entre o verde

escuro e o negro. Adoram usar armaduras e armas ameaçadoras.

Eles odeiam todas as raças, mas têm uma aversão mais acentuada contra os Elfos. Alguns magos acreditam que os Orcs descendem de uma raça muito antiga de Elfos, que tornou-se maligna por alguma influencia muito poderosa. Nenhuma das duas raças aceita esta hipótese.

Sombra

Morto-Vivo; Médio; 12pts (3);

For 2, Pre 0, Hab 1, Def 2, Ene 2

P/R: *Imobilizar (2pts); Incorpóreo (5pts); Loucura: Homicida (-2pts);*

Tal: *Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Furtividade; Intimidação; Lábria;*

CaC: *Toque 1d6-1 (frio)*

Dist: -

PVs: 2d6(7); **ND:** 9;

As Sombras são espectros de pessoas que morreram devido a uma loucura extrema ou suicídio. Vivem em lamento eterno, rondando o local de sua morte, em busca de vingança contra aqueles que considera responsáveis por seu estado.

Em sua parte superior (da cintura para cima) possuem ainda uma semelhança com o indivíduo que foram em vida, com algumas distorções devido à insanidade, e na parte inferior (da cintura para baixo) vão desaparecendo em uma névoa enegrecida que deixa um rastro de escuridão por onde passam.

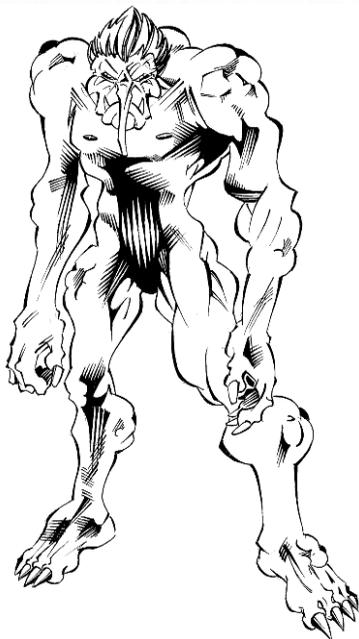
O lamento de uma Sombra é tão profundo e assustador que pode deixar o guerreiro mais corajoso paralisado de tristeza.

Incorpóreo (5 pontos)

[Sempre Ativo]

Criaturas com este Poder não possuem um corpo físico, sendo apenas

uma forma espectral que pode atravessar paredes e objetos sólidos. Apenas dano *Mágico* (*Magia, Arma mágica, etc.*) pode ferir estas criaturas.



Troll

Besta; Grande; 16pts (5);

For 4, Pre 0, Hab 2, Def 4, Ene 4

P/R: Fator de Cura (3pts);

Tal: *Furtividade; Intimidação; Sobrevivência; Faro Ampliado; Visão Noturna;*

CaC: *Garras 1d6+1 (corte)*

Dist: -

PVs: *4d6(14); ND: 11;*

Os Trolls são monstros carnívoros horrendos. Existem várias raças de Troll, sendo que estas criaturas se adaptam rapidamente a qualquer região ou clima.

Um Troll normalmente é alto, muito forte, possui braços desproporcionalmente maiores e tem sua pele camu-

flada com o ambiente em que vivem. Assim, Trolls da floresta são verdes e seu cabelo e pele se assemelham a galhos, enquanto Trolls da caverna são cinza e possuem uma pele que parece rocha.

Eles são extremamente resistentes a ferimentos, se recuperando com uma velocidade absurda. Isso acontece porque o Troll alimenta seu corpo com a matéria do próprio local onde vive.

Zumbi

Morto-Vivo; Médio; 6pts (1/2);

For 2, Pre 0, Hab 0, Def 2, Ene 3

P/R: *Imunidade: Perfuração, Frio/Gelo, Veneno/Químico (2pts); Devoção (-2pts); Inculto (-1pt);*

Tal: *Imune a Fome e Sede; Imune ao Sono; Furtividade;*

CaC: *Clavas 1d6-1 (impacto)*

Dist: -

PVs: *3d6(10); ND: 9;*

Os Zumbis são cadáveres reanimados por magia (ou algo semelhante). Estes seres vivem em cemitérios ou locais onde ocorreram muitas mortes.

Desprovidos de pensamento, estes autômatos servem ao seu Mestre (que os criou) de forma bastante leal.

Seus corpos estão aos pedaços, devido à morte e a decomposição, mas eles ainda possuem muita força. Sua pele adquire uma coloração pálida, típica de um corpo morto. Seu coração não bate mais, nenhum outro órgão funciona, eles não sofrem influência de coisas como fome, dor, medo, etc.



