Flechas Magias



SirLockee

Sumário

Capítulo 1
Personagens ____ **1**

Capítulo 2
Raças ____ **3**

Capítulo 3
Classes ____ **4**

Capítulo 4
Atributos ____ **8**

Capítulo 5
Talentos ____ **9**

Capítulo 6
Tabelas Auxiliares ____ **14**

Capítulo 7
Regras ____ **19**

Capítulo 8
Combate ____ **21**

Capítulo 9
Inventário ____ **22**

Capítulo 10
Magias ____ **32**

Capítulo 11
Poderes dos Personagens ____ **50**

Capítulo 12
Antagonistas ____ **53**



Personagens

Capítulo 1

Criando seu Personagem

Siga os **9 passos** a seguir e anote na ficha: a criação do personagem pode ser feita por rolagens ou escolha. Alguns dados são obrigatoriamente rolados (como os pontos de vida, moedas, kits e as magias).

Se preferir, role a ficha automaticamente aqui: https://bit.ly/fem-rolador

1 Role ou escolha o Antecedente do personagem na página 2;

2 Role ou escolha a Raça e a idade do personagem (página 3), respeitando a idade máxima;

3 Role ou escolha a Classe (pág 4);
2.1- Role seus Pontos de Vida;
2.2- Se for conjurador, role suas magias das escolas. Para Magos Generalistas e Essencialistas, role/escolha as escolas na tabela *Progressão Mágica*, página 34;

4 Role ou escolha um Atributo ou Talento, nas página 8 e 9;

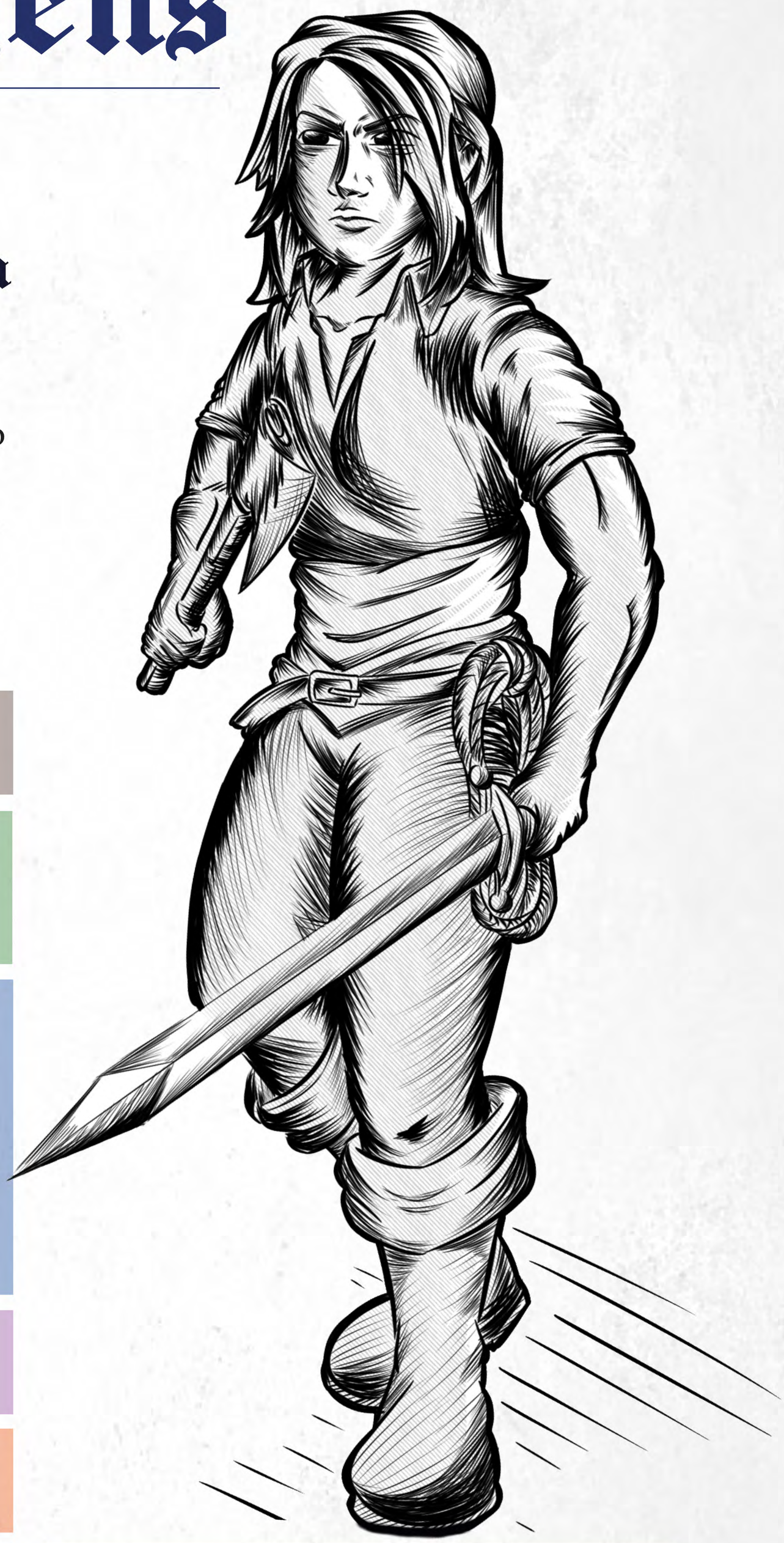
5 Role ou escolha os Detalhes do personagem na página 14;

6 Role ou escolha os idiomas que seu personagem conhece (página 14);

7 Role Moedas e Kit de Equipamentos (páginas 15 e 16), calculando a carga;

8 Role ou escolha o Alinhamento do personagem na página 16;

9 Escolha o nome e a aparência do personagem (veja a página 17).



Termos

JP: Jogada de Proteção
CD: Classe de Dificuldade
PDM: Personagem do Mestre
PJ: Personagem do Jogador

R: Rodadas
pv: Pontos de Vida

Além dos valores mecânicos associados, considere os antecedentes como elementos narrativos para a história do personagem.

Antecedentes

Jogue 2d20 ou escolha seu antecedente:

2 Caçador medroso: +1★ -1♠, senso do perigo em florestas

3 Cantor desafinado: +1◆ -1♣, um alaúde e uma rosa vermelha

4 Pescador mentiroso: +1♣ -1♠, 1kg de peixe e 500g de sal

5 Pedreiro comediante: +1♠ -1♥, um Martelo e 1kg de areia

6 Atleta fanático: +1★ -1♥, recupera 1 ponto de vida extra por dia

7 Açougueiro triste: +1♣ -1◆, 1 faca e 1kg de carne seca

8 Pedinte capitalista: +1♥ -1★, uma algibeira com 10pp

9 Pregador infame: +1♥ -1♣, um símbolo sagrado e uma túnica branca

10 Soldado abatido: +1♠ -1◆, uma azagaia e uma bota de couro

11 Cartógrafo lerdo: +1◆ -1★, um pergaminho, uma pena e um tinteiro

12 Matador confiável: +1♠ -1♥, uma foice e um esmeril

13 Aldeão sádico: +1★ -1♣, uma tocha e um coldre de água

14 Aduaneiro tolo: +1◆ -1♠, um pergaminho e 500g de cravo

15 Alferes eloqüente: +1♥ -1◆, um apito de advertência e um pão

16 Alquimista estúpido: +1◆ -1♠, +1 em forrageio de plantas

17 Arqueiro abatido: +1★ -1♣, um arco de caça e 6 flechas

18 Arquiteto distraído: +1◆ -1♣, um porta-pergaminhos e um papel

19 Astrólogo tagarela: +1♣ -1♠, senso de direção noturna

20 Boticário insensível: +1♥ -1★, um perfume e Lembas (1 dia)

21 Menestrel magnânimo: +1♥ -1♣, uma sineta e um par de sandálias

Antecedentes

22 Camareiro autoritário: +1♠ -1◆, descontos em tavernas

23 Copista vingativo: +1◆ -1♥, um papel, uma pena e um tinteiro

24 Decano antagônico: +1♥ -1♠, 500g de cera para lacrar

25 Ervanário retraído: +1♥ -1♣, uma porção de raízes medicinais

26 Escudeiro fatalista: +1♠ -1★, um broquei de madeira

27 Fidalgo arredio: +1♣ -1♠, uma túnica bordada e 5po

28 Frade esbanjador: +1♥ -1★, dois frascos de água benta

29 Jogral paranóico: +1★ -1◆, uma charamela e uma faca

30 Mercenário avoado: +1♠ -1♥, um açoite e um saco pequeno

31 Mineiro intelectual: +1◆ -1★, senso de direção no subterrâneo

32 Mordomo carrancudo: +1◆ -1★, um óleo para lamparina

33 Onzeneiro ingênuo: +1♣ -1♠, uma algibeira com 5 po

34 Passavante moroso: +1★ -1◆, um mangual e um odre de vinho

35 Trovador esquentado: +1♥ -1♣, uma trombeta e um odre de mel

36 Anúduva rude: +1♠ -1★, um martelo e 10 ganchos de ferro

37 Marujo amável: +1♠ -1♣, uma rede de pesca e um odre de cerveja

38 Coveiro feliz: +1★ -1◆, uma pá (equivalente a uma clava) e uma vela

39 Alfaiate elitista: +1◆ -1♠, 1 agulha de costura e 1m de tecido comum

40 Arauto perfeccionista: +1◆ -1♣, uma lanterna e queijo (1 dia)

Criando Antecedentes

É possível criar novos antecedentes: defina uma palavra que represente sua atividade e inclua um adjetivo. Defina um bônus de +1 e redutor de -1 para dois atributos, e escolha 2 itens de no máximo 3po (cada).

Raças

Capítulo 2

Este jogo contém **18 raças**. Observe que neste jogo a raça não possui sentido étnico, como asiático ou negro. Aqui é uma criatura fantástica que possui características culturais.

Raças

Role 2d20 ou escolha sua raça:

2 **Ciclopes:** visão no escuro, mov. 9m, idade máxima 300 (rolar 120+4d20), +10 pontos de carga máxima.
+2♠ -1★ -1◆ +1♥ +0♣

3 **Orcs:** visão no escuro, movimentação 9 metros, idade máxima 50 (rolar 10+1d20) +1 ataque com clavas.
+1♠ +0★ -1◆ +1♥ +0♣

4 **Kobolds:** visão no escuro, mov. 10.5m, idade máx. 120 (rolar 20+3d20), resistência a venenos: dano pela metade.
-1♠ +1★ +0◆ +1♥ +0♣

5 **Halflings-gnomos:** ver no escuro, mov. 6m, idade máx. 150 (rolar 30+3d20), +1 Ilusionismo com◆, tamanho pequeno.
-1♠ +0★ +2◆ +0♥ +0♣

6 **Anões-élficos:** visão no escuro, movimentação 7.5 metros, idade máxima 500 (rolar 100+3d6x10), +1 ataque com arcos e martelos.
+0♠ +0★ +1◆ +1♥ -1♣

7 **Anões-gnomos:** visão no escuro, movimentação 6 metros, idade máxima 350 (rolar 80+3d6x10), +1 Ilusionismo com ◆.
+0♠ +0★ +1◆ +0♥ +0♣

8 **Meio-kobolds:** ver no escuro, mov. 9 metros, idade máxima 100 (rolar 20+2d20), + 1 Druidismo com ♥.
+0♠ +1★ +0◆ +0♥ +0♣

9 **Orcs-kobolds:** visão no escuro, mov. 9 metros, idade máxima 80 (rolar 10+3d10), +1 ataques com lanças.
+1♠ +1★ -1◆ +0♥ +0♣

Raças

10 **Orcs-ciclopes:** visão no escuro, mov. 9 metros, idade máx. 140 (rolar 20+ 4d20), +10 pontos de carga máxima.
+1♠ -1★ +0◆ +1♥ +0♣

11 **Meio-gigante:** ver no escuro, mov. 10.5m, idade máx. 80 (rolar 10+3d10), +2 ataques com clavas, tamanho grande.
+3♠ -2★ +0◆ +0♥ +0♣

12 à 14 **Meio-anões:** ver no escuro, mov. 6m, idade máx. 200 (rolar 40+3d20), +1 com martelos e machados, resistência a venenos: dano pela metade.
+1♠ -1★ +0◆ +1♥ +0♣

15 à 17 **Anões:** visão no escuro, mov. 6m, idade máxima 350 (rolar 80+4d20), +1 com martelos e machados, imune a venenos: não sofre dano.
+2♠ +0★ +0◆ +0♥ +0♣

18 à 25 **Humanos:** movimentação 9 metros, idade máxima 80 (rolar 10+4d6), +2d10 peças de prata.
+1♠ +1★ +1◆ +1♥ +0♣

26 à 28 **Halflings:** movimentação 6m, idade máx. 100 (rolar 20+2d20), +1 Furtividade, +1 em cajados e fundas, tamanho pequeno.
-1♠ +0★ +0◆ +0♥ +2♣

29 à 31 **Gnomos:** ver no escuro, mov. 6m, idade máx. 200 (rolar 80+5d20), +1 Ilusionismo com◆, tam. pequeno.
-1♠ +0★ +2◆ +0♥ +0♣

32 à 34 **Elfos:** ver no escuro, mov. 9m, idade máx. 750 (rolar 80+2d10x10), +1 em arcos e espadas, não dormem: meditam por 3 horas.
+0♠ +1★ +1◆ +0♥ +0♣

35 à 38 **Meio-elfos:** visão no escuro, mov. 9 metros, idade máxima 180 (rolar 20+4d20), +1 Restauração com ♥.
+0♠ +0★ +0◆ +2♥ +0♣

39 e 40 **Meio-orcs:** visão no escuro, movimentação 9 metros, idade máx. 60 (rolar 10+1d20), + 1 com clavas.
+1♠ +0★ -1◆ +1♥ +0♣

Classes

Capítulo 3

Este jogo contém **14 classes**. As classes são como profissões ou aptidões naturais dos personagens. Seja estudando, treinando ou vivenciando, é aquilo que eles sabem fazer de melhor e evoluem com o tempo.

Role 2d20 ou escolha a sua classe:

2, 3 ou 4 — Pirata

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: +2 Furtividade; Talentos: Ambidestria, Escalada, Navegação, Natação, Ataque Sutil.

Nível 3: 1 companheiro animal pequeno (cobra, pássaro, doninha, etc) com 2pv, 10 de CA, e 1 ataque (1d2 de dano).

Nível 5: Escolher um Estilo de Luta:
+1 arcos ou bestas;
+1 em espadas curtas ou sabres;
+1 CA se portar escudos;
+2 sabres se não portar escudos;
+1 adagas, facas ou punhais;
+1 arpões, lanças ou foices.

Nível 7: Vantagem em alquimia de venenos; pode envenenar sua arma por 1 rodada com uma ação de movimento

Nível 9: Dois ataques por rodada

5 ou 6 — Regente

Dados de Vida: 1d4

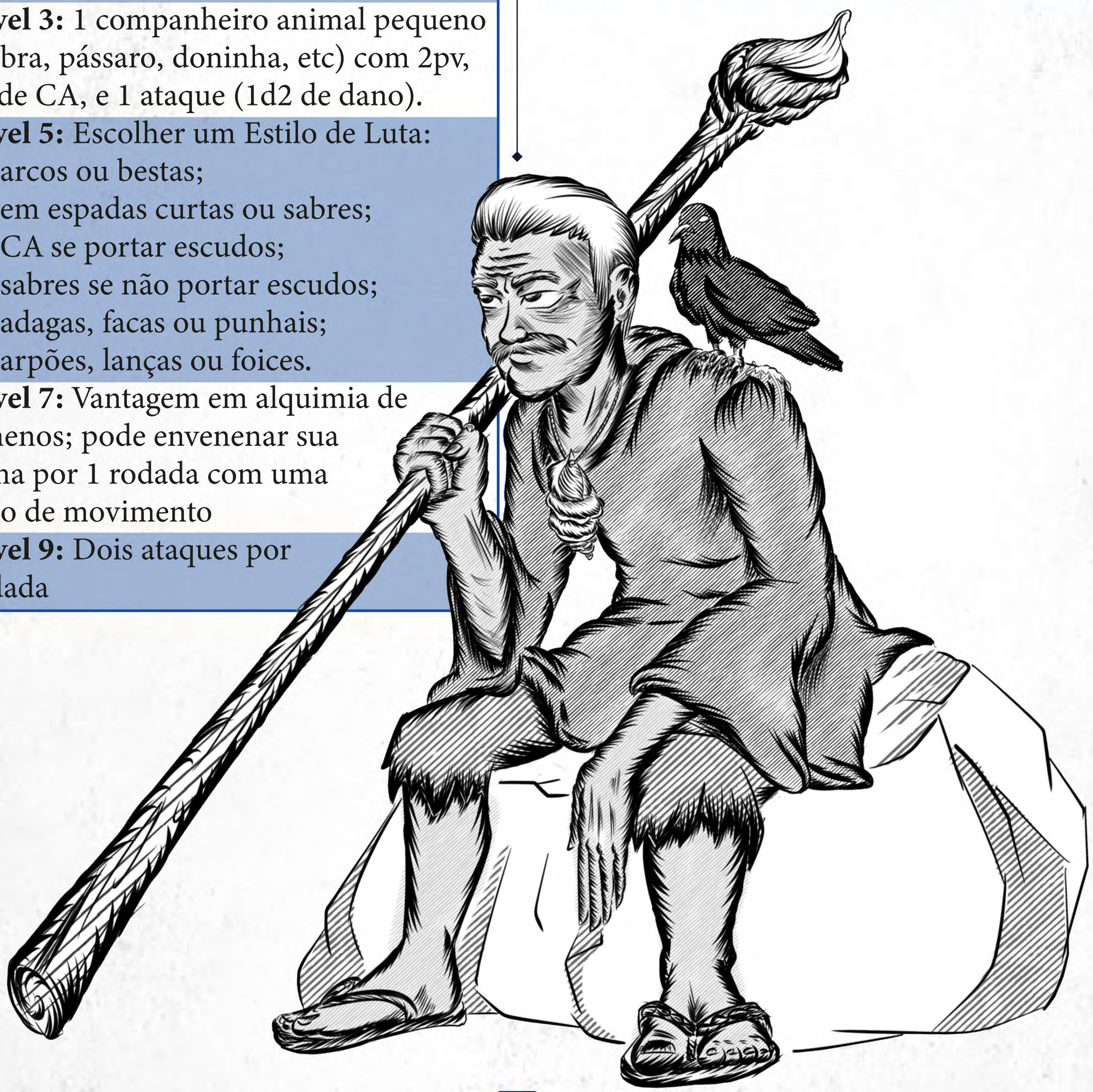
Nível 1: +3d10 peças de ouro; Compra com 10% de desconto; Vende 10% mais caro; Talentos: Ler e Escrever.

Nível 3: Acesso facilitado aos líderes das vilas; Benquisto por aldeões.

Nível 5: Recupera 1 de sorte por dia.

Nível 7: Recebe salário de 1d10 peças de ouro por dia (deve buscar com os líderes locais da vila).

Nível 9: Comanda 1d4 soldados para ajudar (perdidos ao morrerem). Cada soldado possui 20pv, CA 14, 1 ataque por rodada, mov. 9m, uma espada curta e um arco curto, e bônus em:
+2♠ +2★ +0◆ +0♥ +0♣



7 ou 8 Taverneiro

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: +1d10 po; proficiência em preparar destilados; livre consumo em tavernas; Talentos: Piromaníaco.

Nível 3: Benquisto por aldeões; Beber poções com uma ação de movimento.

Nível 5: Jogadas de Proteção de Força com vantagem.

Nível 7: Dois ataques por rodada

Nível 9: Comanda 1d4 aldeões para ajudar (perdidos ao morrerem). Cada aldeão possui 14pv, CA 12, 1 ataque por rodada, mov. 9m, uma espada curta, e bônus em: +1♠ +1★ +0◆ +1♥ +0♣

9 ou 10 Bárbaro

Dados de Vida: 1d10

Nível 1: Fúria 1x por dia (enquanto estiver em combate recebe +3m de mov., +1 nas jogadas de ataque e dano com Força, ataques corpo-a-corpo recebidos com desvantagem); Talentos: Ambidestria.

Nível 3: Fúria 3x/dia; Se estiver sem armadura, soma Força e Destreza na CA (normalmente só a Destreza é somada).

Nível 5: Fúria 5x por dia; Dois ataques por rodada.

Nível 7: Escolha um Totem abaixo:
Águia: possui os talentos Investigação, Percepção, Forrageio e Rastreio;
Urso: +1 CA, +1d4 de dano;
Lobo: +2 jogadas de ataque e +3m na mov.

Nível 9: Fúria 1x por combate; Reduz metade dos danos físicos.

11, 12 ou 13 Ranger

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: Talentos: Ambidestria, Ataque Sutil; 1 companheiro animal pequeno (pássaro, cachorro, etc) com 2pv, 10 de CA, e 1 ataque (1d2 de dano).

Nível 3: Talentos: Percepção, Rastreio, Forrageio, Investigação, Armadilhagem e Carpintaria de Armas e Escudos; +1 arcos ou bestas (de todos os tipos).

Continuação Ranger

Nível 5: +1 companheiro animal médio (urso, lobo, etc) com 10pv, 16 CA e 2 ataques por rodada (1d6 de dano cada).

Nível 7: 2 ataques por rodada; permite obter outros animais em caso de morte.

Nível 9: Uma vez por combate, pode marcar um inimigo, obtendo vantagens nas jogadas de ataque e de proteção.

14 ou 15 Bardo

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: 50% de desconto em tavernas; Benquisto por aldeões; Proficiência em canto, instrumentos musicais e teatro; Talentos: Ler e Escrever, Ataque Sutil.

Nível 3: Inspiração Bárdica: por uma rodada (ou 1h), fornece +1d4 nas jogadas de ataque, perícias e proteção; +1 em Invocação; Atributo de conjuração: Sabedoria.

Nível 5: Jogadas de furtar bolsos, abrir portas e disfarçar com vantagem; Talentos: Armadilhagem, Escalada, Furtividade.

Nível 7: 1d4 na tabela Inspirar Multidões.

Nível 9: Dois ataques (ou um ataque e uma conjuração) por rodada.

16, 17 ou 18 Ladrão

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: Talentos: Armadilhagem, Escalada, Furtividade, Ambidestria, Ataque Sutil; Jogadas de furtar bolsos, abrir portas, e disfarçar com vantagem.

Nível 3: Pode desengajar de combates corpo-a-corpo em sua ação de movimento; Não recebe desvantagem ao atacar à distância enquanto estiver engajado em combate corpo-a-corpo.

Nível 5: Se estiver furtivo para o alvo e empunhar armas leves, recebe +2 nas jogadas de ataque e +1d4 de dano.

Nível 7: Dois ataques por rodada.

Nível 9: Vantagem em alquimia de venenos; pode envenenar sua arma por 1 rodada com ação de movimento (o veneno se dissolve quando acerta o inimigo).

19 ou 20 — Assassino

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: Se estiver furtivo para o alvo e empunhar armas leves, recebe +2 nas jogadas de ataque e +1d4 de dano; Talentos: Furtividade e Ataque Sutil.

Nível 3: Vantagem em alquimia de venenos; pode envenenar sua arma por 2 rodadas com uma ação de movimento (o veneno se dissolve com um no inimigo).

Nível 5: Talentos: Armadilhagem, Escalada e Ambidestria; Jogadas de abrir portas e disfarçar com vantagem.

Nível 7: Dois ataques por rodada.

Nível 9: Se for o primeiro a atacar no combate, tem acerto automático; neste caso, deve rolar o dado pois um acerto comum também garante um crítico.

21, 22 ou 23 — Guerreiro

Dados de Vida: 1d8

Nível 1: Escolher um Estilo de Luta:
+1 em arcos ou bestas;
+1 em espadas ou adagas de todo tipo;
+1 CA se portar escudos;
+2 em espadas curtas, rapieiras, gládio ou sabre se não portar escudos;
+2 em lanças de duas mãos.

Nível 3: Fôlego Extra: uma vez por dia, pode recuperar 1d6 de pontos de vida sem gastar nenhuma ação.

Nível 5: Dois ataques por rodada.

Nível 7: Consegue crítico nas jogadas de ataque com 18, 19 ou 20.

Nível 9: Três ataques por rodada.

24 — Mago Generalista*

Nível 1: +1 em três escolas de magia (rolar ou escolher na relação de escolas).

25 — Mago Essencialista*

Nível 1: +2 em duas escolas de magia (rolar ou escolher na relação de escolas).

26 — Mago de Piromancia*

Nível 1: +3 na escola de Piromancia.



27 — Mago de Criomancia*

Nível 1: +3 na escola de Criomancia.

28 — Mago de Necromancia*

Nível 1: +3 na escola de Necromancia.

29 — Mago de Ilusionismo*

Nível 1: +3 na escola de Ilusionismo.

30 — Mago de Invocação*

Nível 1: +3 na escola de Invocação.

* Informações para todos os magos

Dados de Vida: 1d4

Nível 1: Talentos: Ler e Escrever; Atributo de conjuração: Inteligência.

Nível 3: Queimarcana (gastar pontos de atributos para somar 1d4 na CD e no dano das magias; válido somente para atributos positivos (até chegar a zero); recupera 1 ponto por dia.

Nível 5: Magia Selvagem: lançar magia não decorada com custo de 1pv e rolagem na tabela de Magia Selvagem.

Nível 7: Pode lançar magias de 1º nível sem consumir espaço de magia e sem decorar.

Nível 9: Duas conjurações por rodada.

31, 32 ou 33 — Clérigo

Dados de Vida: 1d6

Nível 1: Talentos: Ler e Escrever; +3 na escola de Restauração; Atributo de conjuração: Sabedoria; 1d4 nas tabelas Espantar Hereges e Toque de Cura.

Nível 3: 1d6 na tabela Toque de Cura; 1d6 na tabela Espantar Hereges.

Nível 5: Sacrifício: faz uma prece e pode executar uma ação da Tabela de Sacrifícios; 1d8 na tabela Espantar Hereges.

Nível 7: Um ataque e uma conjuração por rodada (ou 2 ataques); 1d8 na tabela Toque de Cura ; 1d10 na tabela Espantar Hereges.

Nível 9: 1d6 na tabela Auxílio Divino.

34, 35 ou 36 — Druida

Dados de Vida: 1d6

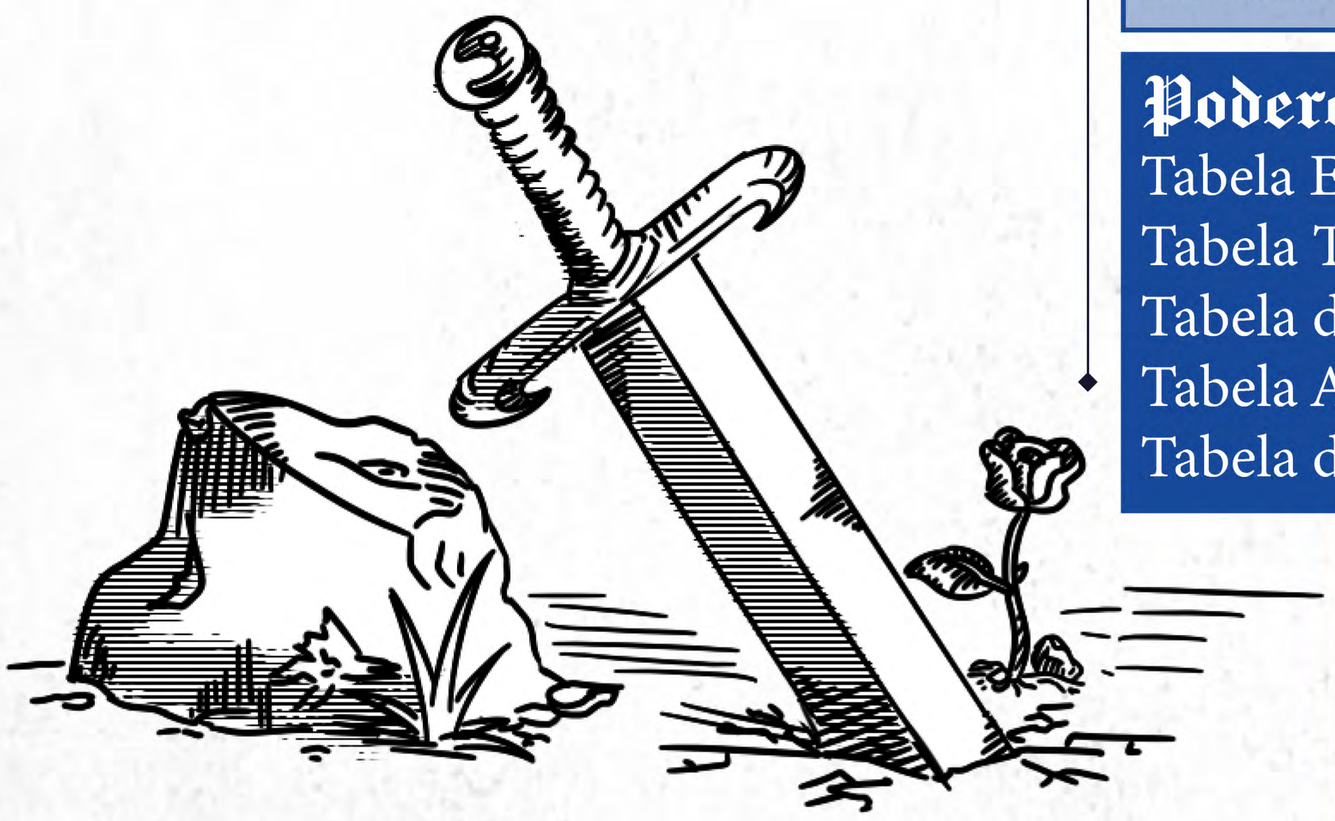
Nível 1: Talentos: Ler e Escrever; +3 na escola de Druidismo ; Atributo de conjuração: Sabedoria.

Nível 3: Talentos: Percepção, Rastreio, Forrageio, Investigação e Armadilhagem; 1d4 na tabela Toque de Cura.

Nível 5: Metamorfose: transforma parte do corpo em algo animalesco, uma vez por dia, com duração de 1 hora. Vide tabela de Metamorfose.

Nível 7: 1d6 na tabela Toque de Cura; 1 companheiro animal médio (urso, lobo, etc) com 10pv, 16 CA e 2 ataques (1d6 de dano).

Nível 9: 1d4 na tabela Auxílio Divino.



37 ou 38 — Paladino

Dados de Vida: 1d8

Nível 1: Talentos: Ler e Escrever; Escolher um Estilo de Luta:
+1 em espadas de todo tipo;
+1 CA se portar escudos;
+2 em lanças de duas mãos.

Nível 3: +1 na escola de Restauração; Atributo de conjuração: Sabedoria.

Nível 5: Dois ataques por rodada (ou um ataque e uma conjuração).

Nível 7: 1d4 nas tabelas de Toque de Cura e Espantar Hereges.

Nível 9: 1d4 na tabela Auxílio Divino.

39 ou 40 — Algoz

Dados de Vida: 1d8

Nível 1: Talentos: Ler e Escrever; Escolher um Estilo de Luta:
+1 em espadas de todo tipo;
+1 CA se portar escudos;
+2 em lanças de duas mãos;
+1 em bestas do todo tipo.

Nível 3: +1 na escola de Necromancia; Atributo de conjuração: Inteligência.

Nível 5: Dois ataques por rodada (ou um ataque e uma conjuração).

Nível 7: 1d4 na tabela de Espantar Hereges.

Nível 9: Aura do Pavor: os inimigos a 6m que não passarem em uma JP de Inteligência contra sua CD de Inteligência terão -2 nas jogadas de ataque e sofrerão 1d4 de dano necrótico; os testes devem ser realizados em todas as rodadas.

Poderes dos Personagens

Tabela Espantar Hereges: página 50
Tabela Toque de Cura: página 51
Tabela de Sacrifício: página 51
Tabela Auxílio Divino: página 51
Tabela de Metamorfose: página 52
Tabela de Inspirar Multidões: página 52
Tabela de Magia Selvagem: página 52

Atributos

Capítulo 4

Todos os personagens, seja do jogador ou do narrador, possuem **5 atributos**:

♠ **Força:** utilizado para jogadas de ataque corpo-a-corpo, para jogadas de proteção de Força e outros testes associados à esforço físico ou de vigor do personagem.

★ **Destreza:** utilizado para jogadas de ataque à distância, para jogadas de proteção de Destreza e outros testes associados à agilidade, velocidade, furtividade e afins. O valor da Destreza é somado ao valor da CA (somente para personagens sem armadura ou com armadura leve). Destreza negativa sempre é reduzida da CA independente da armadura utilizada (ou sem armadura).

◆ **Inteligência:** utilizado para definir a CD das magias arcanas (algozes e magos), para novos idiomas que os personagens podem aprender (além do comum), para o número de espaços disponíveis para lançar por dia, para o número de magias decoradas e outras rolagens relacionadas à inteligência (exemplo: jogadas de investigação e decifrar).

♥ **Sabedoria:** utilizado para definir a CD das magias divinas (bardos, clérigos, druidas e paladinos), para o número de espaços disponíveis para lançar por dia, e outras rolagens relacionadas à sabedoria. Por exemplo, para testes como rastrear, perceber, forrageiar, etc.

♣ **Sorte:** utilizado para as jogadas de sorte, de morte, na iniciativa, para looting, e para queimar e ajudar nas demais rolagens. Para os conjuradores, é somando (ou subtraído) nas rolagens de Magia Selvagem, de Toque de Cura, Auxílio Divino, Espantar Hereges, Inspirar Multidões e no aprendizado de novas magias.

Além disso, para todas as classes, é utilizado para ajustar na qualidade dos itens rolados e na quantidade de moedas. Eventualmente testes de sorte são realizados para decidir eventos da narrativa (a porta está aberta? A tempestade destruiu tudo? Os antagonistas adoeceram? Role sorte).

Personagem Inicial

Um personagem começa o jogo no nível 1. Em termos gerais assume-se que o nível 0 teria sido vivido enquanto o personagem conhecia apenas as habilidades de seu antecedente, sem possuir nenhuma das habilidades de sua classe.

Escolher Atributos ou Talentos

Na criação do personagem, e no avanço para os níveis 2, 4, 6, 8 e 10, o jogador pode escolher aumentar qualquer atributo em 1 ponto, ou escolher (ou rolar) um Talento. Caso o jogador queira apenas rolar, use a tabela abaixo como referência, rolando 1d6. Caso role 6, ele poderá rolar na Tabela de Talentos (página 9).

Rolar Atributo ou Talento

Rolagem	Opção
1	+1 no atributo Força
2	+1 do atributo Destreza
3	+1 do atributo Inteligência
4	+1 do atributo Sabedoria
5	+1 do atributo Sorte
6	Rolar/Escolher um Talento

Ao alcançar o nível 10, ele poderá escolher 2 atributos para incrementar 1 ponto (ou aumentar 2 pontos no mesmo atributo), incrementar um atributo e escolher (ou rolar) 1 talento, ou ainda escolher (ou rolar) 2 talentos.

Restrições

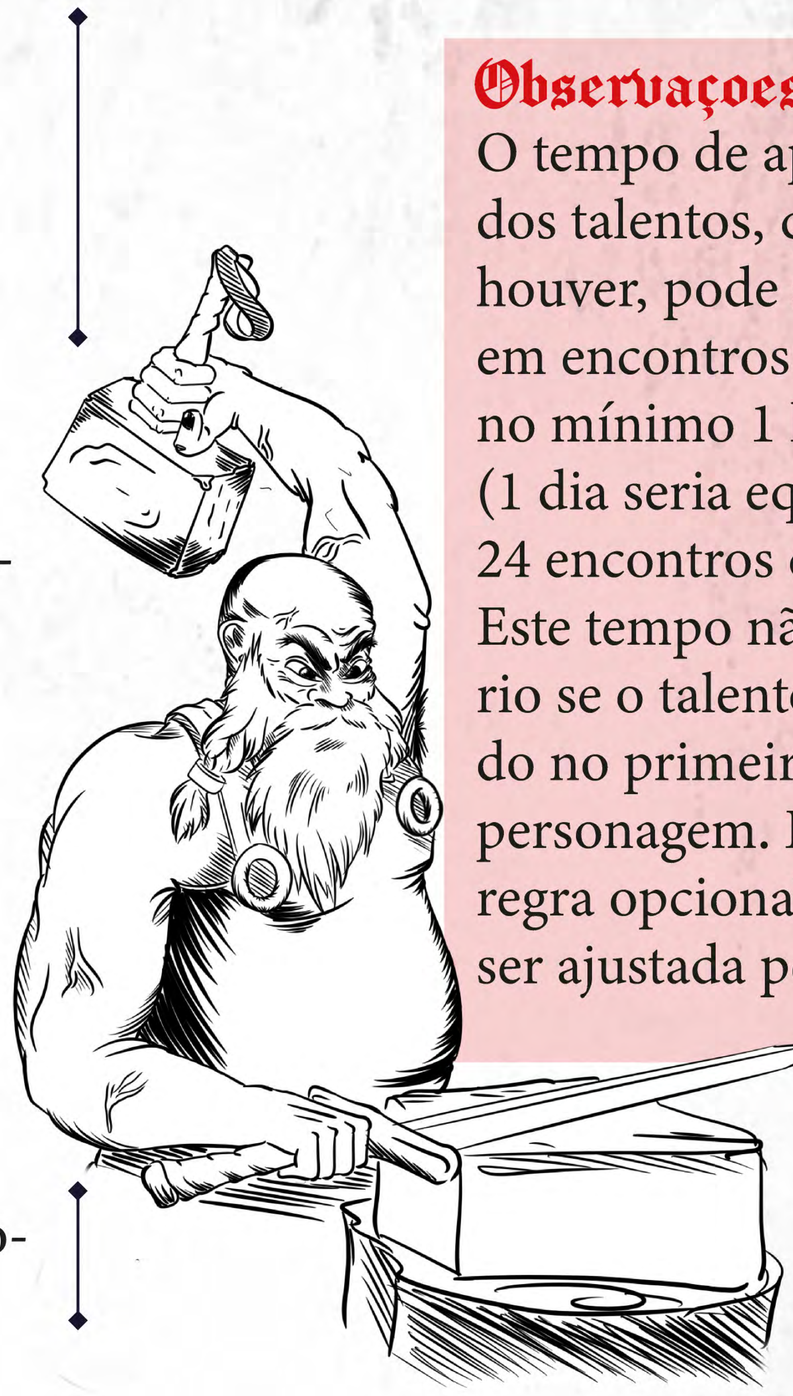
O valor máximo de um atributo é 5. Só é permitido rolar ou escolher uma vez cada talento (exceto se indicado o contrário). Se repetir, role novamente.

Talentos

Capítulo 5

Talentos são benefícios que os personagens podem acumular com suas classes, fornecendo sabores novos a suas especialidades. O jogador pode abdicar de aumentar pontos em seus atributos (ou se rolar, ser levado a isso) e escolher os talentos nos níveis 1, 2, 4, 6, 8 e 10 (neste último ele pode escolher até 2 talentos).

Não é permitido repetir talentos, exceto se indicado o contrário. Ao rolar um talento que já pertença à classe, que não atenda aos pré-requisitos, ou que o personagem já possua, role novamente.



Observaçoes

O tempo de aprendizado dos talentos, quando houver, pode ser diluído em encontros espaçados de no mínimo 1 hora por dia (1 dia seria equivalente a 24 encontros de 1 hora). Este tempo não é necessário se o talento for adquirido no primeiro nível do personagem. Esta é uma regra opcional que pode ser ajustada pelo narrador.

Talentos

Role 2d20 ou escolha. Só é possível escolher caso o pré-requisito esteja atendido.

Rolagem	Talento	Descrição
2	**Ambidestria**	Permite ao personagem atacar com duas armas (uma em cada mão) sem ter desvantagem em uma delas. Pré-requisitos: Apenas armas indicadas (ou ataques desarmados) na página 27.
3	**Furtividade**	Oferece vantagem quando o personagem deseja se esgueirar furtivamente. Pré-requisitos: Não pode usar armaduras pesadas. Se acumular com o bônus +2★do Pirata, mantém só a vantagem.
4	**Escalada**	Permite jogadas com vantagem ao realizar ações que envolvam escalada, montanhismo, rapel, entre outros. Para auxiliar outros, deve-se utilizar cordas e ganchos de ferro.
5	**Natação**	Permite jogadas com vantagem em ações de nadar e mergulhar. Pré-requisitos: não pode utilizar armaduras de metal.
6	**Navegação**	Permite ao personagem conduzir (sem rolagens) embarcações marítimas ou fluviais, identificar sua localização geográfica e organizar sua tripulação. É tido como um Capitão.
7	**Alquimia**	Permite exercer atividades alquímicas com vantagem. Falhar em rolagens desse tipo pode estragar os componentes ou envenenar o manipulador. Permite forragear (com vantagem) elementos na natureza associados às poções. Pré-requisitos: Ferramentas de Alquimia

Talentos

Rolagem	Talento	Descrição
8	**Percepção**	Aumenta a acuidade da avaliação que o personagem tem do ambiente ao redor. Na prática fornece vantagens nas rolagens de ♥ associadas à percepção (ver, escutar, etc).
9	**Investigação**	Aumenta a acuidade da observação que o personagem tem com algo no qual ele está mantendo um foco investigativo. Faz rolagens de ◆ associadas com vantagem.
10	**Forrageio**	Permite encontrar plantas, frutas, alimentos, água, ou qualquer outros itens de subsistência em ambientes selvagens. Faz rolagens de ♥ associadas com vantagem.
11	**Rastreio**	Permite encontrar sinais e intenções de fuga, rastrear criaturas e outras rolagens de ♥ associadas com vantagem.
12	**Armadilhagem**	Jogadas para criar, encontrar, armar e desarmar armadilhas são roladas com vantagem (independente do atributo).
13	**Arquearia**	Permite que o arqueiro dispare sua segunda flecha sem a necessidade de ficar parado (retira a obrigatoriedade da não movimentação).
14	**Bestearia**	O besteiro pode recarregar sua besta (qualquer tipo) como ação livre (retira a obrigatoriedade da não movimentação).
15	**Fundibulário**	Permite que o fundeiro dispare três pedras por rodada, porém utilizando sua ação de movimento. Se disparar uma ou duas pedras, pode se movimentar.
16	**Carpintaria de Armas e Escudos**	Permite aquele que possuir um local apropriado e ferramentas necessárias (malho, cinzel, formão, serra, pregos, cordas, barbantes, e outros, a depender da arma) construir ou reparar armas ou escudos de madeira. Construir uma arma consome 50% de seu valor e um dia de trabalho. Reparar armas exige um custo percentual do valor da arma (arredondado para baixo) e tempo de trabalho conforme a tabela abaixo:

Custo	Alteração de Categoria	Duração
15% do valor	De *Quebrada* para *Lascada*	3h
10% do valor	De *Lascada* para *Avariada*	1h
10% do valor	De *Avariada* para *Normal*	1h
50% do valor	De *Normal* para *Melhorada*, e uma rolagem de CD 15 em ★	8h

A critério do narrador, nem toda madeira é apropriada para confecção e reparo das armas. Por exemplo, é comum utilizar teixo ou freixo para armas.

17	**Idiomas**	Pré-requisitos: Ferramentas de Carpintaria Aprende um novo idioma. Pode-se comprar este talento mais de uma vez. Pré-requisitos: 2d4 dias estudando com um instrutor versado.

Talentos

<table>
<tr><th>Rolagem</th><th>Talento</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td>18</td><td>Ler e Escrever</td><td>No geral os personagens não têm proficiência para leitura e escrita (exceto se indicado na classe). Ao comprar este talento ele poderá ler e escrever em um de seus idiomas. Pode ser comprado mais de uma vez, permitindo adquirir o conhecimento para ler e escrever outros idiomas. Pré-requisitos: 2d4 dias estudando com um instrutor versado.</td></tr>
<tr><td>19</td><td>Forja de Armas, Escudos e Armaduras</td><td>Permite ao personagem que possuir um local apropriado e as ferramentas necessárias (sargento, martelo, serra, lima, lixa, bigorna, soprador, esmeril, tiras de couro, barbantes, entre outros, a depender da arma) construir ou reparar armas, escudos e armaduras de metal (ou semelhantes). Construir armas de metal consome 50% de seu valor e 3 dias de trabalho. Elevar a categoria das armas exige um custo e tempo:
<table>
<tr><th>Custo</th><th>Alteração de Categoria</th><th>Duração</th></tr>
<tr><td>15% do valor</td><td>De Quebrada para Lascada</td><td>8h</td></tr>
<tr><td>10% do valor</td><td>De Lascada para Avariada</td><td>3h</td></tr>
<tr><td>10% do valor</td><td>De Avariada para Normal</td><td>3h</td></tr>
<tr><td>50% do valor</td><td>De Normal para Melhorada, e uma rolagem de CD 15 em ♠</td><td>1 dia</td></tr>
</table>
A critério do narrador, nem todo metal poderia ser manejado pelos personagens. Pode-se criar conhecimentos restritos a certas raças que deveriam ser adquiridos antes do processo. Por exemplo, metais como Mithril ou Beskar deveriam ser restritos. Pré-requisitos: Ferramentas de Forja</td></tr>
<tr><td>20</td><td>Alfaiataria, Alcaçaria e Cordoaria</td><td>Permite ao personagem que possuir as ferramentas necessárias (faca, agulha, dedal, sovela, lixa, peles e couros, tecidos, lã, barbantes, cânhamo, entre outros) confeccionar Corseletes (Couro, Couro Batido, Acolchoado), Brigandina, Brunea, Gibão de Peles, Robe de Couro, roupas e sapatos em geral, cordas, entre outros. Criar itens deste conjunto consome 50% do seu valor e um dia de trabalho. Para reparo, vide abaixo:
<table>
<tr><th>Custo</th><th>Alteração de Categoria</th><th>Duração</th></tr>
<tr><td>15% do valor</td><td>De Quebrada para Lascada</td><td>3h</td></tr>
<tr><td>10% do valor</td><td>De Lascada para Avariada</td><td>1h</td></tr>
<tr><td>10% do valor</td><td>De Avariada para Normal</td><td>1h</td></tr>
<tr><td>50% do valor</td><td>De Normal para Melhorada, e uma rolagem de CD 15 em ◆</td><td>8h</td></tr>
</table>
Locais pouco convencionais (inóspitos, selvagens, escuros, altamente úmidos) ou a qualidade do material podem inviabilizar o uso adequado deste talento (item ruim ou perda dos componentes).</td></tr>
</table>

Talentos

Rolagem	Talento	Descrição
21	**Magia Silenciosa**	Proferir ou cantar elocuções secretas faz parte da conjuração de magias. Um personagem amordaçado ou impedido de falar não pode conjurar, **exceto** se possuir este talento.
22	**Conjurador Armadurado**	Permite magos (ou com talento Conjuração) conjurar magias com armaduras de couro, tecido ou semelhante. Metais ainda são opositores naturais às magias arcanas. Oferece proficiência às armaduras desse tipo.
23	**Truques Mágicos**	Permite aos magos de todos os tipos usufruir da primeira magia de uma de suas escolas (a magia de índice 3) sem a necessidade de decorá-la e sem consumir espaço de magia. É possível escolher este talento mais de uma vez, mas sem repetir a escola. Pré-requisitos: ter um nível em uma das classes de mago.
24	**Conjuração**	Permite um personagem aprender os traquejos mágicos para conjurar magias. Este talento fornece uma magia de um nível (rolada ou, com o gasto de um ponto de Sorte, escolhida). A primeira aquisição fornece uma magia do primeiro nível. Ao comprar pela segunda vez este talento (para a mesma escola) adquire uma magia do segundo nível, e assim por diante. Ao comprar pela primeira vez para uma escola, o personagem ganha bônus de +1 na escola, e apenas um espaço de magia para conjuração (recuperado no próximo dia). Este talento pode ser comprado várias vezes, mas se mantiver a mesma escola, não aumentará o bônus. Se comprado para outra escola, fornece +1 novamente. O atributo de conjuração é ◆, independente da classe. Pré-requisitos: Não pode ser comprado por personagens que já possuam bônus na escola, exceto se o bônus for racial (que neste caso, o bônus do personagem continua sendo +1, não sobe para +2). Este talento só pode ser adquirido a partir do nível 2. São necessários 1d4 dias estudando com um mago da escola. Armaduras (exceto o Robe) impedem a conjuração da magia. Oferece a possibilidade de comprar o talento Conjurador Armadurado.
25	**Armeiro Marcial**	Fornece proficiência em armas marciais. Pré-requisitos: proficiências em armas simples e 2d4 horas de treinamento com um mestre de armas marciais.
26	**Armeiro Rebuscado**	Fornece proficiência em armas rebuscadas. Pré-requisitos: proficiência em armas marciais e 2d4 horas de treinamento com um mestre de armas rebuscadas.
27	**Escudeiro**	Se estiver engajado em combate corpo-a-corpo portando um escudo, pode se afastar sem correr o risco de receber um ataque. Fornece proficiência em escudos.

Talentos

Rolar	Talento	Descrição
28	**Proficiência em Armaduras Leves**	Fornece proficiência em armaduras leves. Pré-requisitos: 2 horas de treinamento com um mestre. Não pode ser adquirida por magos (vide talento Conjurador Armadurado).
29	**Proficiência em Armaduras Pesadas**	Fornece proficiência em armaduras pesadas. Pré-requisitos: proficiência em armaduras leves e 4 horas de treinamento com um mestre.
30	**Piromaníaco**	Permite aos personagens que possuírem os itens necessários (uma garrafa de bebida destilada e uma tira de pano, couro, barbante ou corda) criarem uma bomba incendiária improvisada (Coquetel Molotov) e lança-la (com ★) a até 9m (ou 18m com desvantagem) em uma rodada (porém utilizando sua ação de movimento). Dano 1d10 de fogo contra um alvo. Pré-requisitos: ser das classes Pirata, Bardo ou Taverneiro.
31	**Habitador**	Guarnece os personagens com uma residência simples em uma vila ou nos ermos (até 3 cômodos). Não exige nenhum custo. Pré-requisitos: ser das classes Regente ou Taverneiro.
32	**Luthieria**	Permite aos personagens exercer a atividade de confecção (ao custo de 50% do valor do item, 1 dia de trabalho) ou reparo (20% do valor, 8 horas de trabalho) de instrumentos musicais. Pré-requisitos: Ferramentas de Carpintaria e ser das classes Bardo ou Regente.
33	**Perito em Armas de Haste**	Fornece aos portadores de qualquer arma de haste de duas mãos a possibilidade de reter 3d4 de danos físicos não mágicos recebidos em um ataque corpo-a-corpo ao custo de infringir um prejuízo de um passo na categoria da arma (por exemplo, de normal para avariada) e da ação de movimento. Se a arma de haste for mágica, só a ação de movimento é restringida (a arma não é afetada).
34	**Perito em Lâminas**	Fornece aos portadores de armas de corte a possibilidade de deferir +1d4 de dano se o resultado puro (sem acréscimo do bônus) da jogada de ataque for 17, 18, 19 ou 20.
35	**Agressor Desarmado**	Os danos com ataques desarmados deferem 1d4 por golpe.
36	**Perito em Armas de Concussão**	Ao portar armas de concussão fornece +2 de dano nos resultados (sem o bônus) das rolagens de ataque maiores que 14.
37	**Defensor Ágil**	Ao portar um escudo (exceto o de corpo), uma arma simples e uma armadura leve (ou sem armadura), recebe +1 de CA.
38	**Descanso Sadio**	Fornece ao personagem +1 ponto de vida por descanso.
39	**Manobra Defensiva**	Provoca desvantagem em ataques deferidos contra o personagem com o custo de um redutor de -4 no próximo ataque. Deve ser declarado pelo jogador a cada rodada.
40	**Ataque Sutil**	Permite ataques corpo-a-corpo com ★. Pré-requisitos: usar armas leves.

Tabelas Auxiliares

Capítulo 6

Neste capítulo você vai encontrar as tabelas restantes para a criação e evolução dos personagens, começando com a de Detalhes:

Detalhes

Jogue 3d10 ou escolha seus detalhes:

3	Tatuagem selvagem
4	Cicatriz horrível
5	Cheiro desagradável
6	Sem pelos no corpo
7	Sensibilidade à luz
8	Pele avermelhada
9	Medo de animais
10	Rosto antipático
11	Piolhos e pulgas
12	Unhas podres
13	Sem dentes
14	Pernas mancas
15	Quase surdo
16	Intestino solto
17	Tem rabo de gato
18	Insetofobia grave
19	Escuta vozes
20	Só diz a verdade
21	Miopia grave
22	Medo de altura
23	Insônia forte
24	Fala muito
25	Nariz batido
26	Voz de gralha
27	Medroso ávido
28	Alergia a prata
29	Hálito de morte
30	Crises de espirros



Idiomas

Todos os PJs conhecem o idioma Comum, que é normalmente falado por muitas raças sencientes, a critério do narrador. Além deste idioma, as raças não humanas possuem seus próprios dialetos identificados como Idioma dos Orcs, Idioma dos Elfos, e assim por diante. As raças mestiças (ex. Anões-élficos) conhecem ambos idiomas (dos anões e dos elfos). Além disso, para cada ponto de ◆ que o personagem começar no nível 1, o jogador deve rolar 3d10 (ou escolher) na tabela abaixo um novo idioma. Idiomas repetidos devem ser rolados novamente.

Importante: caso o personagem inicie com o talento Ler e Escrever, ele possui tal proficiência em todos seus idiomas iniciais.

Idiomas

Rolar	Idiomas
3	Comum (dos Humanos)
4	dos Elfos
5	dos Anões
6	dos Halflings
7	dos Ciclopes
8	dos Orcs
9	dos Kobolds
10	dos Gnomos
11	dos Gigantes
12	dos Goblins
13	dos Tabaxis
14	dos Lizardfolks
15	dos Qareens
16	dos Kuo-toas
17	dos Duergars
18	dos Kenkus
19	dos Aasimares
20	dos Tieflings (Demônios)
21	dos Minotauros
22	dos Draconatos
23	dos Ogros
24	dos Beholders
25	dos Vermes
26	dos Drows
27	das Bestas
28	dos Golens
29	dos Antigos
30	dos Dragões

Moedas e Kits de Equipamentos

Todos os personagens começam com 5d8 peças de cobre. Além disso role 1d4 para definir o Kit de Equipamento Inicial. Note que alguns detalhes dos Kits são organizados por classe.



1

Roupas Comuns, 5 Velas, Corda de Cânhamo (9m), Coberta de Inverno, Saco Pequeno, Coldre de Água (1 dia), Cerveja (1 odre), Pão (7 dias)

Algozes, Bárbaros, Guerreiros e Paladinos	Clava, Corselete de Couro Escudo de Madeira
Clérigos e Druidas	Clava, Corselete de Couro Escudo de Madeira
Magos	Adaga e Grimório
Regentes	Adaga
Assassinos, Bardos, Ladrões, Piratas, Rangers e Taverneiros	Duas Adagas, Corselete de Couro
Bardos	Charamela
Clérigos e Paladinos	Símbolo Divino
Ladrões	Ferramentas de Ladrões



2

Sandálias, Túnica, 5 Velas, Papiro, Corda de Cânhamo (9m), Algibeira, Coldre de Água (1 dia), Hidromel (1 odre), Queijo (7 dias)

Algozes, Bárbaros, Guerreiros e Paladinos	Lança, Escudo de Madeira Brigandina
Clérigos e Druidas	Açoite, Corselete de Couro Escudo de Madeira
Magos	Funda, 10 pedras, Grimório
Regentes	Funda, 10 pedras
Assassinos, Bardos, Ladrões, Piratas, Rangers e Taverneiros	Chicote, 3 Estrepes, Corselete de Couro, Escudo de Madeira
Bardos	Flauta Doce
Clérigos e Paladinos	Símbolo Divino
Ladrões	Ferramentas de Ladrões

3 Botas, Calças, Gibão de Seda, 5 Tochas, Espelho Pequeno de Metal, 2 Papiros, Saco de Dormir, Chifre de Água (3 dias), Vinho (1 odre), Frutas (2kg)

Algozes, Bárbaros, Guerreiros e Paladinos	Arco de Caça, 10 flechas Corselete Acolchoado
Clérigos e Druidas	Funda, 10 pedras, Corselete Acolchoado
Magos	Cetro e Grimório
Regentes	Cetro
Assassinos, Bardos, Ladrões, Piratas, Rangers e Taverneiros	Arco de Caça, 10 flechas, Corselete Acolchoado
Bardos	Tambor
Clérigos e Paladinos	Símbolo Divino, Água Benta
Ladrões	Ferramentas de Ladrões

4 Botas, Túnica Bordada, Cinto, 5 Tochas, Óleo para Lamparina Coberta de Inverno, Mochila, Chifre de Água (3 dias), Cidra (1 odre), Carne (2kg)

Algozes, Bárbaros, Guerreiros e Paladinos	Espada Curta, Cota de Malha, Escudo de Ferro
Clérigos e Druidas	Maça, Corselete Acolchoado, Escudo de Madeira
Magos	Zarabatana, 10 ferpas, Grimório
Regentes	Zarabatana, 10 ferpas
Assassinos, Bardos, Ladrões, Piratas, Rangers e Taverneiros	Espada Curta, Corselete Acolchoado, Escudo de Madeira
Bardos	Viola
Clérigos e Paladinos	Símbolo Divino, Água Benta
Ladrões	Ferramentas de Ladrões

Alinhamento

Neste jogo o Alinhamento dos Personagens servem como direcionamento de narrativa, tendo consequências mecânicas caso não seja seguido. Ações não condizentes com o alinhamento podem, se regulares, fazer com que o personagem mude de alinhamento. Isso fará com que ele perca 10% do seu valor total de XP, podendo inclusive influenciar no nível.

Restrições

Algozes, **Apóstatas** e **Assassinos** só podem ter alinhamento neutro ou caótico.
Clérigos e **Paladinos** só podem ter alinhamento ordeiro ou neutro.

Alinhamento

Role 1d6 ou escolha o alinhamento:

1 e 2 **Ordeiro:** personagens que preconizam a união, a lealdade, a bondade, e cooperam para uma consciência moral do bem.

3 e 4 **Caótico:** criaturas egoístas que buscam dominar, destruir ou enfraquecer seus inimigos. Pensam individualmente preterindo o bem comum.

5 e 6 **Neutro:** são aqueles que desejam o equilíbrio, sem convicções firmes, com uma moral calculista que sempre prevê o custo e benefício.

Nome

Não é objetivo deste jogo delimitar nomes específicos para cada raça ou classe de personagem. O gerador de personagens apresenta um nome aleatório a cada rolagem. Use-o para inspirar-se, se necessário.

Aparência

Apesar deste jogo possuir raças conhecidas do mundo de fantasia, não se prenda a detalhes físicos que destoem da sua ideia de personagem. O narrador é livre para arbitrar sobre casos atípicos como *anão com asas* ou *ciclope com dois olhos*, podendo restringir tais aparências. Aparências que poderiam denotar mudança nas regras, como um *elfo com quatro braços*, também podem ser restringidas. No mais, qualquer aparência é válida.

Personagem de nível zero

Como regra opcional, caso todos concordem, pode-se iniciar o jogo com personagens de nível 0. Neste caso, deve-se alterar os seguintes detalhes na criação:

Os personagens **não** escolhem uma classe inicial.

Todos começam com 1d4 Dados de Vida.

Os personagens começam com 5d8 peças de cobre, porém **não** rolam Kits de Equipamentos. A critério do Narrador, eles podem comprar qualquer item com as moedas roladas antes do início da sessão.

Enquanto estiverem no nível 0, os personagens **não** acumulam pontos de experiência. Ao invés disso, eles avançam automaticamente para o nível 1 ao final da primeira sessão de jogo.

Os prejuízos relacionados à falta de proficiência de armas e armaduras **não** são aplicados.

O personagem **não** possui os benefícios de classe e **não** pode escolher (ou rolar) os bônus de Atributo ou Talento (pois ambos estão disponíveis apenas no nível 1).

Ao avançar para o nível 1, o jogador deve escolher uma **Classe** para o personagem. Neste caso ele deve rolar o Dado de Vida da Classe, mantendo o maior valor entre o Dado já rolado no nível 0 e o novo valor da Classe. O jogador também deve rolar ou escolher se receberá bônus de Atributo ou Talento, conforme **Tabela de Evolução** (vide página 18). Neste momento ele também rola ou escolhe seu Kit de Equipamentos e, se for o caso, suas magias. A partir do nível 1 as restrições de Proficiência aplicam redutores ou desvantagens conforme explicado no próximo tópico, abaixo.

Proficiências

Cada classe possui um grupo particular de armas na qual é proficiente. É possível usar equipamentos sem proficiência, mas há prejuízo mecânico. **Usar armas sem proficiência** fará com que os personagens ataquem com **Desvantagem**. **Usar armaduras e escudos sem proficiência** resultará em um **redutor de -4 ★(Destreza)**. No caso de magos, que precisam gesticular movimentos complexos para conjurar suas magias, n**enhuma armadura ou escudo são permitidos**, com exceção do Robe. No caso de clérigos e druidas optarem em utilizar armas de corte ou perfuração, eles receberão desaprovação de suas divindades e se tornarão incapazes de conjurar magias.

Proficiências

Algozes, Bárbaros, Guerreiros e Paladinos
Todas as armaduras e escudos.
Possuem acesso a todas as armas.

Magos e Regentes
Somente Robes. Nenhum escudo.
Possuem acesso às Armas Simples.

Bardos, Piratas e Taverneiros
Armaduras leves e escudos.
Possuem acesso às Armas Simples.

Proficiências

Clérigos

Todas as armaduras e escudos.
Todas as armas sem perfuração ou corte: Açoite, Aprisionador, Bastão, Bordão, Cajado, Cajado-Funda, Cetro, Chicote, Clava, Funda, Maça, Martelo, Martelo de Batalha, Martelo Lucerno, Bestas (Leves, Pesadas, de Mão) apenas com quadrelos sem ponta.

Druidas

Todas as armaduras e escudos que não são forjadas com ferro ou outros metais.
Todas as armas que não são forjadas com ferro ou outros metais.

Assassinos, Ladrões e Rangers

Armaduras leves e escudos, com exceção dos escudos de corpo.
Possuem acesso a todas as Armas Simples e Rebuscadas.

Evolução dos Personagens

Neste jogo os personagens iniciam suas aventuras no nível 1 e podem evoluir até o nível 10. A cada sessão de jogo os personagens acumulam Pontos de Experiência (XP) para avançarem de nível. Sugerimos que os XPs sejam concedidos pelo narrador nas seguintes situações:

Ganhando XP

Soluções Criativas

Se o jogador for criativo em sua narrativa, forneça pontos de XP. A quantidade fica a critério do narrador.

Marcos da História

O narrador pode distribuir XP quando os personagens concluírem marcos da história. Exemplo: chegar à fortaleza sombria.

Derrotar Inimigos

Entenda ***derrotar*** como qualquer ação na qual os personagens ***vençam*** seus adversários, seja através de diálogo, combate ou estratégia. Em casos de combate, render um inimigo também vale XP.

Ao alcançar a quantidade de XP necessária os personagens vão evoluir de nível e obter os benefícios apresentados na Tabela de Evolução. ***Benefícios de Classe*** são oferecidos na própria descrição das classes. ***Atributo ou Talento*** permite ao jogador adicionar 1 ponto em algum Atributo ou escolher 1 Talento. ***Dados de Vida*** indicam quantos dados o personagem possui por nível. Isso significa que, ao avançar para o nível 2, por exemplo, ele terá 2 dados. Ou seja, role +1 dado de vida.

Tabela de Evolução

Nv.	Avanço	XP	Dados de Vida
1	Benefício de Classe e Atributo ou Talento	0	1
2	Atributo ou Talento	10	2
3	Benefício de classe	50	3
4	Atributo ou Talento	110	4
5	Benefício de classe	190	5
6	Atributo ou Talento	290	6
7	Benefício de classe	410	7
8	Atributo ou Talento	550	8
9	Benefício de classe	710	9
10	2x Atributo ou Talento	900	10



Regras

Capítulo 7

Este é um jogo de RPG (Role Playing Game), cuja tradução livre significa Jogo de Interpretação de Papéis. A ***mesa***, termo normalmente utilizado para as sessões de jogo, é realizada com 2 ou mais jogadores, sendo um deles o narrador ou ***mestre***. O narrador tem o papel de descrever uma cena para que os demais jogadores, no papel de seus personagens, narrem quais serão suas interações com o cenário. A partir daí o narrador deve descrever então como o cenário reage a tais interações.

Algumas interações (ou simplesmente ***ações***, um termo comum utilizado no RPG) exigem rolagens de dados para que o personagem do jogador tenha êxito. O narrador (geralmente também associado ao árbitro das regras), segundo o manual (este livreto), indica quais rolagens de dados devem ser realizadas e, se for caso, quais bônus apresentados na ficha do personagem (uma folha onde o jogador anota todos os detalhes de seu persoangem) devem ser acrescidos ou reduzidos ao valor final da rolagem. Este jogo utiliza os dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces.

Ação: todas as interações do personagem com o cenário. Aquelas que exigirem rolagem são realizadas com 1d20, somando-se ou reduzindo-se modificadores ou dados.

Alvo: valor a ser alcançado ou superado nas rolagens de dado. Neste jogo o alvo também é chamado de ***Classe de Dificuldade (CD)*** ou ***Classe de Armadura (CA)***.

Vantagens: jogadas com vantagens são realizadas com 2d20, ficando com o maior resultado entre eles.

Desvantagens: semelhante às jogadas de vantagens, porém ficando com o menor valor entre eles.

Críticos: todas as interações do personagem com o cenário. Aquelas que exigirem rolagem são realizadas com 1d20, somando-se ou reduzindo-se modificadores. Se o resultado final for maior ou igual ao alvo (CD ou CA), obtém-se sucesso.

Sorte: jogadas de sorte são realizadas aplicando-se o valor do atributo Sorte a uma jogada de 1d20. Se o valor for maior ou igual a 10, há um sucesso.

Queimar Sorte: pode-se queimar pontos de Sorte para acrescentar às rolagens, com exceção das rolagens de Sorte e Morte. Pode-se queimar até no máximo 2 pontos negativos por nível do personagem. Exemplo: um guerreiro de nível 2 pode ficar com no mínimo -4 pontos de sorte. Piratas, Ladrões, Bardos e Halflings podem queimar até 4 vezes o nível do personagem. Exemplo: um personagem Pirata de nível 2 pode ficar com -4 negativos. Qualquer conjurador pode consumir pontos de sorte para além desses limites para fins do aprendizado de magias sem a necessidade de rolar.

Jogada de Morte: quando um personagem chega a zero pontos de vida, após ♠ (valor de Força) rodadas (no mínimo 1), ele faz um teste de Sorte. Se falhar, morre (só pode voltar a vida por meios mágicos); se passar, estabiliza com 0pv. Quando estiver estabilizado ou logo após zerar os pontos de vida, é possível curar o personagem com magias ou efeitos de cura. Uma vez morto (falha no teste), a cura não funciona, obrigando a utilização da magia Ressurreição.

Recuperando Sorte: os personagens recuperam 1 ponto de sorte por descanso. As exceções são os Regentes e os Halflings, que recuperam todos os pontos de sorte por sessão de jogo.

Descanso: um período no qual o personagem dorme ou medita. Cada raça possui um tempo fixo (vide tabela).

Pontos de Vida: além dos atributos, os personagens também possuem seus pontos de vida para representar a vitalidade. Cada dano recebido reduzirá este valor. Se chegar a zero, o personagem deverá fazer uma Jogada de Morte após ♠ rodadas (no mínimo 1). Os personagens recuperam 1 ponto de vida por nível, por descanso.

Descanso: um período no qual o personagem dorme ou medita. Cada raça possui um tempo fixo, conforme abaixo:

Tempo de Descanso por Raça

Raças	Tempo
Elfos	2 horas
Ciclopes, Kobolds, Meio-gigante, Orcs, Orcs-kobolds e Orcs-ciclopes	6 horas
Demais raças	8 horas

Classe de Dificuldade: as rolagens sempre devem alcançar ou superar um número alvo, ou Classe de Dificuldade (CD). O narrador pode definir alvos que variam entre 5 (muito fácil) e 20 (muito difícil). Passivamente os personagens possuem um número de CD igual a 10 + bônus do atributo (Rolagens Resistidas).

Rolagens Resistidas

Em algumas situações os personagens podem exercer suas rolagens contra outro PJ ou PDM. Nestes casos, deve-se considerar o valor passivo dos atributos (10 + bônus do atributo) como CD alvo dos testes. Veja alguns exemplos:

Furtividade: o personagem faz uma rolagem de Destreza (1d20+★) e deve ***igualar ou superar*** a Sabedoria (passiva) do oponente, que é 10+♥. Caso tenha sucesso, o personagem estará furtivo.

Empurrar ou Agarrar: quando um personagem quiser empurrar (com intuito de derrubá-lo) ou agarrar (imobilizar) seu adversário, ele deve rolar um teste de Força (1d20+♠) contra a Força (10+♠) ou Destreza (10+★) do adversário. Se ele ***alcançar ou superar*** o valor passivo, o golpe será realizado. Uma vez agarrado, o adversário poderá se soltar fazendo um teste de Força, na sua rodada, contra 10+♠ (valor passivo do personagem).

Disfarçar-se: um personagem que queira se disfarçar deve realizar uma jogada de Destreza (1d20+★) contra a Inteligência passiva (10+◆) do oponente. Um oponente que queira ativamente procurar alguém disfarçado, fará sua rolagem de 1d20+◆contra o resultado da rolagem inicial do personagem que se disfarçou.

Tamanho dos Personagens

Há quatro representações de tamanho para os personagens: Pequeno, Médio, Grande e Gigante. Os Pequenos **não** podem empunhar armas com peso superior a 1, mas podem passar por um espaço ocupado por um inimigo. Personagens Médios ou de tamanho superior **não** podem passar por espaços ocupados por inimigos. Os Grandes (ou maior) podem usar armas de 2 mãos com apenas uma mão.

Multiclasse (opcional)

Para evoluir um personagem em uma classe diferente da original (obtida no nível 1), deve-se atender as restrições:

Ao adquirir uma classe, o personagem receberá os benefícios disponíveis no nível 1 da nova classe. Cada classe terá seu nível de evolução próprio, mas a soma dos níveis das classes será o nível do personagem.

O limite do nível do personagem (soma dos níveis de todas as classes) **não** pode ser superior a 10 níveis.

Somente a partir do nível 2. Não é possível começar o nível 1 com duas classes.

No máximo 3 classes podem ser acumuladas. Não é possível um personagem possuir 4 classes ao mesmo tempo.

Clérigos e Paladinos **não** podem acumular multiclasse com Algozes, e vice-versa.

Combate

Capítulo 8

Um combate acontece quando dois ou mais personagens, sejam do narrador ou dos jogadores, se enfrentam fisicamente. Neste momento, utilize as regras aqui destacadas para organizar a ação de todos os personagens envolvidos.

Turnos: ações com duração de 10 minutos, utilizadas para medir momentos mais complexos (geralmente fora de combate), como uma investagação. Após 6 turnos, o narrador pode criar eventos para estimular a narrativa. Caso um personagem queira realizar ações mais complexas durante um combate, o narrador tem a liberdade de aumentar o CD alvo do teste.

Rodadas: períodos de 10 segundos utilizados para organizar combates. Em uma Rodada, cada personagem pode realizar interações de **Movimento** e **Ação.**

Movimento: é a interação na qual o personagem pode se mover. Cada raça possui uma taxa de movimentação própria. Um personagem pode se mover antes ou depois da Ação, inclusive dividindo parte da movimentação antes da Ação, e o restante da movimentação após a Ação.

Ação: é a interação na qual o personagem pode realizar ataques, conjurações, sacar uma arma, beber uma poção, etc. Uma ação pode ser utilizada para outro movimento, se necessário.

Iniciativa: No início da batalha, cada personagem rola 1d20 + Destreza + Sorte (respeitando desvantagens de armadura ou redutores). Valores maiores agem primeiro. Se houver empate, PJs agem antes dos PDMs. Se houver empate entre PJs, os jogadores podem jogar novamente ou escolher quem agirá primeiro.

Iniciativa de Grupo (opcional): todos podem decidir utilizar a iniciativia de grupo. Um jogador, representando todos os personagens, joga 1d6. O narrador, representando os PDMs, joga 1d6. O grupo que obtiver o **menor valor** age primeiro. A ordem de ações é intercalada entre PJs e PDMs. Por exemplo, o jogador tirou 1 e o narrador 3: primeiro um PJ age (a escolha do grupo), em seguida, um PDM age (o narrador escolhe). Na sequência, outro PJ age, e assim por diante até que todos tenham agido. Se empater rola-se novamente.

Surpresa: um personagem será surpreso quando seu oponente obter um resultado de furtividade maior ou igual a 10 + Destreza do alvo. Em grupo, compara-se os menores valores de Destreza. Se for surpreso, o personagem não age durante a primeira rodada.

Ataque: a ação de ataque é realizada com a rolagem de 1d20 e o acréscimo (ou redução) dos valores de Força (para corpo-a-corpo) ou Destreza (ataques à distância). Se o resultado for **igual ou maior** à CA (Classe de Armadura) do alvo, o ataque acerta. As jogadas de dano corpo-a-corpo e à distância também recebem os bônus de Força e Destreza, respectivamente.

Classe de Armadura (CA): a CA é definida como 10 mais (ou menos) o valor de Destreza. Armaduras Pesadas excluem o valor de Destreza. Escudos e Armaduras Leves acumulam com a Destreza.

Engajado: um personagem em ataque corpo-a-corpo que se afastar sem cuidado recebe um ataque. Sair com cuidado consome uma Ação. Jogadas de ataque à distância são realizadas com Desvantagem enquanto estiver engajado.

Combate com duas armas: ao utilizar duas armas, o segundo ataque é realizado com desvantagem, exceto se o personagem possuir **Ambidestria** e estiver com armas próprias para isso (vide a relação de armas na página 27).

Inventário

Capítulo 9

Este jogo possui uma grande variedade de itens, todos com um índice para suportar rolagens de equipamentos nas cenas de Looting - termo comum no original em inglês, ou Pilhagem, no Português.

Alternativamente, role seu loot em:
https://bit.ly/fem-armas

Looting: Sempre que um grupo de personagens encontrar itens durante o andamento do jogo, pegue o personagem que possui maior Nível e Sorte, e role conforme indicação na relação abaixo. Alternativamente, o narrador pode definir os itens conforme o jogo.

Looting de Itens

Some ou diminua a Sorte do personagem nos resultados das rolagens nas tabelas de Armas, Armaduras, Escudos, Categoria de Armas, Itens e Alimentos. A indicação de 1x, 2x, 3x, entre outros, sinaliza que a rolagem deve se repetir 1 ou mais vezes. As rolagens a seguir são indicadas para um grupo de 4 personagens. Ajuste-as conforme o grupo.

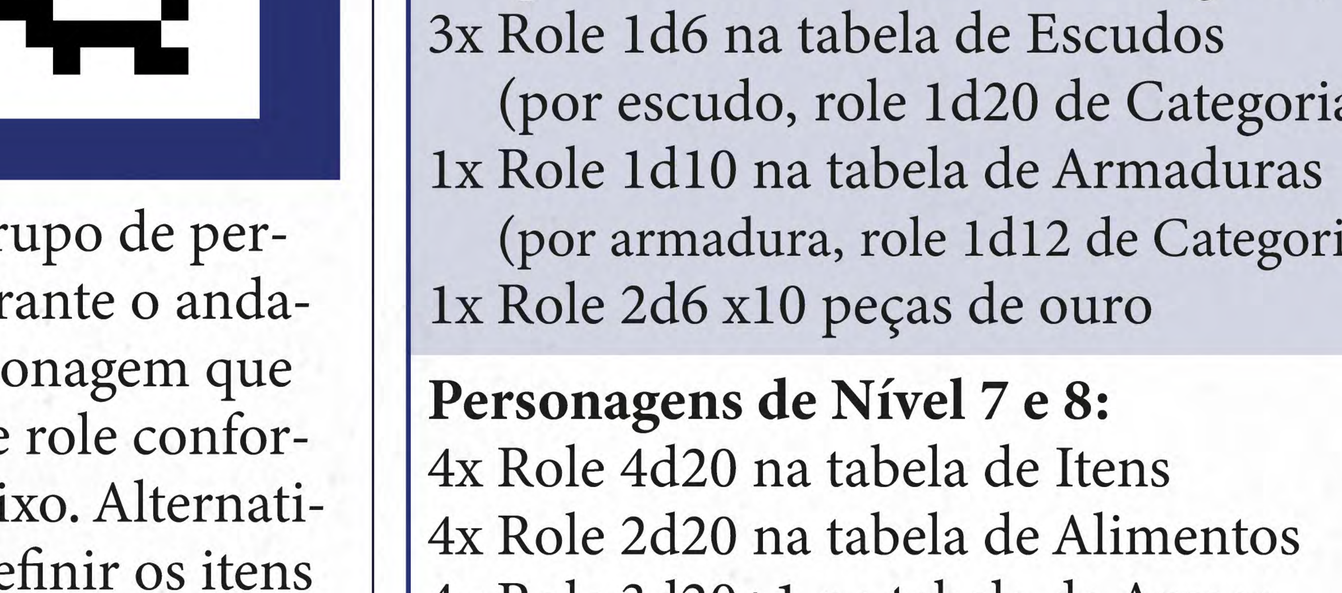
Looting de Itens

Personagens de Nível 1 e 2:
3x Role 1d20+3 na tabela de Itens
2x Role 1d20+1 na tabela de Alimentos
2x Role 1d20+3 na tabela de Armas
(por arma, role 1d10 de Categoria)
1x Role 1d2 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d10 de Categoria)
1x Role 3d6 peças de cobre

Personagens de Nível 3 e 4:
3x Role 2d20+2 na tabela de Itens
2x Role 2d20 na tabela de Alimentos
3x Role 2d20+2 na tabela de Armas
(por arma, role 1d12 de Categoria)
2x Role 1d4 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d12 de Categoria)
1x Role 1d10 na tabela de Armaduras
(por armadura, role 1d10 de Categoria)
1x Role 2d6 x5 peças de prata

Personagens de Nível 5 e 6:
4x Role 3d20+1 na tabela de Itens
4x Role 2d20 na tabela de Alimentos
4x Role 3d20+1 na tabela de Armas
(por arma, role 1d20 de Categoria)
3x Role 1d6 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d20 de Categoria)
1x Role 1d10 na tabela de Armaduras
(por armadura, role 1d12 de Categoria)
1x Role 2d6 x10 peças de ouro

Personagens de Nível 7 e 8:
4x Role 4d20 na tabela de Itens
4x Role 2d20 na tabela de Alimentos
4x Role 3d20+1 na tabela de Armas
(por arma, role 1d20 de Categoria)
3x Role 1d6 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d20 de Categoria)
2x Role 1d12 na tabela de Armaduras
(por armadura, role 1d20 de Categoria)
1x Role 4d10 x20 peças de ouro



Looting de Itens

Personagens de Nível 9:
5x Role 4d20 na tabela de Itens
5x Role 2d20 na tabela de Alimentos
4x Role 4d20 na tabela de Armas
(por arma, role 1d20 de Categoria)
3x Role 1d6 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d20 de Categoria)
2x Role 1d20 na tabela de Armaduras
(por armadura, role 1d20 de Categoria)
1x Role 4d20 x30 peças de ouro

Personagens de Nível 10:
5x Role 4d20 na tabela de Itens
5x Role 2d20 na tabela de Alimentos
4x Role 4d20 na tabela de Armas
(por arma, role 1d20 de Categoria)
3x Role 1d6 na tabela de Escudos
(por escudo, role 1d20 de Categoria)
2x Role 1d20 na tabela de Armaduras
(por armadura, role 1d20 de Categoria)
1x Role 5d20 x40 peças de ouro
1x Role 1 item na tabela de Armas Mágicas

Tavernas: quando os personagens encontrarem uma taverna, role 2d20 mais (ou menos) a maior Sorte. Todos os alimentos até o número resultante estarão disponíveis em uma quantidade de 1d4. Exemplo: um resultado de 10 significa que os itens de 2 a 10 estão disponíveis numa quantia de 1d4 por item.

Lojas: Para cada loja encontrada, role 4d20 mais (ou menos) a maior Sorte. Todos os itens até o resultado da rolagem estão disponíveis em 1d2 unidades. Ajuste o 4d20 para vilas menores (2d20 ou 3d20).

Categoria das Armas (opcional): para cada arma rolada, role uma categoria.

Categoria das Armas (opcional)

Rolagem	Categoria	Detalhes
1 (-) e 2	Quebrada	Arma inutilizável. Pode ser vendida por 10% do valor.
3 e 4	Lascada	Ainda é possível utilizá-la, mas ao rolar (ou receber) um crítico, torna-se quebrada. Armas recebem -2 nas jogadas de ataque e dano (mínimo 1). Armaduras recebem -2 na CA (mínimo 0). Escudos recebem -1 na CA (mínimo 0) para ataques corpo-a-corpo. Podem ser vendidas por 40% do valor.
5 a 10	Avariada	Uma arma avariada varia de acordo com o material na qual ela é construída. Armas de metal maciço, tais como um martelo ou armadura, estão amassadas. Armas com lâminas ou algo semelhante estão enferrujadas. Já armas estruturalmente de madeira estão mofadas ou podres. Armas avariadas recebem -1 nas jogadas de ataque e dano (mínimo 1). Armaduras recebem -1 na CA (mínimo 0). Escudos permanecem com os mesmo atributos. Se rolarem (ou receberem) um crítico, ficam lascadas. Podem ser vendidas por 60% do valor normal.
11 a 19	Normal	Armas conservadas e em bom estado. Enquanto portadas, se o personagem rolar dois críticos negativos (ou receber dois ataques críticos), ficam avariadas.
20 (+)	Melhorada	Armas de alta qualidade. Armas possuem +1 em suas rolagens de dano. Escudos e armaduras permanecem iguais. Se rolarem (ou receberem) um crítico, se tornam armas normais. Vendidas por 200% do valor.

Itens

Rolagem		Item	Peso	Preço
3 (-)		Nenhum Item	-	-
4		Ferpas de Madeira	0	1pc
5		Agulha de Costura	0	5pc
6		Vela	0	1pc
7		Sineta	0	1po
8		Algibeira	0	7pp
9		Lona (1m)	1	4pp
10		Giz	0	1pc
11		Mochila	0	1po
12		Saco Pequeno	0	5pc
13		Pederneira	0	5pp
14		Ganchos de Ferro (10x)	0	4po
15		Talha	1	5po
16		Tocha	0	1pc
VESTIMENTAS	17	Botas	0	5pc
	18	Calças	0	1pp
	19	Túnica	0	1pp
	20	Sapatos	0	1pp
	21	Luvas	0	4pc
	22	Botas de Montaria	0	1pp
	23	Cinto	0	2pc
	24	Gibão de Seda	0	4po
	25	Sandálias	0	1po
	26	Túnica Bordada	0	4po
	27	Roupas Comuns	0	1pp
	28	Coberta de Inverno	1	3po
29		Esmeril	0	2pc
30		Rede de Pesca	1	4po
31		Panela de Ferro	1	5pc
32		Aljava (vazia)	0	8pp
33		Cera para Velas, 500g	0	1po
34		Cera para Lacrar, 500g	0	1po
35		Lanterna	1	7po
36		Apito de Advertência	0	8pp
37		Sabão, 500g	0	5pp
38		Corda de Cânhamo (9m)	1	7pp
39		Corda de Cânhamo (18m)	2	2po
40		Garrafa de Vidro	0	10po
41		Porta-Mapas	0	8pp

Itens

Rolagem		Item	Peso	Preço
42		Porta-Pergaminhos	0	8pp
43		Tecido Comum (10m)	2	7po
44		Balança de Comerciante	1	2po
45		Óleo para Lamparina	0	6pc
46		Papiro	0	8pp
47		Pergaminho	0	1po
48		Papel	0	2po
49		Perfume	0	5po
50		Espelho Pequeno de Metal	0	10po
51		Lanterna Furta-Fogo	1	12po
52		Água Benta	0	25po
53		Símbolo Divino	0	25po
54		Cadeado	0	20po
55		Saco de Dormir	1	3po
56		Tinta de Escrever, 10ml	0	8po
INSTRUMENTOS	57	Alaúde	1	35po
	58	Charamela	0	2po
	59	Flauta Doce	0	2po
	60	Gaita de Fole	1	30po
	61	Lira	1	30po
	62	Tambor	1	6po
	63	Trombeta	1	3po
	64	Viola	1	30po
	65	Xilofone	2	25po
66		Ampulheta	0	25po
67		Corda de Fio de Seda (9m)	0	6po
68		Corda de Fio de Seda (18m)	1	10po
69		Tenda Pequena	2	5po
70		Tecido Fino (10m)	2	50po
71		Tenda Grande	2	25po
72		Tecido Suntuoso (10m)	2	100po
KITS	73	Ferramentas de Ladrões	0	50po
	74	Ferramentas de Alquimia	1	50po
	75	Ferramentas de Carpintaria	2	30po
	76	Ferramentas de Forja	2	30po
77		Lente de Aumento	0	100po
78		Grimório (sem magias)	0	100po
79		Clepsidra	3	500po
80 (+)		Pequeno Telescópio	1	1000po

Alimentos

Todos os alimentos possuem peso 0.

Rolagem	Item	Preço
1 (-)	Nenhum alimento	-
2	Cerveja (1 odre)	1pp
3	Hidromel (1 odre)	1pp
4	Hidromel do Reino (1 odre)	1po
5	Pão (1 dia)	5pc
6	Lembas (1 dia)	1po
7	Queijo (1 dia)	4pp
8	Queijo Halfling (1 dia)	5pp
9	Vinho (1 odre)	2pp
10	Vinho do Reino (1 odre)	1po
11	Ovos (1 dia)	1pc
12	Verduras Frescas, 500g	1pc
13	Legumes Frescos, 500g	1pc
14	Frutas, 500g	1pc
15	Frutas Secas, 500g	1pc
16	Frutas Vermelhas, 500g	3pc
17	Frutas Cítricas, 500g	3pc
18	Mel (1 odre)	5pp
19	Carne, 500g	1pp
20	Carne Seca, 500g	1pp
21	Frango, 500g	1pp
22	Sopa, 500ml (odre)	5pc
23	Ração de Viagem (3 dias)	1pp
24	Coldre de Água (1 dia)	1pc
25	Chifre de Água (3 dias)	1pp
26	Peixe, 500g	3po
27	Manteiga, 500g	2pp
28	Açúcar Mascavo, 500g	5pc
29	Figos, 500g	3pp
30	Nozes, 500g	1po
31	Uvas Passas, 500g	2pp
32	Arroz, 500g	2pp
33	Sal, 500g	1pp
34	Açafrão, 500g	15po
35	Cravo, 500g	15po

Alimentos

Rolagem	Item	Preço
36	Pimenta, 500g	2po
37	Gengibre, 500g	2po
38	Canela, 500g	1po
39	Cidra (1 odre)	8po
40 (+)	Raízes Medicinais (1pv)	10po

Carga dos Itens

Os itens possuem pesos representados por um número, que varia entre 0 a 4. Itens de peso 0 são irrelevantes no que toca a carga, podendo ser acumulados em maiores quantidades sem influenciar a carga do personagem. Os demais itens devem ser organizados individualmente por linha na ficha do personagem.

Carga total do personagem: os personagens possuem uma carga total de 10 vezes o valor do atributo Força (mínimo de 10). Os espaços destinados aos itens na ficha do personagem também servem de limite.

Moedas

Existem 3 tipos de moedas: po (peças de ouro), pp (peças de prata) e pc (peças de cobre). As moedas **não** contam como peso na fichas dos personagens. Elas podem ser trocadas entre si de acordo a taxa de câmbio abaixo:

Taxa de Câmbio

Moedas	pc	pp	po
Cobre (pc)	1	1/10	1/100
Prata (pp)	10	1	1/10
Ouro (po)	100	10	1

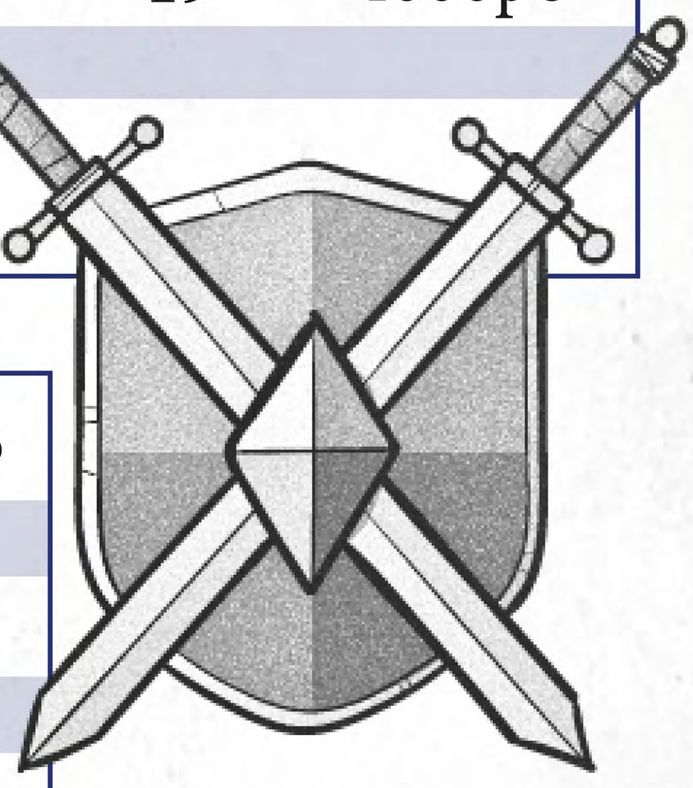


Armaduras

Rolagem	Nome	Peso	CA	Preço
Armaduras Leves				
1 (-)	Nenhuma armadura	-	10	-
2 a 4	Corselete de Couro	1	11	5po
5 e 6	Corselete Acolchoado	1	12	6po
7	Corselete de Couro Batido	1	13	20po
8	Loriga*	2	14	100po
9	Brigandina*	2	14	80po
10	Brunea*	2	15	120po
11	Gibão de Peles [1] *	2	15	50po
12	Robe de Couro[1]	1	11	20po
13	Cota de Malha Élfica	1	15	200po
Armaduras Pesadas				
14	Cota de Malha*	2	14	75po
15	Cota de Talas*	3	15	80po
16	Loriga Segmentada*	3	15	200po
17	Armadura de Bronze*	3	16	800po
18	Armadura Simples*	3	17	600po
19	Armadura de Batalha*	3	18	2000po
20 (+)	Armadura Completa*	4	19	4000po

*- Desvantagens nas jogadas com Destreza

1- Com exceção da Melhorada, se torna Quebrada ao receber crítico

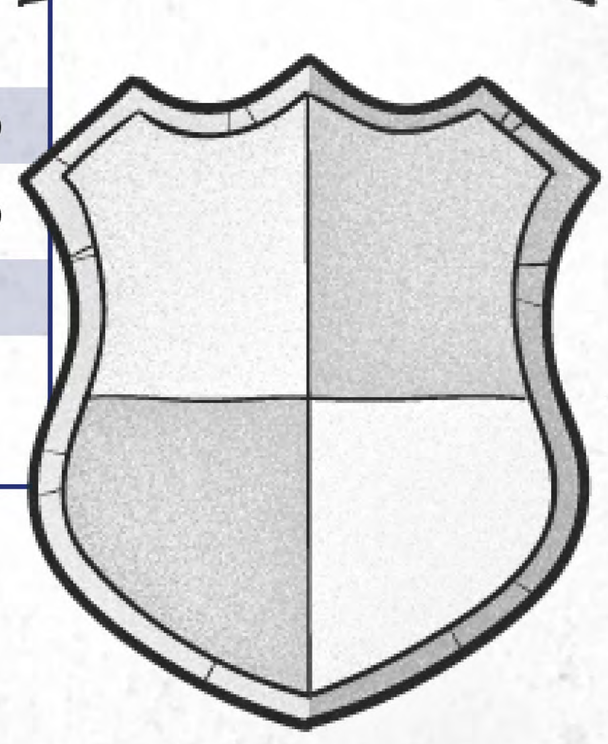


Escudos

Rolagem	Nome	Peso	CA	Preço
1 (-)	Escudo de Madeira[1]	1	+1	2po
2	Broquei de Madeira[1]	1	+1	5po
3	Broquei de Ferro	1	+1	7po
4	Escudo de Ferro	1	+1	5po
5	Escudo de Corpo de Madeira [1] *	2	+2	20po
6 (+)	Escudo de Corpo de Ferro*	2	+2	30po

*- Desvantagens nas jogadas com Destreza

1- Com exceção da Melhorada, se torna Quebrada ao receber crítico



Detalhes das Armas

*- Indica o alcance do ataque à distância. O primeiro número é o alcance normal. Além deste valor deve ser rolado com desvantagem. O segundo número é alcance máximo (não é possível passar deste valor).

1- Estes itens são munição para outras armas. Ao ser sorteado, role a quantidade de acordo com o nível do personagem. Personagens de nível de 1 a 4: 1d6; personagens de nível de 5 a 8: 2d6; e personagens de nível 9 e 10: 3d6.

2- Armas de duas mãos não permitem o uso conjunto de escudos.

3- Estrepes são pregos dispostos em uma estrutura de metal ou madeira que podem ser jogados no chão com o intuito de ferir. Role 1d4 para saber a quantia.

4- A Zarabatana usa pequenas ferpas de madeira ou agulhas como munição. Ambos estão disponíveis na relação de itens. Alternativamente podem ser utilizados espinhos de plantas. Os personagens podem disparar 2 projéteis por rodada, desde que não se movimente.

5- Montar uma Armadilha de Urso consome 1 ação. O personagem deve ter sucesso em um teste de Destreza contra CD 10. Montar com calma exige 10 minutos.

6- Todos os tipos de besta exigem uma ação de movimento para recarregar (o personagem não pode se movimentar, do contrário, deverá utilizar sua próxima rodada para realizar a recarga da arma). A Besta de Mão pode ser utilizada com escudo (na outra mão).

7- O Aprisionador, além de provocar dano, exige que o alvo faça um teste de Destreza contra uma CD igual a 10 + Destreza do personagem atacante. Se falhar, ficará preso por 1d4 rodadas.

8- Todos os arcos permitem que o personagem disparem 2 flechas por rodada, mas para isso ele deve abdicar de seu movimento. Ao se movimentar, ele só pode disparar uma flecha por rodada.

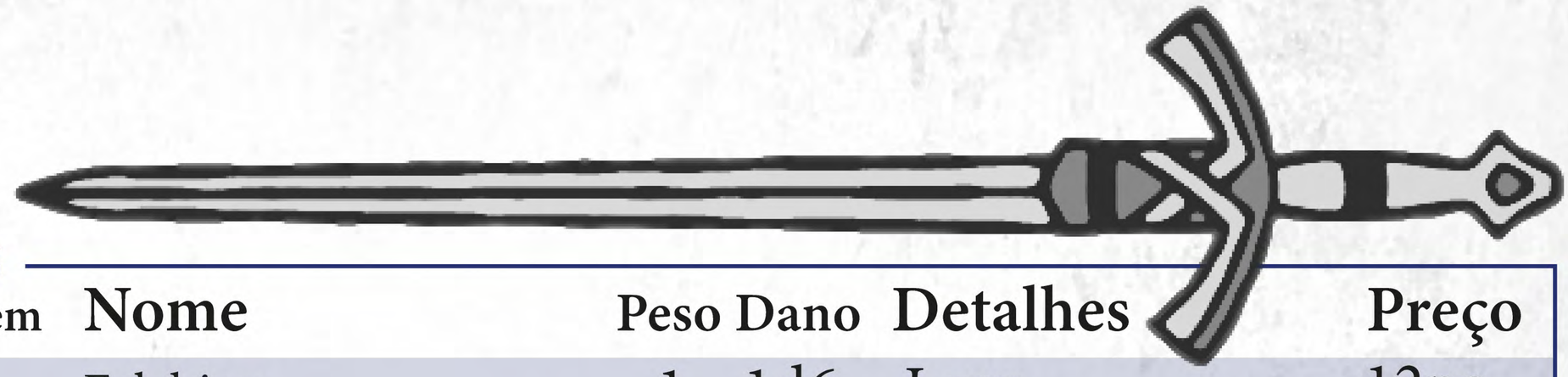
9- Armas que podem ser utilizadas em combate com duas armas (uma arma em cada mão). Neste caso não se pode utilizar escudos.

Armas

	Rolagem	Nome	Peso	Dano	Detalhes	Preço
	4 (-)	Sem arma/Ataque desarmado[9]	-	1d2	Permite *Ambidestria*	-
ARMAS SIMPLES	5	Pedra de Funda[1]	0	-	-	-
	6	Flecha[1]	0	-	-	3pc
	7	Quadrelo[1]	0	-	-	2pc
	8	Clava	1	1d6	-	1po
	9	Faca[9]	0	1d2	Leve, 9m/18m*	1po
	10	Punhal[9]	0	1d4	Leve, 9m/18m*	2po
	11	Adaga[9]	0	1d4	Leve, 9m/18m*	2po
	12	Dardo[9]	0	1d2	Leve, 9m/18m*	5pp
	13	Martelo	1	1d4	-	1po
	14	Bastão[9]	1	1d4	Leve	8pp
	15	Chicote[9]	1	1d4	Leve, Alcance 3m	1pp

Armas

	Rolagem	Nome	Peso	Dano	Detalhes	Preço
ARMAS SIMPLES	16	Açoite[9]	1	1d4	Leve	1po
	17	Funda	0	1d2	9m/18m*	5pc
	18	Foice	1	1d4	-	6pp
	19	Alvião	1	1d6	-	7po
	20	Cajado[9]	1	1d4	Leve	10pp
	21	Cajado-Funda	1	1d4	9m/18m*	10pp
	22	Lança	1	1d6	9m/18m*	8pp
	23	Mangual	1	1d6	-	10po
	24	Maça	1	1d6	-	6po
	25	Machado de Lenhador	1	1d6	-	3po
	26	Arco de Caça[8]	1	1d4	60m/180m*, 2 mãos[2]	25po
	27	Bordão	1	1d6	-	5pc
	28	Espada Curta[9]	1	1d6	Leve	10po
	29	Machadinha[9]	1	1d4	Leve, 9m/18m*	3po
	30	Azagaia	1	1d4	Leve, 9m/18m*	1po
	31	Estrepe[3]	0	1	armadilha	5pp
	32	Maça-Estrela	1	1d8	-	12po
	33	Cetro	1	1d4	2 mãos[2]	1po
	34	Arco Curto[8]	1	1d6	90m/270m*, 2 mãos[2]	30po
	35	Zarabatana[4]	0	1d2	9m/18m*	5po
ARMAS MARCIAIS	36	Machado	1	1d6	-	4po
	37	Pique	2	1d8	Alcance 3m, 2 mãos[2]	5po
	38	Clava com Espinhos	1	1d6	-	1po
	39	Machete	1	1d4	Leve	2po
	40	Bidente	1	1d6	-	5po
	41	Tridente	2	1d8	2 mãos[2]	10po
	42	Sabre[9]	1	1d6	Leve	10po
	43	Armadilha de Urso[5]	1	1d4	armadilha	10po
	44	Cimitarra[9]	1	1d6	Leve	12po
	45	Alfange	1	1d6	-	15po
	46	Martelo de Batalha	1	1d8	-	15po
	47	Machado de Guerra	1	1d8	-	15po
	48	Arco Longo[8]	1	1d8	150m/450m*, 2 mãos[2]	75po
	49	Gládio[9]	1	1d6	Leve	15po



Armas

	Rolagem	Nome	Peso	Dano	Detalhes	Preço
ARMAS MARCIAIS	50	Falchion	1	1d6	Leve	12po
	51	Fauchard	2	1d6	2 mãos[2]	4po
	52	Guisarme	2	1d6	Alcance 3m, 2 mãos[2]	5po
	53	Fauchard Gancho	1	1d6	-	10po
	54	Spetum	2	1d6	2 mãos[2]	5po
	55	Ranseur	2	1d6	2 mãos[2]	6po
	56	Rapieira [9]	1	1d6	Leve	10po
	57	Khopesh	1	1d6	-	10po
	58	Bec de Corbin	2	1d8	2 mãos[2]	8po
	59	Martelo Lucerno	2	1d8	2 mãos[2]	7po
	60	Partisan	2	1d8	2 mãos[2]	10po
	61	Espada Larga	2	1d8	2 mãos[2]	20po
	62	Espada Bastarda	2	1d10	2 mãos[2]	25po
	63	Besta Leve [6]	1	1d6	90m/270m*, 2 mãos[2]	35po
	64	Besta Pesada [6]	1	1d8	150m/450m*, 2 mãos[2]	50po
	65	Espada Longa	1	1d8	-	30po
	66	Glaive	2	1d10	Alcance 3m, 2 mãos[2]	20po
ARMAS REBUSCADAS	67	Glaive Guisarme	2	1d10	Alcance 3m, 2 mãos[2]	22po
	68	Flamberge	1	1d8	-	32po
	69	Alabarda	2	1d10	Alcance 3m, 2 mãos[2]	22po
	70	Bill-Guisarme	2	1d10	2 mãos[2]	20po
	71	Besta de Mão [6 9]	1	1d4	60m/180m*	300po
	72	Arpão (9m de corda)	1	1d6	Leve, 9m/18m*	20po
	73	Aprisionador [7 9]	1	1d2	Leve, 9m/18m*	30po
	74	Bardiche	2	2d4	2 mãos[2]	12po
	75	Bordona	2	2d4	2 mãos[2]	15po
	76	Voulge	2	2d4	2 mãos[2]	15po
	77	Montante	3	2d6	2 mãos[2]	50po
	78	Claymore	2	2d4	2 mãos[2]	30po
	79	Arco Curto Composto[8]	1	1d6+1	90m/270m*, 2 mãos[2]	75po
	80	Arco Longo Composto[8]	1	1d6+1	150m/450m*, 2 mãos[2]	150po
	81 (+)	Role novamente· A nova arma sorteada será de categoria Melhorada				

Armas Mágicas

Todas as armas mágicas devem ser roladas de acordo com o nível do personagem que vai portá-la. Um personagem pode possuir até 3 armas mágicas e cada uma delas pode ter, a critério do narrador, um tempo de ativação. O preço dos itens mágicos é calculado ***multiplicando*** o valor indicado pelo preço normal do item. Armas mágicas **não** possuem Categoria e são teoricamente indestrutíveis. Aquelas que possuírem alguma resistência a um tipo de dano mágico, reduzem tal dano pela metade.

Sortear Arma Mágica

Para sortear uma arma mágica, role 1d6:

1 e 2	**Arma:** Role 4d20+Sorte e role os Detalhes Mágicos
3	**Arma:** Role 5d20+Sorte e role os Detalhes Mágicos
4	**Arma:** Role 6d20+Sorte e role os Detalhes Mágicos
5	**Escudo:** Role 1d6+Sorte e role os Detalhes Mágicos
6	**Armadura:** Role 1d20+Sorte e role os Detalhes Mágicos

Sortear Detalhes Mágicos

Personagens de Nível 1 a 6:
Role 1d2 + Sorte

Personagens de Nível 7 a 9:
Role 1d4 + Sorte

Personagens de Nível 10:
Role 1d6 + Sorte

Armas Mágicas com a indicação **+Magia** devem rolar uma magia conforme a tabela da página 31.



Armas Mágicas

Rolagem	Bônus	Preço
1 (-)	**Armas:** +1 nas jogadas de ataque e dano. **Escudos e Armaduras:** +1 na CA	10x
2	**Armas:** +1 nas jogadas de ataque e dano. Role 1d4 + Sorte para definir o tipo de Dano Mágico (regra opcional). **Escudos e Armaduras:** +1 na CA; Role 1d4 + Sorte para definir uma resistência a um tipo de Dano Mágico (regra opcional).	20x
3 +Magia	**Armas:** +1 nas jogadas de ataque e dano. Role 1d6 + Sorte para definir o tipo de Dano Mágico (regra opcional). **Escudos e Armaduras:** +1 na CA; Role 1d6 + Sorte para definir uma resistência a um tipo de Dano Mágico (regra opcional).	50x
4 +Magia	**Armas:** +2 nas jogadas de ataque e dano. Role 1d6 + Sorte para definir o tipo de Dano Mágico (regra opcional). **Escudos e Armaduras:** +2 na CA; Role 1d6 + Sorte para definir uma resistência a um tipo de Dano Mágico (regra opcional).	100x
5 +Magia	**Armas:** +2 nas jogadas de ataque e dano. Role 1d8 + Sorte para definir o tipo de Dano Mágico (regra opcional). **Escudos e Armaduras:** +2 na CA; Role 1d8 + Sorte para definir uma resistência a um tipo de Dano Mágico (regra opcional).	500x
6 (+) +Magia	**Armas:** +3 nas jogadas de ataque e dano. Role 1d8 + Sorte para definir o tipo de Dano Mágico (regra opcional). Escudos/Armaduras: +3 na CA; Role 1d8 + Sorte para definir uma resistência a um tipo de Dano Mágico (regra opcional).	1000x

+Magia (Armas com Magia)

As Armas Mágicas marcadas com o indicador **+Magia**, além de possuírem o bônus indicado, também possuem magias para serem conjuradas.

Role 1d6: Se o resultado for 6 ou se a arma for um Cajado ou Cetro, role 1d8 para definir a escola de magia.

Definir Escola de Magia

1 e 2	Invocação
3	Criomancia
4	Druidismo
5	Ilusionismo
6	Necromancia
7	Piromancia
8	Restauração

Cargas: em seguida, veja na tabela abaixo, de acordo com o nível do personagem, uma carga que a arma poderá disparar (independente dos espaços de magia). Se a carga acabar, não é possível recarregá-la. As outras propriedades da arma mágica permanecem as mesmas.

Cargas da Arma Mágica

Nível	Magia da Arma	Cargas
1 a 4	Role 1d4+♣ (+bônus da escola do personagem, se houver) uma magia de Nível 1 na tabela da escola sorteada. [1]	1d4
5 e 6	Role 1d6+♣ (+ bônus da escola do personagem, se houver) uma magia de Nível 1 na tabela da escola sorteada. [1]	1d6
7 e 8	Role 1d8+♣ (+ bônus da escola do personagem, se houver) uma magia de Nível 1 na tabela da escola sorteada. [1]	1d10
9 e 10	Role 1d10+♣ (+ bônus da escola do personagem, se houver) uma magia de Nível 1 na tabela da escola sorteada. [1]	1d20

1- Para calcular o alvo da JP da magia, utilize o maior valor entre os atributos Inteligência e Sabedoria do personagem (ou por escolha do jogador).

Tipo de Dano Mágico (opcional)

Rolagem	Detalhes
1 (-)	**Fogo.** Provoca queimaduras e pode queimar roupas, papéis, livros e madeiras mais frágeis. Se houver combustível (óleo, palha, entre outros), permanece por 1d4 rodadas, causando 1d6 de dano por rodada.
2	**Gelo.** Congela o alvo podendo até provocar queimaduras. O alvo deve passar em uma JP de Força contra CD 10 + Inteligência (Magos) ou Sabedoria (demais classes) do personagem ou ficará congelado (paralizado) por uma rodada (esses valores podem ser ajustados pela magia).
3	**Raio.** Dispara uma carga elétrica no alvo. Criaturas que estiverem adjacentes devem fazer uma jogada de Sorte. Se perderem, recebem metade do dano.
4	**Radiante.** Provoca dano dobrado em mortos-vivos.
5	**Veneno.** Além do dano imediato, provoca 1d2 de dano venenoso por rodada, por 1d4 rodadas ou até que o alvo passe em uma JP de Força contra CD 10.
6	**Ácido.** Causa queimaduras químicas. Para danos maiores que 9, a agonia provocada pela dor infere uma rodada de paralizia.
7	**Necrótico.** Dano que infere necrose nos tecidos vivos do alvo. Só é possível recuperá-lo por meios mágicos, em uma taxa de metade do valor normal.
8 (+)	**Psíquico.** Provoca ferimentos da psiquê ou emocionais, exceto em mortos-vivos ou inanimados. O alvo pode resistir metade do dano com JP de Inteligência contra CD 20.

Magias

Capítulo 10

Uma poeira cósmica extraída minuciosamente por mãos estudiosas, uma intervenção divina emanada por acólitos fiéis ou simplesmente expressões artísticas, as magias são manifestações organizadas em escolas de magia: Criomancia, Druidismo, Ilusionismo, Invocação, Necromancia, Piromancia e Restauração.

Conjuração Arcana: magias conjuradas com Inteligência. Em casos de magos, a descrição das magias deve estar disponível em um grimório. Os algozes utilizam-se de sua inteligência para barganhar com demônios que um dia podem cobrar favores ou punições.

Conjuração Divina: magias conjuradas com Sabedoria. No caso dos clérigos e paladinos, um símbolo sagrado deve ser usado como foco da conjuração. No caso de bardos, sua arte é uma expressão de acesso aos rudimentos mágicos. Os druidas estabelecem vínculos com as essências da natureza para fins mágicos.

Decorar magias: todas as classes devem decorar suas magias diariamente antes de conjurá-las. Obrigatoriamente o conjurador deve ter nível suficiente para decorá-las (isto é refletido nas colunas **Poder das Magias por Nível** das tabelas). Caso o personagem tenha acesso antecipado a magias mais poderosas, ele deve esperar ter espaço de magia equivalente para decorá-la e conjurá-la.

Espaços de Magia: todos os conjuradores utilizam-se dos espaços de magia (um conceito originado das obras de Jack Vance) para conjurar. Um espaço de magia é um invólucro místico no qual o personagem decora suas magias (na ficha, indique o índice da magia anotada pelo # dentro do espaço respectivo ao nível). Ao lançar a magia (fazendo um check no quadrado associado ao espaço), o conjurador consome o espaço.

Recuperar Espaços: após um descanso (uma quantidade de horas específicas para cada raça), todos os espaços de magia são recuperados.

Consumindo os Espaços



As magias são organizadas em níveis. Teoricamente, uma magia de nível 5 é mais forte do que uma de nível 4, que por sua vez é mais forte do que uma de nível 3, e assim por diante. Por consequência, os espaços de magia também são segregados em níveis. Um espaço de nível mais alto pode comportar conjurações de magias de mesmo nível ou menores. Por exemplo, um espaço de nível 3 pode comportar magias de nível 3, de nível 2 e de nível 1. Conjurar magias em espaços maiores **não** modifica o poder original da magia aprendida, seja ela rolada ou escolhida.

Adquirindo novos Espaços: os níveis 1, 3, 5, 7 e 9 dos conjuradores habilitam novos espaços de magias respectivamente para os níveis de magia 1, 2, 3, 4 e 5. Cada classe oferece um avanço específico, conforme as tabelas de progressão apresentadas neste capítulo.

Restrição de armaduras: somente os magos possuem restrição, podendo apenas usar Robes. Vide talento ***Conjurador Armadurado***.

Atributo de Conjuração

Há dois atributos de conjuração utilizados: Inteligência, para os algozes e magos; Sabedoria, para os bardos, clérigos, druidas e paladinos. O valor deste atributo influência diretamente na CD (classe de dificuldade) que os alvos da magia devem superar para reduzir ou anular seus efeitos. Além do valor do atributo, a pontuação (+1, +2, +3 ou +4) que os personagens possuem nas escolas de magia também são somados à CD.

Cálculo da CD das Magias

8 + Atributo de Conjuração + Bônus da Escola

Por exemplo, imagine um mago com Inteligência +2, especialista em Necromancia (que lhe dá um bônus de +3 nesta escola). Ele terá uma CD igual a 13 (8+2+3).

Resistir às magias: cada magia indica o atributo a partir do qual o alvo deverá utilizar para sobrepujar a CD da magia do conjurador. Seguindo o exemplo anterior, uma suposta magia que precise de Destreza para a JP (Jogada de Proteção), vai exigir que o alvo role 1d20 + Destreza. Se o valor for maior ou igual à 13 (CD do necromante de exemplo), ele terá um benefício defensivo em relação ao efeito da magia - podendo anulá-la ou reduzi-la.

Magia Natural (bônus por Raça)

Algumas raças possuem bônus de escola de magia. Neste caso o personagem possui a primeira magia da lista de magias da escola como Magia Natural: eles podem conjurá-la indefinidamente sem consumir espaços de magia. Além disso, seu bônus pode se acumular e, somente nestes casos, somar um bônus total de +4 (exemplo: um Meio-kobold Druida). Se rolar esta magia repetida, pode rolar novamente.

Obter Magias

Ao adquirir novas magias, os personagens podem rolar ou escolher (gastando 1 de Sorte). Se quiser rolar, veja abaixo a progressão das rolagens e acrescente ou reduza o valor da Sorte. Quanto maior o nível e o bônus que ele tem em sua(s) escola(s), mais poderosas serão as magias sorteadas.

Nível de Mago	Valor para rolar nas tabelas das escolas, por nível e bônus	
	Bônus +1 ou +2	Bônus +3 ou +4
1	1d6 + ♣	1d6 + 2 + ♣
2	1d6 + 2 + ♣	2d6 + ♣
3	2d6 + ♣	2d6 + 2 + ♣
4	2d6 + 2 + ♣	3d6 + ♣
5	3d6 + ♣	3d6 + 3 + ♣
6	3d6 + 2 + ♣	4d6 + ♣
7	4d6 + ♣	4d6 + 3 + ♣
8	4d6 + 2 + ♣	5d6 + ♣
9	5d6 + ♣	5d6 + 4 + ♣
10	5d6 + 2 + ♣	6d6 + 4 + ♣

Cada escola de magia apresenta uma relação de 24 magias expostas com um índice que varia entre um número ou uma faixa. Para o caso das magias roladas, o valor que for obtido identifica a magia obtida. A critério do jogador, ele poderá gastar um ponto de sorte para escolher uma magia. Esta regra só é aplicada no momento em que ele está obtendo uma nova magia. Magias obtidas anteriormente **não** podem ser roladas ou escolhidas novamente.

Escolhendo Magias: caso prefira escolher as magias, o jogador deve queimar um ponto de Sorte. Além disso, ele ficará restrito ao nível da magia que conhece. Cada tabela das escolas de magias possui um bloco para cada nível de magia, do 1 ao 5. Há 6 magias de nível 1, 6 magias de nível 2, 5 magias de nível 3, 4 magias de nível 4, e por fim, 3 magias de nível 5. A cada nível do personagem ele terá acesso a uma quantidade de magias particulares por sua escola (vide tabelas de progressão mágica na próxima página).

Progressão Mágica

Através destas tabelas os personagens conjuradores tem acesso ao número de espaços de magia disponíveis para cada nível e bônus da escola. Note que elas estão organizadas por tipo de conjurador, pois a progressão varia de classe para classe.

Por **bônus da escola** entenda a quantidade de pontos atribuídos a uma determinada escola para personagem conjurador. Este valor varia de +1 a +4. As tabelas indicam dois índices com níveis: um trata-se do **nível do personagem**, enquanto o outro trata-se do **nível da magia**.

Magos (de todas as escolas): há três tipos de magos: os generalistas, que atribuem +1 em três escolas diferentes; os essencialistas, que atribuem +2 em duas escolas; e os especialistas, que atribuem +3 em um escola. Este bônus influencia na quantidade de espaços de magias disponíveis. Para os generalistas e essencialistas, role 1d6 (uma para cada escola) ou escolha as escolas a seguir:

Sortear Arma Mágica

Rolagem	Escola de Magia
1	Criomancia
2	Ilusionismo
3	Invocação
4	Necromancia
5	Piromancia
6	*Role novamente ou escolha*

Veja na tabela a seguir o número de espaços de magia disponíveis de acordo com o nível do mago e do bônus (o maior entre as escolas). Por exemplo, se um mago possui +3, de forma indiferente à escola, considere a coluna +3 para obter a quantidade de espaços de magia.

De acordo com a tabela a seguir, por exemplo, um mago do nível 3 com +3 de bônus na escola de Necromancia, terá 4 espaços de nível 1, e 2 espaços de nível 2.

Magos

	Espaços de Magia por Bônus									
	+1 ou +2					+3 ou +4				
Nível de Magia	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Nível de Mago										
1	2	0	0	0	0	3	0	0	0	0
2	3	0	0	0	0	4	0	0	0	0
3	4	1	0	0	0	4	2	0	0	0
4	4	2	0	0	0	5	3	0	0	0
5	5	2	1	0	0	5	3	1	0	0
6	5	2	2	0	0	5	3	2	0	0
7	5	3	2	1	0	5	4	2	1	0
8	5	3	2	2	0	5	4	2	2	0
9	5	3	2	2	1	5	4	3	2	1
10	5	3	2	2	1	5	4	3	2	2

Algozes, Bardos e Paladinos: as classes dos algozes, bardos e paladinos conquistam a compreensão para conjurar magias, respectivamente, das escolas de Necromancia, Invocação e Restauração a partir do nível 3. Veja na tabela a seguir:

Algozes, Bardos e Paladinos

Nível da Classe	Espaços por Nível da Magia				
	1	2	3	4	5
3	2	1	0	0	0
4	3	1	0	0	0
5	3	1	1	0	0
6	3	2	1	0	0
7	3	2	1	1	0
8	3	2	2	1	0
9	3	2	2	2	0
10	3	3	2	2	0



Clérigos e Druidas: as classes dos clérigos e dos druidas conquistam a compreensão para conjurar magias, respectivamente, das escolas de Restauração e Druidismo a partir do nível 1. Veja na tabela a seguir os espaços de magia disponíveis por nível:

Clérigos e Druidas

Nível da Classe	Espaços por Nível da Magia				
	1	2	3	4	5
1	2	0	0	0	0
2	3	0	0	0	0
3	3	1	0	0	0
4	4	2	0	0	0
5	5	3	1	0	0
6	5	3	2	0	0
7	5	3	2	1	0
8	5	4	2	2	0
9	5	4	2	2	1
10	5	4	3	2	2

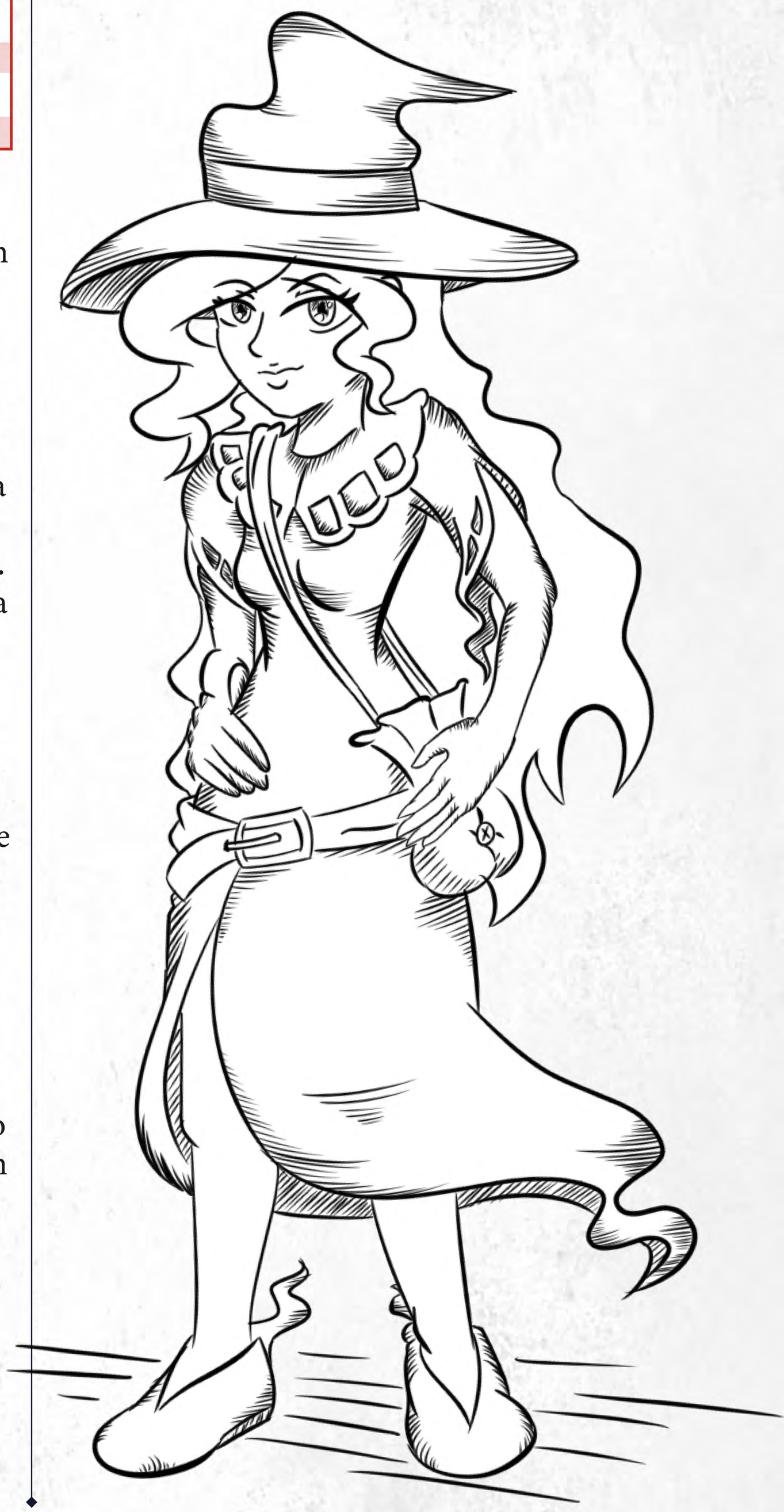
Poder das Magias

Cada tabela de escolas de magias possuem 24 linhas, sendo uma linha por magia. Cada linha possui por sua vez 5 colunas associadas ao poder correspondente ao nível no qual a magia está sendo aprendida. Isso significa que, ao rolar uma magia de nível 1, independente da linha da magia adquirida na tabela, o jogador deve se referir à coluna com o indicativo do **nível 1**. De forma semelhante, ao rolar uma magia de nível 2, ele deve usar como base a coluna de **nível 2** para descobrir a rolagem associada ao dano (ou à cura) relacionada à magia. Além destas colunas, há também uma coluna que indica qual JP (Jogada de Proteção) o alvo da magia deve fazer para se proteger dela, seja anulando seu efeito, ou reduzindo o dano recebido. Note que há magias que não possuem dano ou JP associados (como a magia de ***Conjurar Zumbi***).

Bônus da Escola: o bônus que o personagem recebe na escola sempre é aplicado ao dano e à JP da magia. Por exemplo, um druida com bônus de Druidismo +3 e +2 no atributo Sabedoria, ao lancar uma magia que provoque 1d6 de dano e que tenha a ♥ (Sabedoria) como JP, terá o valor final do dano 1d6+5 e a JP para amenizá-lo será 13 (8+5). Outros efeitos também podem ser modificados pelos bônus da escola, a critério da magia.

Descobrir Magias

Opcionalmente, o narrador pode permitir que os conjuradores descubram vestígios de uma nova magia durante os jogos. Isso lhe dá a possibilidade de aprendê-la a qualquer momento, independente da progressão. Para conjurá-la ele deve estar no nível equivalente.



Escola de Invocação

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Truque Mágico	Cria um pequeno efeito mágico para impressionar pessoas, tais como luzes brilhantes, flores coloridas, toques musicais, brisas que balançam chamas, etc.	♥	Se for usada para enganar ou assustar, a JP serve para resistir. Some o nível ao valor da JP [1].				
	4	Dardos Místicos *Alcance: 30m*	Dipara um dardo mágico por nível da magia, sendo o dano indicado por dardo. O dano dos dardos é indefensável. As únicas formas de defendê-lo, são as magias *Armadura Arcana* e *Escudo Arcano*.	-	1d4	1d4	1d6	1d6	1d8 **Pode** repetir o alvo (um ou mais dardos por alvo).
	5	Armadura Arcana	Cria um armadura mística que reveste o alvo com força protetora. Se o alvo **não** estiver portando armadura, sua CA (Classe de Armadura) base passa a ser o valor indicado no nível. Duração de 8h.	-	CA 13	CA 13	CA 14	CA 15	CA 16
	6	Teia *Alcance: 30m*	Cria uma teia mágica que prende o usuário por um número de rodadas (indicados no nível) caso o alvo falhe em uma JP de Destreza.	★	1R	2R	1d4R	1d4R	1d6R
	7	Névoa Obscurecente *Alcance: 60m*	Cria uma névoa de 9m cúbicos que dificulta a visão. Jogadas de ataque e testes que exigem visão são realizados com desvantagem. A duração é por rodada (R) e é indicada nos níveis.	-	1d4R	1d4R	1d6R	1d6R	1d8R
	8	Escudo Arcano	O conjurador pode reagir a um ataque e invocar um escudo que lhe protege até a sua próxima rodada. Sua CA é acrescida pelo valor no nível.	-	+4 CA	+4 CA	+5 CA	+5 CA	+6 CA
	9	Relâmpago *Alcance: 60m*	Dispara um raio elétrico sobre um alvo. Se o alvo for bem sucedido em uma JP de Destreza, recebe metade do dano.	★	2d8	3d8	4d8	5d8	6d8
	10	Muro de Pedras *Alcance: 30m*	Cria um muro de pedras de 6 metros (3m de altura) que se projeta em uma linha reta. O que estiver nas posições em que ele for gerado é deslocado para um dos lados, ou é destruído (caso não possa se deslocar). A CA e os pontos de vida do muro são associados ao nível. A duração é de 10 minutos.	-	CA 10 10 pv	CA 12 15 pv	CA 13 20 pv	CA 14 25 pv	CA 15 30 pv
NÍVEL 2	11	Invocar Fera *Alcance: 1,5m*	Invoca uma criatura que obedece aos comandos do invocador. O jogador pode invocar uma fera (a combinar com o narrador) qualquer, como por exemplo um urso, um lobo, uma águia, um dragonete, ou similar. As estatísticas da criatura variam com o nível.	-	CA 12 2 pv	CA 13 3 pv	CA 14 4 pv	CA 15 5 pv	CA 16 6 pv Ataque corpo a corpo com 1d6 e os atributos abaixo. Se invocar outra, a primeira desaparece. +2♠ +2★ -6◆ -2♥+0♣
	12	Invocar Pântano *Alcance: 15m*	Invoca um pântano de 9 metros quadrados. Quem estiver sobre o pântano deve passar em uma JP de Força ou ficará preso (sem se movimentar) por um número de rodadas definidas pelo nível.	♠	2R	3R	1d6R	2d6R	3d6R Os testes de JP podem ser feitos em todas as rodadas.
	13	Nuvem de Insetos *Alcance: 15m*	Invoca uma nuvem de insetos voadores que atordoam os alvos em uma área de 9 metros cúbicos. Todos na área devem ser bem sucedidos na JP ou terão desvantagem em suas jogadas e sofrerão um valor de dano por algumas rodadas (vide nível).	♠	1d8 2R	1d10 2R	1d12 3R	3d6 3R	5d4 4R
	14	Enviar Mensagem *Alcance: 3km*	Envia uma mensagem à mente de uma criatura a até 3km da posição do conjurador. Somente o alvo é capaz de ouvir, sendo que ele pode responder com sussurros simples. Níveis mais altos permitem enviar mensagens para mais alvos.	-	qtde 1	qtde 2	qtde 4	qtde 6	qtde 8

1- Nestes casos JP significa que o conjurador receberá bônus no atributo associado ao lançamento da magia, dificultando o alvo a superá-lo com sua jogada de proteção (JP).

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	1	2	3	4	5
NÍVEL 3	15	Invocar Feras	Semelhante à magia *Invocar Fera (11)*, desta escola. A quantidade de feras é definida pelo nível.	-	qtde 2	qtde 3	qtde 3	qtde 3	qtde 4
	16	Arma Arcana *Alcance: 15m*	Convoca uma arma arcana que dura por uma hora e provoca dano conforme o nível. O conjurador pode comandar seu ataque como uma ação livre e sua movimentação consome o movimento do personagem. Desengajar sem cuidado não oferece perigo.	-	1d8	1d10	1d12	2d6	2d10 Ataques são realizados com 1d20+◆ contra CA do alvo.
	17	Sonho	É capaz de enviar mensagens e ferir um ou mais alvos através do sono. A quantidade de alvos e o dano associado cresce com o nível. Alcance 60 metros. Se o alvo for bem sucedido na JP, nada acontece.	◆	qtde 1 1d8	qtde 2 1d8	qtde 4 1d10	qtde 6 1d10	qtde 8 1d12 **Não** pode repetir o alvo (um dano por alvo).
	18	Tempestade de Relâmpagos *Alcance: 60m*	Invoca uma tempestade que se forma (mesmo em ambiente fechado) e dispara alguns raios como na magia *Relâmpago (9)*. A quantidade varia por nível.	★	qtde 2	qtde 3	qtde 4	qtde 5	qtde 6 **Não** pode repetir o alvo (um dano por alvo).
	19	Cubo de Proteção *Alcance: 15m*	Cria um cubo de energia de 3m cúbicos que protege todos que estão em seu interior. O cubo possui pontos de vida do qual são descontados em cada ataque (o ataque é sempre integral, independente da JP). Ao acabar os pontos de vida (ou as rodadas), a proteção termina. A duração do cubo cresce de acordo com o nível. Para realizar ataques ou magias, quem estiver dentro precisa sair e, neste caso, não poderá regressar.	-	10 pv 5R	20 pv 6R	30 pv 7R	40 pv 8R	50 pv 10R
	20-21	Invocar Golem de Pedra *Alcance: 9m*	Invoca uma poderosa criatura que luta pelo alvo. Ela permanece ativa por 1 hora. Seu poder varia de acordo com o nível. Se invocar novamente, a primeira criatura deixa de existir.	-	CA 15 20 pv +6♠	CA 16 20 pv +0★	CA 16 30 pv -4◆	CA 17 40 pv -4♥	CA 18 50 pv Ataque corpo-a-corpo com 1d8. +0♣
	22-24	Invocar Portal *Alcance: 9m*	Cria um porta que é capaz de teletransportar pessoas e objetos (médios) entre dois pontos. A duração e a distância variam de acordo com o nível.	-	1h* 5km	10h* 10km	1dia* 30km	10dias* 50km[1]	infinita* 100km[1] *ou morte do conjurador / [1] entre planos
NÍVEL 4	25-27	Obstrução *Alcance: 60m*	Cria uma prisão mágica para um alvo. O tipo de prisão (correntes, grades, etc) é declado pelo personagem, porém o tamanho varia de acordo com o nível. Para prender uma criatura, a metragem deve ser igual ou superior a ela. A prisão é intransponível, porém o alvo pode fazer uma JP a cada rodada para tentar destrui-la. A duração da prisão e um bônus de JP[1] crescem com o nível.	♠	+1 JP 3m² 1h*	+2 JP 6m² 10h*	+3 JP 9m² 1dia*	+4 JP 12m² 10dias*	+5 JP 30m² infinita* *ou morte do conjurador
	28-30	Meteoro *Alcance: 90m*	Lança uma pedra de 9m cúbicos sobre uma região. Os alvos na área devem ter sucesso em uma JP para receber metade do dano. A pedra se desfaz.	★	5d6	6d6	7d6	8d6	10d6
	31-34	Névoa Ácida *Alcance: 60m*	Cria uma névoa de 9m cúbicos que provoca queimaduras ácidas. O dano ocorre por rodada de exposição do alvo. A duração segue os níveis.	♠	3d8 1d4R	4d8 1d4R	5d8 1d4R	6d8 2d4R	7d8 2d4R
	35-38	Grito da Banshee *Alcance: 9m*	Faz surgir uma criatura feérica não corpórea que brada um terrível grito contra todos que estiverem em um cone de 9 metros a partir da posição do conjurador. Ao passarem em uma JP, os alvos recebem metade do dano. Mortos-vivos são imunes.	♥	4d8	5d8	6d8	6d10	mortal* * Os personagens que não forem bem-sucedidos na JP vão a zero pontos de vida. Se passarem, perdem metade dos pontos de vida.
NÍVEL 5	39 (+)	Ordem *Alcance: 9m*	Estabelece uma ordem a uma criatura que deve entender a linguagem (ordens simples para animais, por exemplo, podem funcionar). Ordens de se matar anulam a magia, porém enganar uma criatura pedindo que abra uma porta com uma armadilha mortal pode funcionar. Sucesso na JP anula a magia.	◆	-	-	-	-	-

Escola de Piromancia

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Criar Fogo	Permite criar um pequeno foco de fogo sem fins ofencivos.	-	-	-	-	-	-
	4	Arma de Fogo *Alcance: depende da arma*	Encanta uma arma (espada, machado, flecha, etc) por uma ou mais rodadas e acrescenta dano e tipo de dano de fogo. As rodadas crescem com o nível (pode encantar mais de uma flecha pela duração).	-	+1d4 1R	+1d6 2R	+1d8 3R	+1d10 4R	+1d12 5R
	5	Mãos Flamejantes *Alcance: 1,5m*	Ao tocar uma criatura (um ataque corpo-a-corpo), provoca dano de queimadura. Se passar em uma JP, o alvo recebe metade do dano.	♥	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
	6	Fumaça Obscurecente *Alcance: 15m*	Cria uma fumaça negra de 9m cúbicos. Personagens devem ser bem-sucedidos na JP, do contrário ficarão asfixiados e farão todas as suas jogadas com desvantagem, além de reduzir a movimentação pela metade. A duração em rodadas é definida pelos níveis.	♠	1d4R	1d4R	1d6R	1d6R	1d8R
	7	Resistência ao Fogo *Alcance: 1,5m*	Cria uma barreira que protege o alvo recebe me tade do dano de fogo. O nível define a duração.	-	10min	1h	4h	8h	1 dia
	8	Fumaça Incandescente *Alcance: 15m*	Cria uma fumaça de 9m cúbicos que queima os alvos por algumas rodadas e provoca dano conforme o nível. Se for bem-sucedido na JP, os alvos recebem metade do dano (teste de JP por rodada).	♠	1d4 2R	1d6 3R	1d6 4R	1d8 4R	1d10 5R
NÍVEL 2	9	Armadilha Explosiva *Alcance: 30m*	O conjurador escolhe um alvo inanimado (chão, parede, cadeira, etc) de 1,5m quadrados e arma magicamente uma armadilha invisível. Se alguém ocupar esta área, a armadilha explode atingindo somente a criatura que a acionou. Ao passar na JP, reduz o dano pela metade.	★	3d6	4d6	5d6	6d6	8d6
	10	Lança de Fogo *Alcance: 60m*	Dispara uma lança incandescente contra um alvo. Se ele for bem--sucedido na JP, bloqueia o dano completo.	★	2d8	3d8	4d8	5d8	6d8
	11	Esquentar Metal *Alcance: 15m*	Esquenta um objeto de metal que possua no máximo 3m. Se aplicado à uma armadura, o portador receberá o dano indicado. Se aplicado a objetos empunhados, como espadas ou escudos, o portador deverá soltá-lo, ou receber dano. Duração (rodadas) cresce com o nível. Não funciona com itens mágicos. Retirar uma armadura nestes casos consome 1d4 rodadas. Não prejudica os itens.	-	1d6 3R	2d6 4R	3d6 5R	4d6 6R	5d6 7R

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 2	12	Gota de Lava *Alcance: 15m*	Conjura uma gota de lava incandescente sobre o alvo. Passar na JP reduz o dano à metade.	★	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
	13	Armas de Fogo	Igual à *Arma de Fogo (4)*, porém permite algumas armas (por nível).	-	qtde 2	qtde 3	qtde 4	qtde 5	qtde 6
	14	Punhos Flamejantes *Alcance: 1,5m*	Igual à *Mãos Flamejantes (4)*, mas não permite JP para reduzir dano e acrescenta o valor indicado nos níveis ao dano final.	-	+1d6	+1d6	+2d6	+2d6	+3d6
NÍVEL 3	15	Muro de Fogo *Alcance: 30m*	Cria um muro de fogo de 6m (3m de altura) que se projeta em uma linha reta. Quem tentar cruzá-lo sofrerá dano, mas o muro não é intransponível. A duração é de 10 minutos. Ao passar na JP, reduz o dano à metade.	★	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6
	16	Sombra de Fogo *Alcance: 30m*	Torna a sombra do alvo incandescente, queimando-o. Rodadas e dano definidos no nível. Êxito na JP reduz dano à metade e interrompe as rodadas.	♥	1d8 3R	2d8 4R	3d8 4R	4d8 5R	5d8 5R
	17	Fogo Etéreo *Alcance: 15m*	Cria um fogo etereal que provoca um ferimento místico que reduz pontos de Sabedoria do alvo, conforme exibido nas colunas de nível. Se o alvo for bem-sucedido na JP, resiste à redução. A Sabedoria perdida é recuperada em uma taxa de 1 por dia com descanso.	♥	-1♥	-2♥	-3♥	-4♥	-5♥
	18	Gotas de Lava	Igual à *Gota de Lava (12)*, mas atinge mais alvos (vide nível).	-	qtde 2	qtde 2	qtde 3	qtde 3	qtde 4
	19	Bola de Fogo *Alcance: 60m*	Uma explosão de fogo que se espalha do ponto alvo em todas as direções, cobrindo uma esfera de 12 metros. Todos que estiverem na área recebem dano completo se falharem na JP, ou metade se bem-sucedidos.	★	5d6	6d6	7d6	8d6	10d6
NÍVEL 4	20-21	Invocar Golem de Fogo	Igual à *Invocar Golem de Pedra (20-21)*, escola Invocação.						
	22-24	Lanças de Fogo	Igual à *Lança de Fogo (10)*, com mais alvos (uma lança por alvo)	-	qtde 2	qtde 2	qtde 3	qtde 3	qtde 4
	25-27	Derreter Metal *Alcance: 15m*	Derrete objeto de metal (não mágico) que possua no máximo 3m. Se aplicado a armadura, o portador receberá dano. Demais objetos perdem a consistência, mas se o portador mantê-los empunhados, também receberá dano. O derretimento ocorre em 1 rodada.	-	3d6	3d6	4d6	5d6	6d6
	28-30	Chuva Infernal *Alcance: 90m*	Conjura uma chuva incandescente de fogo que cobre uma área de 9m cúbicos. Se os alvos forem bem-sucedidos em uma JP de Destreza, recebem metade do dano.	★	6d6	7d6	8d6	9d6	10d6
NÍVEL 5	31-34	Bola de Fogo Controlável	Igual à *Bola de Fogo (19)*, porém pode evitar alvos específicos.						
	35-38	Imunidade ao Fogo *Alcance: 9m*	Cria uma poderosa barreira que protege o alvo e, por conta disso, o torna imune a dano de fogo. O nível define a duração.	-	10min	1h	4h	8h	1 dia
	39(+)	Foice do Diabo *Alcance: 9m*	O conjurador escolhe um alvo até a distância permitida. Se o alvo falhar em um teste de JP de Sabedoria, ele receberá o dano indicado no nível. Se o dano for mais da metade de seus pontos de vida, ele vai a zero pontos de vida. Se o alvo for bem-sucedido na JP, recebe metade do dano (e não morre diretamente).	♥	4d8	5d8	6d8	6d10	8d10

Escola de Restauração

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Prece de Cura *Alcance: 1,5m*	Faz uma prece que recupera mais pontos de vida durante o descanso.	-	+1pv	+2pv	+3pv	+4pv	+5pv
	4	Detectar Venenos *Alcance: 9m*	Percebe a presença de alimentos, gases ou líquidos envenenados, se passar em teste de ♣ (com bônus).	-	+2♣	+3♣	+4♣	+5♣	+10♣
	5	Toque de Cura *Alcance: 1,5m*	Cura pontos de vida de um alvo. Não pode curar mortos-vivos ou golens.	-	1d6pv	2d6pv	3d6pv	4d6pv	5d6pv
	6	Curar Veneno e Doença	Cura veneno e doença se o alvo passar na JP. Não cura mortos-vivos ou golens.	♥	-	-	-	-	-
					Alcance: 1,5m				
	7	Sono *Alcance: 18m*	Faz um alvo que possua pontos de vida menores ou iguais ao indicado dormir. Se passar na JP, nada acontece.	♥	3pv	6pv	10pv	15pv	20pv
	8	Arma Divina *Alcance: 15m*	Convoca uma arma divina por algumas rodadas. O conjurador pode comandar seu ataque como uma ação livre e sua movimentação consome o movimento do personagem. Desengajar não oferece perigo.	-	1d6 3R	1d8 4R	1d10 5R	1d12 6R	3d6 7R
					Ataques são realizados com 1d20+♥ contra CA do alvo.				
NÍVEL 2	9	Aura Defensiva *Alcance: 6m*	Cria uma aura esférica de 6m que aumenta a CA de todos aliados próximos (duração em rodadas).	-	+1CA 3R	+2CA 4R	+3CA 5R	+4CA 6R	+5CA 10R
	10	Palavra de Cura *Alcance: 15m*	Cura pontos de vida de um alvo. Não pode curar mortos-vivos ou golens.	-	2d6pv	3d6pv	4d6pv	5d6pv	6d6pv
	11	Orbe Ofensivo *Alcance: 30m*	Dispara um orbe de energia radiante. Se o alvo passar na JP, recebe metade.	♥	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
	12	Proteção contra o Mal/Bem *Alcance: 6m*	Faz com que criaturas antagonistas ao alinhamento do conjurador não consigam se aproximar (devem ficar a 6 metros, ou manter-se na defensiva). Se passar na JP, anula o efeito.	♥	4R	5R	6R	7R	8R
					Se for ordeiro, afeta criaturas caóticas. Se for caótico, afeta criaturas ordeiras. Se for neutro, afeta ordeiras ou caóticas, a escolha do conjurador (por magia). **Não afeta aliados.**				
	13	Curar Paralisia *Alcance: 1,5m*	Cura paralisia se o alvo passar na JP. Não cura mortos-vivos ou golens.	♠	-	-	-	-	-
					Não cura petrificação.				
	14	Canto dos Deuses *Alcance: 15m*	Emite uma poderosa onda sonora a partir do alvo, causando dano e atordoando. Sucesso na JP reduz o dano à metade e evita atordoamento.	◆	1d8	2d8	3d8	4d8	5d8
					Atordoa por 1d4 rodadas.				

					Poder das Magias por Nível				
	Rolagem	Magia	Descrição	JP	1	2	3	4	5
NÍVEL 3	15	Aura de Cura *Alcance: 6m*	Cria uma aura esférica de 6m que recupera todos aliados próximos.	-	1d8pv 3R	2d8pv 4R	3d8pv 5R	4d8pv 6R	5d8pv 8R
	16	Curar Maldição *Alcance: 1,5m*	Cura maldições se o alvo passar na JP. Não cura mortos-vivos ou golens.	♠	-	-	-	-	-
	17	Reverter Petrificação	Reverte petrificação do alvo, se passar na JP. Retorna com 2d6 pontos de vida.	♠	-	-	-	-	-
					Alcance: 1,5m				
	18	Restauração *Alcance: 1,5m*	Restaura pontos de vida (por nível), idade alterada por magia, e níveis perdidos por magia.	-	1d8pv 3R	2d8pv 4R	3d8pv 5R	4d8pv 6R	5d8pv 8R
					Idade e nível recuperam instantaneamente.				
	19	Ressurreição *Alcance: 1,5m*	Revive o alvo com alguns pontos de vida (por nível) se ele passar na JP.	♣	2d8pv	3d8pv	4d8pv	5d8pv	6d8pv
NÍVEL 4	20-21	Benção Divina *Alcance: da magia original*	Fortalece magias de cura para evitar a necessidade do alvo passar no teste de JP. Consome espaço de magia original.	-	-	-	-	-	-
					Afeta: Curar Veneno, Curar Paralisia, Curar Maldição, Reverter Petrificação, Ressurreição				
	22-24	Lascar Metal *Alcance: 15m*	Lasca um objeto de metal (não mágico) que possua no máximo 3m. O efeito ocorre em 1 rodada.	-	-	-	-	-	-
	25-27	Orbes Ofensivos	Igual à Orbe Ofensivo, porém cria três ou mais orbes (vide nível).	-	qtde 3	qtde 4	qtde 5	qtde 6	qtde 8
					Não pode repetir o alvo (um dano por alvo)				
	28-30	Cura Completa *Alcance: 1,5m*	Cura todos os pontos de vida do alvo.	-	-	-	-	-	-
NÍVEL 5	31-34	Imunidade a Necrose *Alcance: 9m*	Cria uma poderosa barreira que protege o alvo e, por conta disso, o torna imune a dano de necrose.	-	10min	1h	4h	8h	1 dia
	35-38	Convocar Divindade *Alcance: 1,5m*	Convoca um avatar de uma divindade que o ajuda. Ela pode atacar com raios à distância ou de perto. Ao final do combate, ela some.	-	CA17 20 pv	CA17 22 pv	CA18 25 pv	CA19 30 pv	CA20 40 pv
					+2♠	+5★	+3◆	+3♥	+3♣
					Um raio (4d8) por rodada.				
	39(+)	Desejo *Alcance: indiferente*	Qualquer efeito pode ser solicitado, porém alterar atributos (como pontos de vida infinitos) não funcionará. Se for conjurada para prejudicar alguém, o alvo faz uma JP, e se passar, nada acontece. Ao lançar a magia, o conjurador perde 2 pontos de Sabedoria (que são restaurados na faixa de 1 por dia). Além disso, ele envelhece 1d10 anos (permanentes).	♥	-	-	-	-	-

Escola de Criomancia

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Criar Gelo	Permite criar um pequeno foco de gelo ou água sem fins ofencivos.	-	-	-	-	-	-
	4	Toque Congelante	Conjela ao toque. Se passar na JP, o alvo recebe metade do dano.	♥	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
					Alcance: 3m				
	5	Arma de Gelo	Igual à *Arma de Fogo (4)*, Piromancia.	-	Provoca dano de gelo.				
	6	Armadura Congelada	Cria um armadura de gelo. O alvo não deve estar portando armadura.	-	CA12	CA13	CA14	CA15	CA16
	7	Piso Gélido	Congela o chão por 9m quadrados. Quem estiver sobre deve passar na JP ou cairá. Nível define as rodadas.	★	1R	2R	3R	4R	1d6R
		Alcance: 15m							
	8	Névoa Fria	Igual à *Névoa Obscurecente (7)*, Inv		-	-	-	-	-
NÍVEL 2	9	Laço Congelante	Laço que prende um alvo. Dano e duração no nível. Se passar na JP, recebe metade do dano e se solta.	♥	1d8 2R	1d8 3R	1d10 4R	2d10 4R	3d10 4R
		Alcance: 15m							
	10	Escudo de Cristal	O conjurador reagi a um ataque e invoca um escudo que lhe protege até a sua próxima rodada.	-	+3CA	+4CA	+4CA	+5CA	+6CA
	11	Paralisar	Paralisa o alvo por rodadas. Se passar na JP, se liberta. Há bônus de JP.	♠	+1 JP 3R	+2 JP 4R	+3 JP 5R	+4 JP 6R	+5 JP 7R
		Alcance: 60m							
	12	Congelamento Menor	Congela um objeto (máximo de 3m), que fica inutilizável por um período. Sucesso na JP anula o efeito.	♣	1min	10min	1h	8h	1 dia
		Alcance: 15m			Não pode congelar seres vivos, animados ou sencientes!				
	13	Alma Fria	Atormenta o alvo, fazendo-o se virar contra seus aliados e atacando-os. Passar na JP o deixa apenas paralizado.	◆	1R	2R	1d4R	1d6R	1d8R
		Alcance: 60m			Se receber dano, o efeito se perde.				
	14	Rapidez Fria	O alvo recebe bônus em Destreza por rodadas (melhora CA e ataque à distância).	-	+1★ 1R	+2★ 2R	+3★ 2R	+4★ 3R	+5★ 3R
		Alcance: 60m							
NÍVEL 3	15	Clone Gélido	Cria um clone de gelo que lança setas de gelo à distância (9m) de dano 1d6. Ele possui atributos próprios por nível.	-	CA13 4 pv +0♠	CA14 5 pv +3★	CA15 6 pv +0◆	CA16 7 pv +0♥	CA18 8 pv +0♣
		Alcance: 1,5m							
	16	Estalagmites de Cristal	Cria algumas estalagmites de gelo que ferem um ou mais alvos (à escolha do conjurador). Se passar na JP, os alvos recebem metade do dano.	♥	qtde 2 1d8	qtde 3 1d8	qtde 4 1d8	qtde 5 2d8	qtde 6 2d8
		Alcance: 60m			**Não** pode repetir o alvo (um dano por alvo)				

					Poder das Magias por Nível				
	Rolagem	Magia	Descrição	JP	1	2	3	4	5
NÍVEL 3	17	Congelar *Alcance: 30m*	Conjela o alvo por algumas rodadas, afetando sua CA e reduzindo sua movimentação pela metade. Sucesso na JP anula o efeito.	♥	2R -2CA	3R -3CA	4R -5CA	5R -6CA	6R -7CA
	18	Força de Gigante *Alcance: 1,5m*	Dá ao alvo super força. Ataques corpo-a-corpo recebem bônus (nas rolagens de ataque e dano) por algumas rodadas.	-	3R +2♠	4R +3♠	5R +4♠	6R +5♠	7R +6♠ Pode ultrapassar o limite de 5.
	19	Pó de Diamante *Alcance: 60m*	Uma tempestade de gelo que se espalha por uma esfera de 15 metros. Todos na área recebem dano completo se falharem na JP (metade caso contrário).	★	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6
NÍVEL 4	20-21	Gigante Gélido	Igual à *Invocar Golem de Pedra (20-21)*, escola Invocação.	-	-	-	-	-	-
	22-24	Clones Gélidos	Igual à *Clone Gélido (15)*, mas cria dois ou mais clones (vide nível).	-	qtde 2	qtde 2	qtde 3	qtde 3	qtde 4
	25-27	Congelamento Maior *Alcance: 15m*	Congela um objeto (máximo de 15m), que fica inutilizável por um período. Sucesso na JP anula o efeito.	♣	1min	10min	1h	8h	1 dia Não pode congelar seres vivos, animados ou sencientes!
	28-30	Orbe de Gelo *Alcance: 1,5m*	Cria um orbe que se mantém circundando o conjurador. Qualquer um que se aproximar (1,5m) dele é atingido (o conjurador pode optar por não atacar). O orbe também o protege de ataques realizados somente contra ele.	-	20pv 1d8	20pv 2d8	30pv 3d8	30pv 4d8	50pv 5d8 O orbe dura enquanto possuir pontos de vida, que são descontandos tanto do valor dos ataques realizados, quanto dos recebidos. Ataques são realizados com 1d20+4 contra CA do alvo.
	31-34	Pó de Diamante Controlável	Igual ao *Pó de Diamante (19)*, porém pode evitar alvos específicos.	-	-	-	-	-	-
NÍVEL 5	35-38	Passado Congelado *Alcance: 30m*	É capaz de retirar um nível de classe do alvo, temporariamente (nos níveis 1, 2 e 3 da magia), ou permanentemente (nos níveis 4 e 5). Se o alvo passar na JP, nada acontece.	♣	temp 1h	temp 8h	temp 1 dia	perm	perm Todos os melhoramentos recebidos no nível retirado são perdidos. Se for levado ao nível 0, o alvo morre (se for revivido, volta ao nível 1).
	39(+)	Desejo *Alcance: indiferente*	Igual à magia *Desejo (39+)*, da escola de Restauração. A diferença porém é que aqui os efeitos para o conjurador são diferentes e a JP é de Inteligência.	◆	-	-	-	-	- Ao lançar a magia, o conjurador perde 1d4 pontos de Inteligência (que são restaurados na faixa de 1 por dia). Além disso, ele envelhece 1d6 anos (permanentes).

Escola de Necromancia

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Sentir Morto-vivo	Permite pressentir a presença de mortos-vivos na distância/nível.	-	20m	40m	100m	1km	10km
	4	Toque Necrótico	Causa necrose ao toque. Se o alvo passar na JP, recebe metade.	◆	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
					Alcance: 1,5m				
	5	Arma Etérea	Torna uma arma inquebrável e com bônus na jogada de ataque.	-	2R	3R	4R	5R	6R
		Alcance: 1,5m			+1	+1	+2	+2	+3
	6	Aura Etérea	Mortos-vivos não notam o conjurador. Se os alvos passarem na JP, não há efeito. Atacar anula o efeito.	◆	5R	6R	7R	8R	10R
		Alcance: 9m							
	7	Corrente da Tortura	Se o alvo falhar na JP, ficará preso ao chão por algumas rodadas. Ele recebe dano necrótico por rodada (do conjurador), falhando ou não.	★	1d6	1d8	1d10	2d10	2d10
		Alcance: 15m			3R	3R	4R	4R	5R
	8	Conjurar Zumbi	Conjura um zumbi. O morto-vivo surge obrigatoriamente do chão (se isso não for possível, a magia falha). Fica ativo por 1 hora.	-	CA 8	CA 9	CA 10	CA 11	CA 12
		Alcance: 15m			4 pv	5 pv	6 pv	8 pv	10 pv
					Um ataque corpo-a-corpo (1d6).				
					+2♠	-2★	-6◆	-2♥	+0♣
NÍVEL 2	9	Causar Doença	Provoca doença no alvo se o mesmo falhar na JP. Acaba após a duração, por magia ou medicina.	◆	1h	3h	6h	12h	1 dia
		Alcance: 15m			A cada cena no jogo (ou 1 rodada em combate), o alvo joga 1d6. Se tirar 1 ou 2, perde 1 ponto de vida.				
	10	Fala Perdida	Doença. O alvo perde a fala. Se passar na JP, nada acontece.	◆	1h	3h	6h	12h	1 dia
		Alcance: 15m			Alvo não pode lançar magias (exceto se possuir talento *Magia Silenciosa*)				
	11	Braços Esqueléticos	Surgem dois braços esqueléticos no conjurador. Oferecem alguns recursos, por algumas rodadas.	-	3R	4R	5R	6R	10R
					Permite +1 ataque físico (corpo-a-corpo ou à distância) por rodada. Adiciona +2 CA e +4 em Escalar.				
	12	Vida após a morte	Doença. Se o alvo chegar a 0 pontos de vida durante o efeito, retorna com 1 ponto de vida (e o efeito acaba).	-	1h	3h	6h	12h	1 dia
		Alcance: 9m			Além do efeito descrito, provoca redutor de -1♣ enquanto durar a doença.				
	13	Conjurar Caveira	Conjura uma caveira que dispara dardos necróticos. Surge obrigatoriamente do chão (se isso não for possível, a magia falha). Dura 1h.	-	CA12	CA13	CA14	CA15	CA16
		Alcance: 15m			3 pv	3 pv	4 pv	4 pv	10 pv
					Possui um ataque à distância (1d8).				
					+0♠	+2★	-6◆	-2♥	+0♣
	14	Conjurar Zumbis	Semelhante à magia *Conjurar Zumbi (8)*, desta escola. A quantidade de zumbis é definida pelo nível.	-	2 qtde	3 qtde	4 qtde	5 qtde	6 qtde

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 3	15	Vetustez *Alcance: 15m*	Se falhar na JP, o alvo envelhece alguns anos. Raças longevas sofrem menos.	♠	2d6	2d8	2d10	2d12	2d20 Se atingir a idade máxima, o alvo deve fazer uma Jogada de Morte.
	16	Sombra Maligna *Alcance: 30m*	Faz com que a sombra do alvo ataque-o com golpes necróticos. Passar na JP bloqueia metade e interrompe as rodadas.	◆	1d6 3R	2d6 4R	3d6 4R	4d6 5R	5d6 5R
	17	Maldição da Inteligência *Alcance: 15m*	Cria uma maldição que afeta o alvo reduzindo sua inteligência. Ao ser bem-sucedido na JP, o alvo evita a maldição.	◆	-1◆	-2◆	-3◆	-4◆	-5◆ A Inteligência perdida é recuperada em uma taxa de 1 por dia com descanso.
	18	Conversar com mortos *Alcance: 9m*	Permite ao conjurador uma conversa com uma criatura morta por uma cena. O tempo de morte varia por nível.	-	1 dia	10 dias	1 mês	1 ano	* O corpo ou local da morte devem estar dentro do alcance. * Indiferente
	19	Conjurar Caveiras	Semelhante à magia *Conjurar Caveira (13)*, desta escola. A quantidade de caveiras é definida pelo nível.	-	2 qtde	3 qtde	4 qtde	5 qtde	6 qtde
	20-21	Invocar Golem de Carne	Igual à *Invocar Golem de Pedra (20-21)*, escola Invocação.	-	-	-	-	-	-
NÍVEL 4	22-24	Banimento *Alcance: 30m*	Se falhar na JP, transporta um alvo para o inferno por algumas rodadas. O conjurador não pode lançar outra magia ou receber dano, ou terá o efeito anulado.	◆	4R	5R	6R	8R	10R Não funciona contra mortos-vivos, fantasmas ou semelhantes.
	25-27	Chuva Espectral *Alcance: 60m*	Provoca uma chuva de dano necrótico em uma área de 9m cúbicos. Passar na JP, reduz dano à metade.	★	5d6	6d6	7d6	8d6	9d6 Objetos de metal não mágicos têm 50% de chance de enferrujar (ficam Avariados na *Categoria das Armas*)
	28-30	Converter Mortos-vivos *Alcance: 30m*	Tornar mortos-vivos amistosos ao conjurador. Isto é realizado pelos *pv* dos alvos, do menor para o maior, sendo que o total de *pv* varia com o nível. Cada alvo faz uma JP, onde o êxito anula o efeito. A área é de 15m cúbicos.	◆	6d6 pv	7d6 pv	8d6 pv	9d6 pv	10d6 pv O alvo dentro da área com o menor *pv* atual, e que seu *pv* for menor ou igual ao valor rolado, faz a JP. Se falhar, fica amistoso ao conjurador. O valor deste *pv* é descontado do total, e verifica-se o próximo alvo até terminar os pontos de vida rolados.
NÍVEL 5	31-34	Imunidade a Radiante *Alcance: 9m*	Cria uma poderosa barreira que protege o alvo e, por conta disso, o torna imune a dano radiante.	-	10min	1h	4h	8h	1 dia
	35-38	Grito da Banshee	Igual à *Grito da Banshee (35-38)*, escola Invocação.	-	-	-	-	-	-
	39(+)	Foice do Diabo	Igual à *Foice do Diabo (39 +)*, escola Piromancia.	-	-	-	-	-	-

Escola de Druidismo

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Falar com Animais	Permite falar com animais, com frases simples, de um significado.	-	-	-	-	-	-
					Alcance: som da voz				
	4	Falar com Plantas	Permite falar com plantas, com frases simples, de um significado.	-	-	-	-	-	-
					Alcance: som da voz				
	5	Frutos Curativos	Conjura algumas frutas. Cada fruta recupera 1 pv, e alimenta por 1 dia.	-	qtde 4	qtde 6	qtde 8	qtde 10	qtde 20
					As frutas se deterioram em 1 dia				
	6	Purificar Água e Alimentos	Remove qualquer efeito hostil presente em uma quantidade de alimentos/água.	-	300g 500ml	600g 1 litro	1 quilo 3 litros	2 quilos 5 litros	5 quilos 10 litros
	7	Confusão Mental *Alcance: 30m*	Embaralha os sentidos (ele perde a rodada) do alvo caso ele falhe na JP, por um número de rodadas/nível.	♥	1R	2R	3R	4R	5R
					O teste da JP pode ser realizada a cada rodada.				
	8	Forma Selvagem	O conjurador pode se transformar em um animal com tamanho semelhante ao de um humano, que não pode voar. O feitiço termina após um dia, ou a critério do conjurador. O animal possui os status ao lado.	-	CA14	CA15	CA16	CA17	CA18
					Possui 2 ataques corpo-a-corpo, com 1d6 de dano (♠). Visão no escuro, +2 audição, +2 rastreio. Esta forma selvagem não é capaz de conjurar magias, nem qualquer outro efeito mágico da classe.				
					+2♠	+2★	-4◆	+0♥	+0♣
	9	Pele Rochosa	A pele do conjurador se torna rochosa, aumentando sua CA e reduzindo sua Destreza por algumas rodadas.	-	6R CA13 -2★	8R CA14 -2★	10R CA15 -1★	15R CA16 -1★	20R CA17 -0★
	10	Invocar Fera	Igual à magia *Invocar Fera (11)*, da escola de Invocação.	-	-	-	-	-	-
NÍVEL 2	11	Muro de Pedras com Espinhos *Alcance: 30m*	Igual à magia *Muro de Pedras (10)*, da escola de Invocação, porém com espinhos que envenenam o alvo.	♠	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
					Se o alvo estiver a 1,5m do muro, ele recebe o dano se não for bem-sucedido em um teste de JP.				
	12	Orbe de Água Acética *Alcance: 60m*	Orbe que explode ao acertar o alvo, provocando dano ácido em todos em uma esfera de 9m. Se passarem na JP, bloqueiam metade do dano.	♥	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
	13	Palavra de Cura	Igual à magia *Palavra de Cura (10)*, da escola de Restauração.	-	-	-	-	-	-
	14	Forma Selvagem Mágica	Igual à magia *Forma Selvagem (8)*, porém com os status ao lado e com ataques à distância (semelhantes a um dardo, com alcance de 15m).	-	CA14	CA15	CA16	CA17	CA18
					Possui 2 ataques à distância de 1d8 de dano (★). Pode conjurar magias e efeitos mágicos da classe.				
					+2♠	+3★	-2◆	+0♥	+0♣

					Poder das Magias por Nível				
	Rolagem	Magia	Descrição	JP	1	2	3	4	5
NÍVEL 3	15	Curar Maldição	Igual à magia *Curar Maldição (16)*, da escola de Restauração.	-	-	-	-	-	-
	16	Maldição Licantropia *Alcance: 9m*	Provoca Licantropia no alvo. Se ele falhar na JP, a maldição é permanente (só pode ser removida por magia). Se passar, ela termina após 1 dia. A criatura na qual o alvo se transforma, e alguns bônus, variam por nível.	♣	Rato CA14 +4pdv	Raposa CA15 +6pdv	Lobo CA16 +8pdv	Tigre CA17 +10pdv	Urso CA18 +12pdv Se transforma 1 vez por dia ou se falhar em um Teste do Sorte ao anoitecer (neste caso se torna um PDM até a alvorada). Só é ferido por prata ou magia. Faz 2 ataques corpo-a-corpo. Não pode conjurar.
	17	Invocar Feras	Igual à magia *Invocar Feras (15)*, da escola de Invocação.	-	-	-	-	-	-
	18	Fogo Etéreo	Igual à magia *Fogo Etéreo (17)*, da escola de Piromancia.	-	-	-	-	-	-
	19	Forma Selvagem Alada	Igual à magia *Forma Selvagem Mágica (14)*, porém possui asas (pode voar).	-	-	-	-	-	-
					+4♠	+3★	+0◆	+0♥	+0♣
					Acrescenta asas à criatura (quimera)				
NÍVEL 4	20-21	Estalactites de Gaia *Alcance: 9m*	Dispara lanças de obsidiana contra alguns alvos (por nível). Ao passar na JP, eles recebem metade do dano.	★	qtde 2 2d6	qtde 2 3d6	qtde 3 4d6	qtde 3 5d6	qtde 4 6d6 Não pode repetir o alvo (um dano por alvo)
	22-24	Chuva Ácida *Alcance: 90m*	Conjura uma chuva ácida de 9m cúbicos. Se passarem na JP, os alvos recebem metade do dano.	♠	5d6	6d6	7d6	8d6	9d6
	25-27	Exoesqueleto Insetóide	Cria uma armadura de exoesqueleto sobre o corpo do conjurador. Além da proteção, ela oferece +2 braços para apoio (vide exemplos ao lado). Ela possui duração de 2 dias.	-	CA15 -2★	CA16 -2★	CA17 -1★	CA18 -1★	CA19 -0★ +2 escalada; Exemplos de armas empunhadas: 2 arcos ou 2 bestas; 2 armas, 1 escudo e 1 tocha (2 escudos não oferecem bônus dobrado na CA).
	28-30	Tornado *Alcance: 60m*	Uma rajada de vento que cobre 9m cilíndricos percorre da posição do conjurador até o alvo, provocando dano em todos acertados (ou metade, pela JP).	★	5d6	6d6	7d6	8d6	10d6
NÍVEL 5	31-34	Petrificação *Alcance: 30m*	Petrifica o alvo caso o mesmo não seja bem-sucedido na JP.	♥	-	-	-	-	- Ao lançar a magia, o conjurador perde 1d4 pontos de vida, permanentemente.
	35-38	Grito da Banshee	Igual à magia *Grito da Banshee (38-38)*, da escola de Invocação.	-	-	-	-	-	-
	39(+)	Mãe Gaia *Alcance: 60m*	Pode controlar o meio ambiente (raios, ondas, terremotos, etc) com uma intensidade e extensão que variam por nível.	-	1d4 30m	1d4 60m	1d4 90m	1d4 150m	1d6 300m Jogue o dado indicado: de 1-3 são eventos fracos; 4 médios; 5-6 eventos fortes.



Escola de Ilusionismo

	Rolagem	Magia	Descrição	JP	Poder das Magias por Nível 1	2	3	4	5
NÍVEL 1	3 (-)	Ilusão Menor	Pequenos efeitos ilusórios sem dano.	-	-	-	-	-	-
	4	Disco Flutuante *Alcance: 9m*	Cria um disco flutuante capaz de carregar 250kg com duração por nível.	-	3min	9min	20min	1h	3h
	5	Susto *Alcance: 15m*	Manipula os terrores do alvo fazendo-o correr de medo se falhar na JP.	◆	1R	1R	2R	2R	3R Após as rodadas, o alvo retorna.
	6	Armadilha Psíquica *Alcance: 9m*	Cria um feixe de luz em uma área de 1,5m. Quem estiver na área levará dano Psíquico, exceto se passar na JP.	◆	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6 Passar na JP bloqueia todo o efeito.
	7	Borrar Visão *Alcance: 30m* *(Doença)*	Confunde a visão de todos na área da magia provocando um redutor de Destreza por algumas rodadas.	-	-1★ 2R	-1★ 2R	-2★ 3R	-2★ 4R	-3★ 5R Não há teste de JP (efeito automático).
	8	Ouro dos Tolos *Alcance: 3m*	Transforma peças de cobre (ou equivalentes) em peças de ouro. Quem ver as moedas e passar na JP, descobre a farsa.	♣	10	20	50	100	1000 O valor de moedas passíveis de ilusão é definido por nível. Duração: 1h
	9	Invisibilidade *Alcance: 1,5m*	O alvo fica invisível por 1h, ou até ele atacar ou conjurar magia. Ataques contra ele são feitos com desvantagem.	-	-	-	*	*	* * Em níveis maiores atacar ou conjurar magia não anula a invisibilidade.
	10	Mudar Aparência *Alcance: 1,5m*	Altera voz, cheiro e aparência do alvo, mantendo semelhança de altura e peso com o indivíduo original.	♥	1h*	2h*	4h*	8h	1 dia * Quem chegar próximo (10m) do alvo e passar na JP, percebe o disfarce.
NÍVEL 2	11	Aprisionamento *Alcance: 60m*	Cria uma prisão que retém o alvo por algumas rodadas (teste toda rodada), causando dano psíquico.	◆	2R 1d8	3R 1d8	4R 1d10	4R 2d10	5R 2d12 JP (por rodada) interrompe o efeito.
	12	Terreno Ilusório *Alcance: 60m*	Disfarça um terreno de 15m quadrados confundindo os alvos que falhem na JP. Provoca redução da movimentação pela metade e redutores por algumas rodadas.	♥	-1★ -1♠ 2R	-1★ -2♠ 3R	-1★ -2♠ 4R	-2★ -3♠ 4R	-2★ -3♠ 5R O conjurador pode escolher quem afetar.
	13	Machado Anímico *Alcance: 90m*	Faz um corte na alma do alvo, causando dano psíquico e atordoando por 1 rodada. Passar na JP bloqueia todos os efeitos.	♣	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
	14	Força Espectral *Alcance: 30m*	Fornece uma força sobrenatural ao alvo por algumas rodadas.	-	+1♠ 1R	+2♠ 2R	+3♠ 2R	+4♠ 2R	+4♠ 3R

					Poder das Magias por Nível				
	Rolagem	Magia	Descrição	JP	1	2	3	4	5
NÍVEL 3	15	Armadilhas Psíquicas	Igual à magia *Armadilha Psíquica (6)*, porém acerta mais alvos.	-	qtde 2	qtde 3	qtde 4	qtde 5	qtde 6
					Não pode repetir o alvo (um dano por alvo)				
	16	Cegueira *Alcance: 30m*	Causa uma doença que bloqueia a visão do alvo* (se não passar na JP).	♥	10min	30min	1h	8h	1 dia
					* Desvantagens nas rolagens de ♠ e ★				
	17	Sonho	Igual à magia *Sonho (17)*, Invocação.	-	-	-	-	-	-
	18	Teletransporte *Alcance: 30m*	Transporta o alvo (médio) que falhar na JP entre 2 pontos (distância/nível).	♣	10m	30m	90m	200m	1km
					O alvo pode escolher falhar na JP.				
	19	Falsa Cura *Alcance: 30m*	Fornece ao alvo pontos de vida falsos que se extinguirão em algumas rodadas.	-	3d6pv 3R	3d6pv 3R	4d6pv 4R	4d6pv 5R	5d6pv 6R
NÍVEL 4	20-21	Proteção Psíquica *Alcance: 60m*	Protege o alvo contra danos psíquicos (metade do dano) e magias psíquicas (sucesso na JP anula a magia; falha é equivalente ao sucesso original).	-	10min	1h	4h	8h	1 dia
					Exemplo: um alvo protegido que falhar na JP original da magia receberá os efeitos do sucesso. Se o alvo for bem-sucedido, ele anulará todos os efeitos da magia psíquica.				
	22-24	Quimera Guardiã *Alcance: 9m*	Faz surgir uma criatura etérea com forma animalesca que protege o conjurador até o fim da magia. A criatura não tem pv, mas se for acertada por um ataque, perde a próxima rodada.	-	CA15 10min	CA15 20min	CA16 30min	CA16 1h	CA17 3h
					Ataque corpo-a-corpo com 1d8. +5♠ +0★ -2 ◆ -2♥ +0♣				
	25-27	Machados Anímicos	Igual à magia *Machado Anímico (13)*, porém acerta mais alvos.	-	qtde 2	qtde 2	qtde 3	qtde 3	qtde 4
					Não pode repetir o alvo (um dano por alvo)				
	28-30	Visão da Verdade *Alcance: 30m*	O alvo é capaz de ver as coisas como elas realmente são: invisível, escuro, secreto, metamorfose, tendência, etc.	-	10min	30min	1h	2h	3h
					O foco da visão deve estar até o alcance da magia (30m).				
NÍVEL 5	31-34	Simulacrum *Alcance: 60m*	Cria uma cópia de qualquer criatura. A duplicada é amistosa aos interesses do conjurador, possui 50% dos *pv* da original e pode ter (a critério do narrador ou 50% de chance) todas as magias e características do original.	♣	5min	10min	20min	30min	1h
					Se o alvo passar na JP, a magia não funciona. Pedidos absurdos à cópia (se matar, exterminar semelhantes não hostis) poderá torná-la inamistosa.				
	35-38	Véu *Área: cubo de 20m*	Cria uma cena ilusória que disfarça indivíduos e a área dentro do alcance da magia, ilusionando cheiros, luzes e som. Passar na JP (por alvo) anula o efeito.	◆	3R	4R	5R	6R	10R
	39(+)	Espectro Álgido *Alcance: 1,5m*	O alvo se torna imortal, no que toca o envelhecimento (imune a magias que envelhecem ou removem níveis). Outras mortes ocorrem normalmente.	-	-	-	-	-	-

Poderes dos Personagens

Capítulo 11

Neste capítulo estão organizadas todas as tabelas de apoio aos poderes dos personagens: Espantar Hereges, Toque de Cura, Sacrifício, Auxílio Divino, Magia Selvagem, Metamorfose e Inspirar Multidões.

Espantar Hereges

A habilidade de espantar hereges é inerente às classes de Clérigo, Paladino e Algoz. Ela é utilizada para afugentar ou destruir antagonistas do personagem, que são definidos a partir do alinhamento dos mesmos. A relação a seguir indica algumas das criaturas que poderão ser afetadas pela habilidade. Jogador e narrador podem definir outras criaturas.

Ordeiro

Mortos-vivos (zumbis, vampiros, fantamas, entre outros), Diabos, monstros (medusas, basiliscos), e criaturas caóticas (orcs, goblins, dragões, etc), algozes.

Neutro

Animais mundanos, mortos-vivos (zumbis, vampiros, fantamas, etc), diabos, monstros (medusas, basiliscos), licantropos, perversões (limos, golens, etc).

Caótico

Anjos, paladinos, criaturas ordeiras (dragões, fadas), humanoides ordeiros, primordiais, padres.

A jogada de espantar hereges é realizada conforme indicação nas características das classes, variando entre rolagens de 1d4 a 1d10 e somando o atributo ♣. O resultado da rolagem é comparado às linhas da relação abaixo. As colunas indicam a quantidade de pontos de vida que a criatura antagonista possui. O cruzamento das linhas com as colunas indica as possibilidades de Espantar (E) ou Destruir (D). Um traço indica que não há efeito contra o alvo enquanto o conjurador estiver no nível especificado.

Espantar Hereges

Rolagem	Pontos de Vida									
	1	2	3	4	5	6 -7	8-10	11-14	15-20	21(+)
1 (-)	E	E	-	-	-	-	-	-	-	-
2	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-
3	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-
4	D	E	E	E	E	-	-	-	-	-
5	D	D	E	E	E	E	-	-	-	-
6	D	D	D	E	E	E	E	-	-	-
7	D	D	D	D	D	E	E	-	-	-
8	D	D	D	D	D	D	E	E	-	-
9	D	D	D	D	D	D	D	E	E	-
10 (+)	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E

Toque de Cura

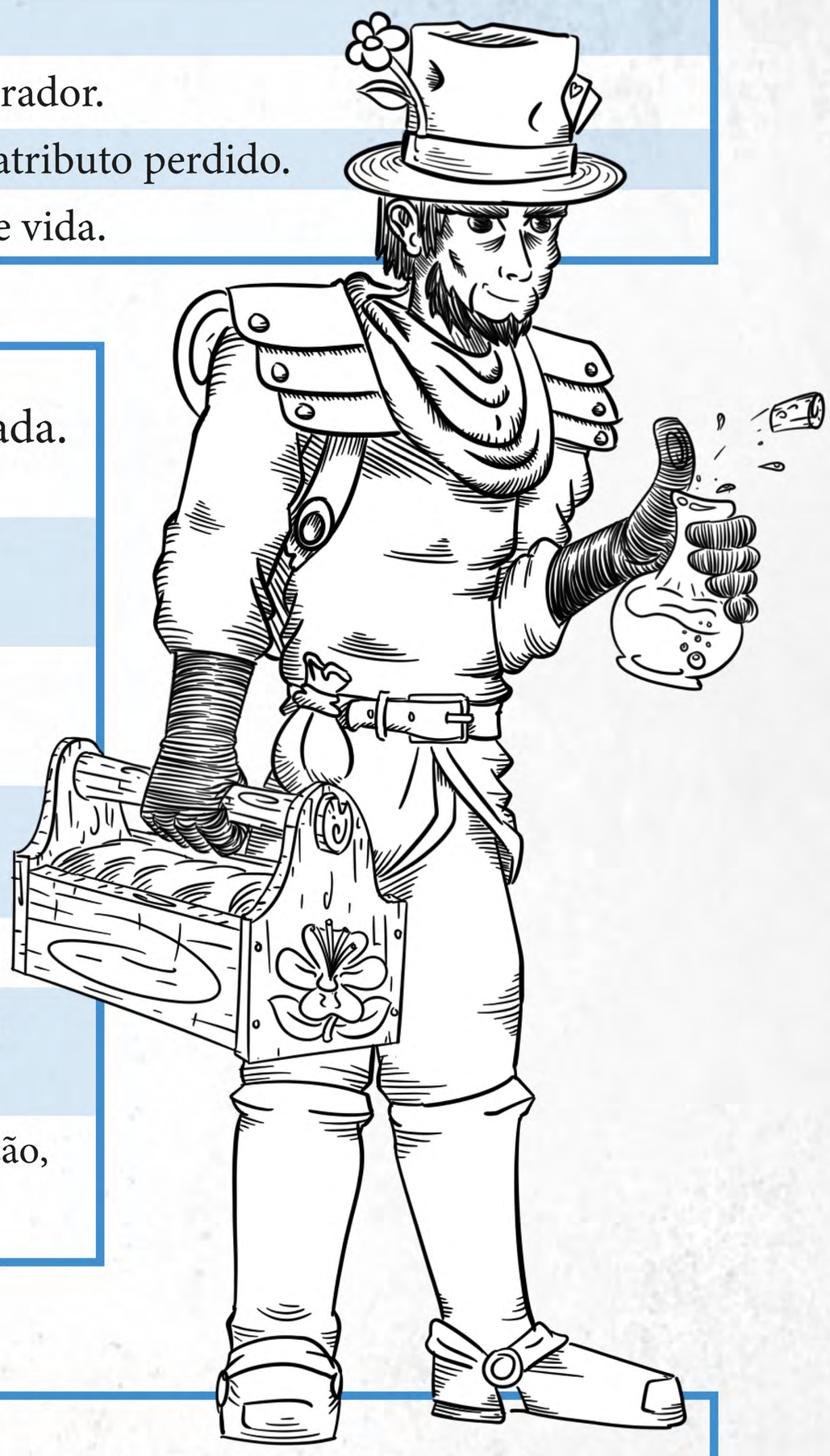
O toque tem alcance de 1,5m. Só pode usá-los uma vez por hora. Some ♣ na jogada.

Rolagem	Efeito
1 (-)	Desaprovação divina. Só pode usar Toque de Cura novamente no próximo dia.
2	Recupera +1 ponto de vida durante o descanso.
3	Recupera 1 ponto de vida do alvo.
4	Recupera 1d4 pontos de vida do alvo.
5	Cura venenos e doenças.
6	Recupera 1 ponto de vida por nível do conjurador.
7	Recupera 1d6 pontos de vida ou 1 ponto de atributo perdido.
8 (+)	Recupera venenos, doenças e 1d10 pontos de vida.

Auxílio Divino

Só pode usá-los uma vez por dia. Some ♣ na jogada.

Rolagem	Efeito
1 (-)	Desaprovação divina. Deve fazer preces por 2 dias antes de usar Auxílio Divino.
2	Conjura *Arma Divina (8)*, Restauração, no nível 5, sem gastar espaço de magia.
3	Conjura *Congelar (17)*, Criomancia, no nível 5, sem gastar espaço de magia.
4	Restaura 3 espaços de magia de qualquer nível.
5	Conjura *Cura Completa (28-30)*, Restauração, sem gastar espaço de magia.
6 (+)	Conjura *Convocar Divindade (35-38)*, Restauração, no nível 1, sem gastar espaço de magia.



Sacrifício

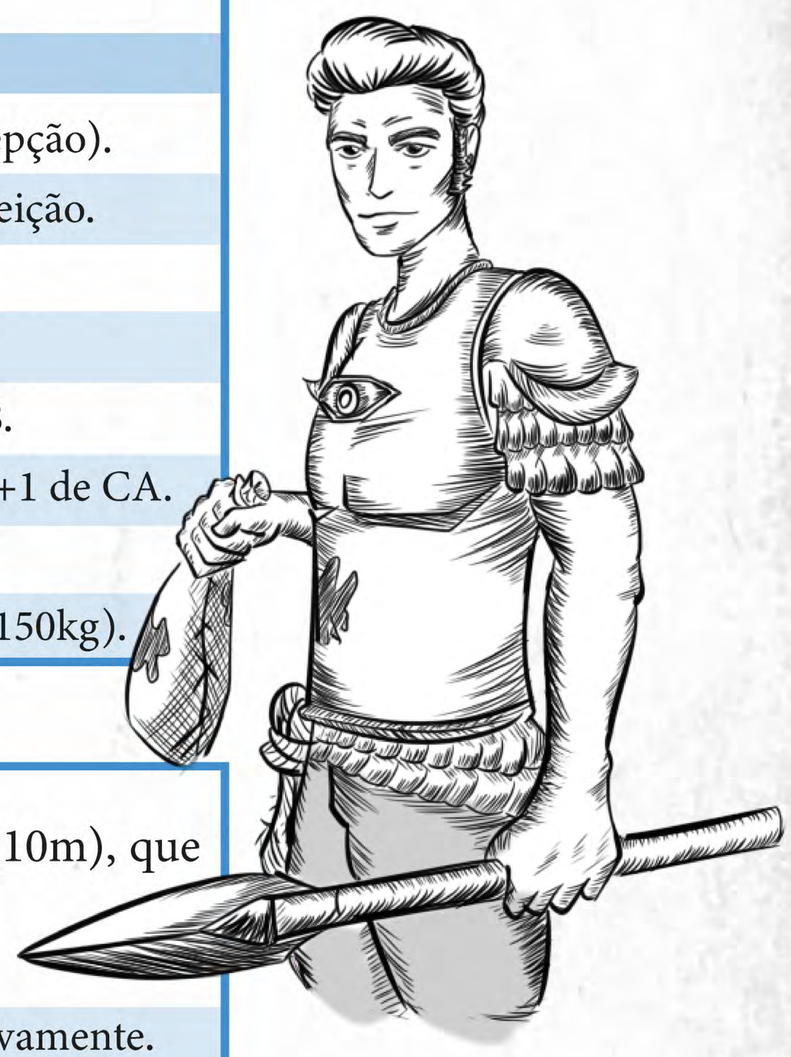
Escolha um evento divino e sofra o sacrifício. A perda de atributos é temporária.

Sacrifício	Efeito
Perde 1pv	Faz um pequeno objeto próximo pegar fogo instantaneamente.
Perde 2pv	Um alvo a 15 metros do clérigo sente sua aura divina e cai no chão, assustado.
Perde 1♥	Lê um pensamento de um ser senciente que estiver a no máximo 3 metros.
Perde 2pv	Em combate, ganha uma ação extra, mas não pode se movimentar.
Perde 1♥	Recupera 1 ponto de ♣ do alvo a 1,5m. Somente para mesmo alinhamento.
Perde 3d4 pv	Prece que causa o dobro (que o clérigo perdeu) de dano divino no alvo a 15m.
Perde 2♥	Cura veneno, doença, petrificação ou maldição do alvo a 3 metros.
Perde 1♥	Altera o alinhamento do alvo (inclusive próprio) a 3 metros por uma hora.

Metamorfose

O druida pode escolher ou rolar (1d6+♣) o tipo de metamorfose. Se optar por escolher, deve se manter restrito às transformações *leves*. A rolagem dá acesso a todas as opções.

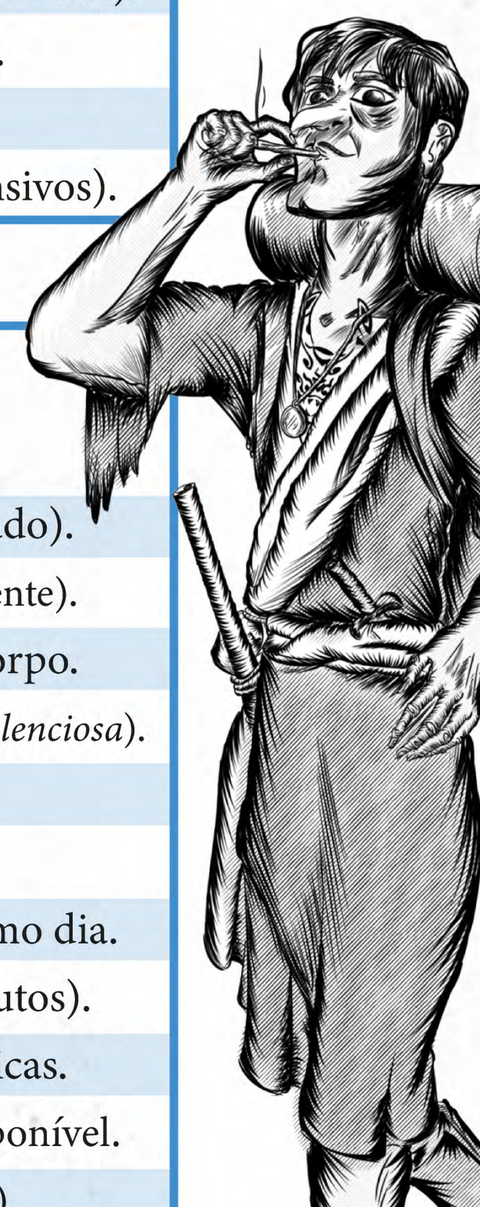
	Rolagem	Tipo	Descrição
LEVES	1 (-)	Audição Felina	Melhora a audição do personagem (+2 em jogadas de percepção).
	2	Visão de Águia	Fornece visão no escuro de longo alcance (100m) com perfeição.
	3	Destreza Felina	Fornece bônus de +2★, porém com redutor de -1◆
	4	Força de Urso	Fornece bônus de +2♠, porém com redutor de -1★
FORTES	5	Garras Venenosas	Cria garras nas mãos, que provocam dano venenoso de 1d8.
	6	Casca de Árvore	Faz crescer uma casca de árvore sobre a pele, aumentando +1 de CA.
	7	Brânquias de Peixe	Permite o personagem respirar de baixo d'água.
	8(+)	Asas Dracônicas	Cria asas que permitem voar (altura máx: 50m; peso máx: 150kg).



Inspirar Multidões

Só pode usá-los uma vez por dia, contra alvos sencientes nas proximidades (10m), que entenderem o idioma falado pelo personagem. Some ♣ na jogada.

Rolagem	Efeito
1 (-)	Fica mal falado nos arredores por 2 dias. Após esse período, pode rolar novamente.
2	1d6 pessoas ficam amistosas, desde que os personagens não sejam ofensivos com elas.
3	Convence 1d10 pessoas a confiar nos personagens (se não forem ofensivos com elas).
4	1d20 pessoas ficam amistosas, desde que os personagens não sejam ofensivos.
5	Uma multidão (1d4x10 pessoas) ficam amistosas, se forem bem tratadas.
6 (+)	Uma multidão (1d4x10 pessoas) confiam nos personagens (se não forem ofensivos).



Magia Selvagem

Role 1d20, somando ♣ na jogada.

Rolagem	Efeito
1 (-)	O abismo infernal notou você. Cai desmaiado por 1 hora (ou até ser recuperado).
2	Um espírito maligno passou por perto. Perde os pelos do corpo (crescem normalmente).
3	Faísca mágica. Ganha uma cicatriz permanente em alguma parte visível do corpo.
4	Fica mudo por 1d8 rodadas (impedido de lançar magias, exceto com o talento *Magia Silenciosa*).
5	Quebra o braço cuja magia foi conjurada, perdendo 1d4 pontos de vida.
6	Esquece como conjurar a magia lançada até o próximo dia.
7	O cosmo mágico repudiou seu comportamento. Redutor de -1♣ até o próximo dia.
8	Fica um pouco tonto e perde a próxima rodada (ou, fora de combate, 10 minutos).
9	Se estiver portando uma arma, ela se torna Avariada devido as essências mágicas.
10	Perde um Espaço de Magia equivalente à magia conjurada, se houver algum disponível.
11	Um zumbido toma conta do seu ouvido por 1 hora (redutor de -2 em Percepção).
12	Você é tomado por uma sede incontrolável pelos próximos 10 minutos.
13	Se estiver portando uma arma, você a solta no chão por um susto repentino.
14	Uma lapso mágico lhe favoreceu recuperando-lhe 2 pontos de vida.
15	Sua magia foi conjurada de forma perfeita. Você recupera o Espaço de Magia gasto.
16	Os astros lhe ajudaram melhorando sua magia (+10% de dano ou JP, a sua escolha).
17	Os espíritos do além vieram lhe ajudar, lhe concedendo 5 pontos de XP.
18	Você teve sorte e recuperou 2 Espaços de Magia equivalentes (ou menores) ao da magia.
19	Uma voz ecoou em sua mente fazendo-o recuperar um ponto de atributo perdido, se houver.
20 (+)	Você foi abençoado pelos deuses recuperando todos os seus pontos de vida.

Antagonistas

Capítulo 12

Para criar personagens do mestre (PDM) neste jogou tilize as tabelas deste capítulo.

Atributos por Desafio

Para definir os atributos dos PDM, utilize a primeira coluna *Desafio* (que seria equivalente ao nível) para ter uma ideia da relação entre o poder do antagonista com o personagem. Opcionalmente pode-se rolar uma quantidade de antagonistas de forma inversamente proporcional ao *Desafio* que eles oferecem. Como base de exemplo, 1d10 inimigos de *Desafio* 0, 1d8 de *Desafio* 1, etc.

Desafio	Atributos e demais características
0	+0♠ +0★ -3◆ -3♥ -3♣ PV 1, CA 10, XP 1 1 ataque/rodada[1] com 1d2, movimentação 6m
1	+0♠ +0★ -3◆ -3♥ -3♣ PV 2, CA 10, XP 2 1 ataque/rodada[1] com 1d4, movimentação 6m
2	+0♠ +0★ -2◆ -2♥ -2♣ PV 3, CA 11, XP 4 1 ataque/rodada[1] com 1d6, movimentação 7,5m
3	+0♠ +0★ -1◆ -1♥ -1♣ PV 5, CA 12, XP 8 1 ataque/rodada[1] com 1d6, movimentação 7,5m
4	+1♠ +1★ +0◆ +0♥ +0♣ PV 10, CA 13, XP 15 2 ataques/rodada[1] com 1d6, movimentação 9m
5	+2♠ +2★ +0◆ +0♥ +0♣ PV 20, CA 14, XP 30 2 ataques/rodada[2] com 1d6, movimentação 9m Role 1d4 na tabela *Itens do Antagonista* Role 1d4 na tabela *Poderes do Antagonista*
6	+3♠ +3★ +1◆ +1♥ +0♣ PV 30, CA 14, XP 50 2 ataques/rodada[2] com 1d8, movimentação 9m Role 1d6 na tabela *Itens do Antagonista* Role 1d6 na tabela *Poderes do Antagonista*
7	+3♠ +3★ +2◆ +2♥ +1♣ PV 50, CA 15, XP 70 3 ataques/rodada[1] com 1d10, movimentação 9m Role 1d8 na tabela *Itens do Antagonista* Role 1d8 na tabela *Poderes do Antagonista*
8	+4♠ +4★ +2◆ +2♥ +2♣ PV 70, CA 16, XP 100 3 ataques/rodada[1] com 1d10, mov ou voo de 9m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista* Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*
9	+4♠ +4★ +3◆ +3♥ +2♣ PV 100, CA 16, XP 150 3 ataques/rodada[3] com 1d10, mov ou voo de 9m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista*, duas vezes Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*, duas vezes
10	+5♠ +5★ +4◆ +4♥ +3♣ PV 120, CA 17, XP 200 4 ataques/rodada[3] com 1d12, mov ou voo de 12m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista*, três vezes Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*, três vezes
13	+5♠ +5★ +5◆ +5♥ +4♣ PV 150, CA 18, XP 500 4 ataques/rodada[3] com 3d6, mov ou voo de 12m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista*, três vezes Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*, três vezes
16	+6♠ +6★ +5◆ +5♥ +5♣ PV 170, CA 19, XP 750 5 ataques/rodada[3] com 3d10, mov ou voo de 15m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista*, quatro vezes Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*, quatro vezes
20	+8♠ +8★ +8◆ +8♥ +8♣ PV 200, CA 20, XP 1000 5 ataques/rodada[3] com 3d12, mov ou voo de 15m Role 1d10 na tabela *Itens do Antagonista*, cinco vezes Role 1d10 na tabela *Poderes do Antagonista*, cinco vezes

1- Ataques corpo-a-corpo não mágicos (corte, perfuração, concussão);
2- Ataques à distância não mágicos (corte, perfuração, concussão);
3- Ataques (role 1d2 para corpo-a-corpo ou à distância), com dano mágico (role na tabela *Danos Mágicos*).

Itens do Antagonista

Rolagem	Definição ou Rolagem do Item
1-2	Nenhuma arma (ataque desarmado)
3-4	Role 1d10 na tabela Armas, categoria Lascada
5	Role 1d20 na tabela Armas, categoria Avariada
6	Role 2d20 na tabela Armas, categoria Avariada
7	Role 3d20 na tabela Armas, categoria Normal
8	Role 4d20 na tabela Armas, categoria Melhorada
9	Role 4d20 na tabela Armas e com o Desafio do PDM, para a arma obtida, role na tabela Armas Mágicas
10	Role 5d20 na tabela Armas e com o Desafio do PDM, para a arma obtida, role na tabela Armas Mágicas

Poderes do Antagonista

Rolagem	Definição ou Rolagem do Poder
1-3	Nenhum poder
4-5	Com +1 em Invocação, role 1 magia, possui 3 conjurações por dia com ♥
6	Com +2 em Necromancia, role 2 magias, possui realizar 4 conjurações por dia com ◆
7	Com +2 em Piromancia, role 3 magias, possui 5 conjurações por dia com ◆
8	Com +3 em Criomancia, role 4 magias, possui 5 conjurações por dia com ♥
9	Com +3 em Restauração, role 4 magias, possui 6 conjurações por dia com ♥
10	Com +4 em qualquer escola, role 5 magias, podendo realizar 6 conjurações por dia com o atributo ◆

Características Únicas

Para indicar a individualidade dos PDM, role 4d20, sendo o 1º resultado para a tabela de raças, o 2º para os detalhes, o 3º para personalidade e o 4º para condições.

Rolagem	Raças	Bônus
1	Elfo	+1♥
2	Anão	+1♠
3	Goblin	+1★
4	Kobold	+1★
5	Humano	+1◆
6	Ciclope	+1♠
7	Halfling	+1♣
8	Orc	+1♠
9	Gigante	+2♠
10	Beholder	+2◆
11	Mímico	+1♣
12	Cubo Gelatinoso	+1♣
13	Urso-Coruja	+2♠
14	Drow	+1◆
15	Gnomo	+1◆
16	Construto	+1♠
17	Golem	+1♠
18	Ogro	+2♠
19	Verme Gigante	+1♠
20	Dragão	+3♠

Rolagem	Detalhes
1	Correntes presas no corpo
2	Com pelos/cabelos coloridos
3	Com cauda animalesca
4	Arma no lugar da mão
5	Roupa/couraça rasgada
6	Voz gutural
7	Voz angelical
8	Presas grandes
9	Chifres de animal
10	Brânquias (respira na água)
11	Raízes pelo corpo
12	Odor pútrido
13	Cheiro de lavanda
14	Sensibilidade à luz
15	Movimentos rápidos (+1★)
16	Extremamente musculoso (+1♠)
17	Possui uma relíquia vistosa
18	Olhos inteligentes (+1◆)
19	Corpo enrijecido (+1 CA)
20	Aspecto longevo (+20% pv)

Rolagem	Personalidade
1	Curioso
2	Esquentado
3	Intrometido
4	Autoritário
5	Perceptivo
6	Arrogante
7	Carrancudo
8	Impulsivo
9	Imprudente
10	Ganancioso
11	Corajoso
12	Irritável
13	Ingênuo
14	Defensivo
15	Alegre
16	Sarcástico
17	Reservado
18	Quieto
19	Estúpido
20	Grosseiro

Rolagem	Condições
1	Sem condições aparentes
2	Aparência imunda
3	Semblante abatido
4	Pele manchada
5	Cicatrizes pelo corpo
6	Queimaduras na pele
7	Ensanguentado
8	Membro ampudado
9	Com a boca costurada
10	Com uma perna-manca
11	Unhas negras
12	Sem olhos
13	Corpo apodrecido (morto-vivo)
14	Pele bolorenta (morto-vivo)
15	Mumificado (morto-vivo)
16	Corpo de caveira (morto-vivo)
17	Fantasma (somente dano mágico)
18	Lich (morto-vivo)
19	Pele encouraçada
20	Asas dracônicas

Agradecimentos

Primeiramente gostaria de agradecer à Rê, a segunda flecha do canal Flecha Mágica, a qual eu divido o hobby e a vida. Agradeço também ao meu amado João, te amo muito filho! Agradeço também à terceira flecha do canal, O'Neill, que está sempre conosco! Agradeço pelas belas artes de Lucas Rebelo e Aldeão Comum. Agradeço também a Rafael Peregrinow, Leonam e Thiago Duarte pela realização do playtest deste jogo. Por fim, mas não menos importante, agradeço a você, um de nossos Arqueiros Arcanos, pela leitura e companhia nas comunidades.

Flechas Magias

Este é um livro de regras de RPG escrito por SirLockee e revisado por Rê Canevaroli. Este jogo foi inspirado em diferentes versões do D&D, como também em jogos medievais com DCC e OSE. A ideia é ter um sistema de fácil compreensão e de início rápido: através do gerador de personagens todos os jogadores podem se sentar à mesa e iniciar sua sessão. É um jogo que comporta campanhas ou oneshots. Pegue seus dados e inicie sua jornada!

Siga-nos no nosso canal do YouTube e divirta-se conosco!

https://youtube.com/flechamagica

Rolador de personagens:

https://bit.ly/fem-rolador

Flecha Mágica