

RPG Tegemet



Livro dos Arquétipos



Crétidos

Autores

Marcelo Rodrigues

Capa

Alexsandro de Oliveira da Silva

Ilustrações Internas

Alexsandro de Oliveira da Silva, Antomio Jironimo Bizerril Neto, Domênico G., Ferdynand D., Geovane Mendes, Hamilton Kabuna, Luis Berbert, Luis Octavio Nogueira de Barros, Pedro Gomides, Ricardo Monteiro dos Santos e Sergio Artigas

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Revisão

Richard Rossati

Nº da Revisão

3.02

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 1/3/2026 e disponível para download gratuito em <https://www.tagmar.com.br/DownLoads/>



Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo as seguintes condições:

Atribuição-Usu Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil

Você pode:

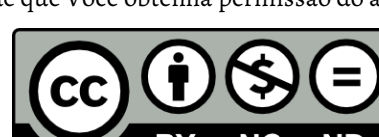
- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Usu Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compatilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
- Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
- Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
- O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
- Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
- Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
- Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-NãoComercial-CompatilhaIguar 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.





Introdução

Sempre há uma primeira vez na vida de um jogador RPG que ele é considerado um novato. Isto é sempre marcado pela inexperiência das primeiras sessões num novo RPG. Muitos jogadores, mesmo os mais experientes em outros RPGs sentem uma grande dificuldade em absorver tantas regras novas para uso de jogo, que ficam atordoados com as inúmeras opções criação de personagens.

É pensando nestas situações que este livro foi concebido. Um livro dedicado aos iniciantes do fascinante mundo do Tagmar, que não querem (ou não desejam) perder tanto tempo aprendendo as regras de criação... um livro para ajudar primeiro a aprender a se jogar, para depois aprender a criar personagens.

Composto por 24 Arquétipos (personagens prontos) abrangendo as 6 raças e seis profissões básicas, de ambos os sexos, é uma excelente escolha, não apenas para iniciar o jogo, pois os arquétipos foram criados seguindo todas as regras normais. Tendo boas escolhas, os arquétipos permitem inclusive que se evolua normalmente, imprimindo com o tempo as características próprias de um verdadeiro aventureiro, tornando-o único.

Bem-vindo ao fascinante mundo de Tagmar!

Como você pode ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva onde um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para desenvolver os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:

Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós. Para isto acesse:

<https://tagmar.com.br/Contato>

Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em:

<https://tagmar.com.br/Participar>



Arquétipos Masculinos



Características

Nome:
Deus:
Estágio: 1
Experiência: 0
Idade: 18
Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	0	0	2

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humano Bardo



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extraír Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Combate

Arco Simples				Punhal								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	20m	L	M	P		L	M	P				
0	6	4	-1	0	5	0	-1	0					Ataque Oportuno	1	3
1	5	3	-2	1	4	-1	-2	1					Combate com Arco	1	1
2	4	2	-3	2	3	-2	-3	2					Desviar	1	2
3	3	1	-4	3	2	-3	-4	3					Luta às Cegas	1	3
4	2	0	-5	4	1	-4	-5	4							
5	1	-1	-6	5	0	-5	-6	5							
6	0	-2	-7	6	-1	-6	-7	6							
7	-1	-3	-8	7	-2	-7	-8	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
3	6	9	12	2	4	6	8								

EF sem contar a Absorção

17

Defesa Ativa

L3

Defesa Passiva

L2

EF 29

EH

9

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Arco Simples	Calçado comum	
Instrumento Musical	Mochila de couro	
	Cantil	
	Cinto	
	Capa	
	Chapéu	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:5 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 30
 Altura/Peso: 1,68 m / 69 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	0	0	2

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	17
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Meio-Elfo Bardo



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extraír Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Combate

Arco Simples				Punhal								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	20m	L	M	P		L	M	P				
0	6	4	-1	0	5	0	-1	0					Ataque Oportuno	1	3
1	5	3	-2	1	4	-1	-2	1					Combate com Arco	1	1
2	4	2	-3	2	3	-2	-3	2					Desviar	1	2
3	3	1	-4	3	2	-3	-4	3					Luta às Cegas	1	3
4	2	0	-5	4	1	-4	-5	4							
5	1	-1	-6	5	0	-5	-6	5							
6	0	-2	-7	6	-1	-6	-7	6							
7	-1	-3	-8	7	-2	-7	-8	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
3	6	9	12	2	4	6	8								

EF sem contar a Absorção

15

Defesa Ativa

L3

Defesa Passiva

L2

EF 27

EH

9

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Arco Simples	Calçado comum	
Instrumento Musical	Mochila de couro	
	Cantil	
	Cinto	
	Capa	
	Chapéu	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:5 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 1
 Idade: 30
 Altura/Peso: 1,68 m / 69 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
1	2	0	2	4	0	1

Atributos Secundários

Resistência Física	3	Resistência à Magia	2	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Anão Guerreiro



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	-7
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Operações de Cerco		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Náutica		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação	-5	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	2
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-6
Enganação		Extrair Informação	-6	Seguir Trilhas	-6
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-6
Furtar Objetos	-5	Negociação	1	Sobrevivência	-6
Jogatina	-6	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	2

Combate

Machado de Batalha				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA	
-	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P				
0	4	5	0	0	6	2	-1	0					Ataque Oportuno	1	2
1	3	4	-1	1	5	1	-2	1					Resistência à Dor	1	3
2	2	3	-2	2	4	0	-3	2					Contra-ataque	1	1
3	1	2	-3	3	3	-1	-4	3					Dano Agravado	1	1
4	0	1	-4	4	2	-2	-5	4					Escolta	1	1
5	-1	0	-5	5	1	-3	-6	5					Pugilato	1	3
6	-2	-1	-6	6	0	-4	-7	6					Segundo Fôlego	1	1
7	-3	-2	-7	7	-1	-5	-8	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
8	12	16	20	5	6	7	8								

EF sem contar a Absorção

21

Defesa Ativa

L5

Defesa Passiva

L2

EF 39

EH 20

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido
 Escudo pequeno
 Elmo aberto
 Espada
 Roupas comuns
 Botas
 Mochila de couro
 Cantil
 Cinto

Dinheiro: M.C.:0 / M.P.:1 / M.O.:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6.* Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Contra-Ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

O usuário de contra-ataque consegue impedir um inimigo de lhe desferir um golpe ao contra-atacá-lo. Para isso, ele deve ter a iniciativa superior à de seu adversário e segurar sua ação até o ataque contra ele acontecer. Nesse momento, ele lança seu ataque normalmente contra o adversário que lhe está atacando. Se ele obtiver um dano superior ao do ataque do seu adversário, o ataque contra ele não acontece. Caso contrário, ambos os danos se desenvolvem normalmente, mas o usuário de contra-ataque ainda provoca seu dano primeiro.

Esta técnica só funciona em combate corpo-a-corpo. O combatente adota uma postura que torna clara sua intenção de contra-atacar.

Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Essa técnica aumenta o dano provocado em 25% caso o ataque faça pelo menos 50% de dano.

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos e estes **não poderão** se afastar mais do que 2 metros do combatente. No período de duração da técnica se o protegido se afastar além de 2 metros os efeitos da técnica cessam. Se ele se reaproximar volta a funcionar.

Enquanto a técnica estiver vigente, nas rodadas seguintes o combatente pode realizar ataques, mas só poderá fazer uso de técnicas defensivas.

Sempre que o protegido do combatente for atacado por alguém, a defesa que será usada para o aumentar a defesa do protegido, conforme o nível.

Caso combatente deseje, ele pode se posicionar completamente a frente de um de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados, recebendo o ataque no lugar do protegido.

- **Escolta 1:** Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à Resistência Física do adversário.

Restrição: Imperícia e não é possível usar pugilato contra oponentes com devesa Pesada.

Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente. Cada nível confere um bônus diferente.

- **Pugilato 1:** Permite desferir um golpe com 25% a mais de dano caso acerte.

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em EF, EH zerada ou fora de combate

O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada. Para isto o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa (age por último na rodada), contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Cada Nível na Técnica concede um valor de recuperação, mas esta recuperação não pode extrapolar a **EH Máxima** do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

- **Segundo Fôlego 1:** O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	2	0	2	4	0	0

Atributos Secundários

Resistência Física	3	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	22
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humano Guerreiro



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	
Engenharia		Corrida	3	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA	
-	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P				
0	6	3	0	0	6	2	-1	0					Ataque Oportuno	1	1
1	5	2	-1	1	5	1	-2	1					Resistência à Dor	1	3
2	4	1	-2	2	4	0	-3	2					Contra-ataque	1	1
3	3	0	-3	3	3	-1	-4	3					Dano Agravado	1	1
4	2	-1	-4	4	2	-2	-5	4					Escolta	1	1
5	1	-2	-5	5	1	-3	-6	5					Pugilato	1	3
6	0	-3	-6	6	0	-4	-7	6					Segundo Fôlego	1	1
7	-1	-4	-7	7	-1	-5	-8	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
8	12	16	20	5	6	7	8								

EF sem contar a Absorção **23**

Defesa Ativa	L5	Defesa Passiva	L2	EF	41	EH	20
--------------	----	----------------	----	----	----	----	----

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Escudo pequeno	Botas	
Elmo aberto	Mochila de couro	
Espada	Cantil	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6.* Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Contra-Ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

O usuário de contra-ataque consegue impedir um inimigo de lhe desferir um golpe ao contra-atacá-lo. Para isso, ele deve ter a iniciativa superior à de seu adversário e segurar sua ação até o ataque contra ele acontecer. Nesse momento, ele lança seu ataque normalmente contra o adversário que lhe está atacando. Se ele obtiver um dano superior ao do ataque do seu adversário, o ataque contra ele não acontece. Caso contrário, ambos os danos se desenvolvem normalmente, mas o usuário de contra-ataque ainda provoca seu dano primeiro.

Esta técnica só funciona em combate corpo-a-corpo. O combatente adota uma postura que torna clara sua intenção de contra-atacar.

Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Essa técnica aumenta o dano provocado em 25% caso o ataque faça pelo menos 50% de dano.

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos e estes **não poderão** se afastar mais do que 2 metros do combatente. No período de duração da técnica se o protegido se afastar além de 2 metros os efeitos da técnica cessam. Se ele se reaproximar volta a funcionar.

Enquanto a técnica estiver vigente, nas rodadas seguintes o combatente pode realizar ataques, mas só poderá fazer uso de técnicas defensivas.

Sempre que o protegido do combatente for atacado por alguém, a defesa que será usada para o aumentar a defesa do protegido, conforme o nível.

Caso combatente deseje, ele pode se posicionar completamente a frente de um de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados, recebendo o ataque no lugar do protegido.

- **Escolta 1:** Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à Resistência Física do adversário.

Restrição: Imperícia e não é possível usar pugilato contra oponentes com devesa Pesada.

Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente. Cada nível confere um bônus diferente.

- **Pugilato 1:** Permite desferir um golpe com 25% a mais de dano caso acerte.

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em EF, EH zerada ou fora de combate

O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada. Para isto o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa (age por último na rodada), contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Cada Nível na Técnica concede um valor de recuperação, mas esta recuperação não pode extrapolar a **EH Máxima** do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

- **Segundo Fôlego 1:** O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques à distância mesmo que esteja movimentando-se rapidamente. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver andando ou cavalgando.

- **Atirar em Movimento 1:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Após efetuar seu primeiro disparo normalmente, o usuário desta técnica pode efetuar um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo.

Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

O usuário desta técnica ignora parte das penalidades ao movimento devido a diversas condições, permitindo que seja mais rápido em combate.

Remover debilitações 1: Reduz em 1 a penalidade de VB por visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,14 m / 30 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	4	1	1	1	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	2	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	15
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Pequenino Ladino



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	5	Escrita	
Carpintaria	-3	Aplicar Esforço	2	Língua	
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	-6	Sabedoria	-6
Trabalhos Manuais	-3	Natação	2	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	5	Arte	-6	Lidar com Animais	-6
Códigos		Empatia	2	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	2	Navegação	-4
Enganação	4	Extraíir Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	5	Liderança	-6	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	5	Negociação	2	Sobrevivência	-4
Jogatina	4	Persuasão	-6	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Gládio				Combate Desarmado				Técnicas de Combate	Nível	FA
120m	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	7	5	0	0	7	6	2	0	8	4	1	Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	5	1	1	7	3	0	Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	4	0	2	6	2	-1	Esquiva	1	5
3	4	2	-3	3	4	3	-1	3	5	1	-2	Imprevisibilidade	1	1
4	3	1	-4	4	3	2	-2	4	4	0	-3	Luta às Cegas	1	4
5	2	0	-5	5	2	1	-3	5	3	-1	-4	Atirar em Movimento	1	1
6	1	-1	-6	6	1	0	-4	6	2	-2	-5	Disparo Rápido	1	1
7	0	-2	-7	7	0	-1	-5	7	1	-3	-6	Remover Debilitações	1	1
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
4	7	10	13	4	7	10	13	2	3	4	5			

EF sem contar a Absorção

13

Defesa Ativa

L6

Defesa Passiva

L1

EF 25

EH 13

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro leve	Roupa comum	10 pítons para alpinismo
Arco Simples	Calçado comum	Navalha
Gládio	Mochila de couro	20 metros de corda
Escudo pequeno	Manto com capuz	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques à distância mesmo que esteja movimentando-se rapidamente. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver andando ou cavalgando.

- **Atirar em Movimento 1:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Após efetuar seu primeiro disparo normalmente, o usuário desta técnica pode efetuar um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo.

Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

O usuário desta técnica ignora parte das penalidades ao movimento devido a diversas condições, permitindo que seja mais rápido em combate.

Remover debilitações 1: Reduz em 1 a penalidade de VB por visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	0	0	0	0	4	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humano Mago



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	-7	Misticismo	5
Operações de Cerco		Malabarismo	-7	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-7	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	1	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	1	Navegação	1
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	1	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-7	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Cajado				Raio Elétrico 1				Bola de Fogo 1				Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	5m	L	M	P	50m	L	M	P			
0	3	0	-2	0	4	4	4	0	4	4	4	Ataque Oportuno	1	1
1	2	-1	-3	1				1				Concentração	1	1
2	1	-2	-4	2				2				Esquiva	1	1
3	0	-3	-5	3				3						
4	-1	-4	-6	4				4						
5	-2	-5	-7	5				5						
6	-3	-6	-8	6				6						
7	-4	-7	-9	7				7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
2	4	6	8	7	11	15	19	6	9	12	15			

EF sem contar a Absorção

17

Defesa Ativa

LO

Defesa Passiva

LO

EF 17

EH

6

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Cajado	Roupa comum	Pederneiras
	Calçado comum	Água abençoada
	Mochila de couro	Pena & tinta
	Manto com capuz	Pergaminho
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:15 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção
Duração: 1 ataque na rodada
Mecânica: Bônus de FA
Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Concentração

Duração: 1 combate
Mecânica: Efeito de Nível
Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

- **Concentração 1:** É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Esquiva

Atributo: Agilidade
Duração: Uma rodada
Mecânica: Rolamento de Dados
Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo. Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	2	0	0	-1	4	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Elfo Dourado Mago



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-5	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-8	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	-8	Misticismo	5
Operações de Cerco		Malabarismo	-5	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	1	Navegação	1
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-5	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Cajado				Raio Elétrico 1				Bola de Fogo 1				Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	5m	L	M	P	50m	L	M	P			
0	5	2	0	0	4	4	4	0	4	4	4	Ataque Oportuno	1	1
1	4	1	-1	1				1				Concentração	1	1
2	3	0	-2	2				2				Esquiva	1	3
3	2	-1	-3	3				3						
4	1	-2	-4	4				4						
5	0	-3	-5	5				5						
6	-1	-4	-6	6				6						
7	-2	-5	-7	7				7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
1	3	5	7	7	11	15	19	6	9	12	15			

EF sem contar a Absorção

12

Defesa Ativa

L2

Defesa Passiva

L0

EF 12

EH 6

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Cajado	Roupa comum	Pederneiras
	Calçado comum	Água abençoada
	Mochila de couro	Pena & tinta
	Manto com capuz	Pergaminho
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:15 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção
Duração: 1 ataque na rodada
Mecânica: Bônus de FA
Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Concentração

Duração: 1 combate
Mecânica: Efeito de Nível
Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

- **Concentração 1:** É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Esquiva

Atributo: Agilidade
Duração: Uma rodada
Mecânica: Rolamento de Dados
Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo. Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



Elfo Florestal Rastreador



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
2	3	0	0	2	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	3	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extrair Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	-4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Espada								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P				
0	7	5	0	0	7	4	1	0					Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	3	0	1					Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	2	-1	2					Concentração	1	1
3	4	2	-3	3	4	1	-2	3					Desviar	1	4
4	3	1	-4	4	3	0	-3	4					Imprevisibilidade	1	1
5	2	0	-5	5	2	-1	-4	5					Luta às Cegas	1	4
6	1	-1	-6	6	1	-2	-5	6							
7	0	-2	-7	7	0	-3	-6	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
5	8	11	14	6	10	14	18								

EF sem contar a Absorção **16**

Defesa Ativa	L4	Defesa Passiva	L1	EF	24	EH	15
--------------	----	----------------	----	----	----	----	----

Magias

Magia	Nível	FA
Aprimorar Habilidades	1	3
Arqueirismo	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Visão Animal	1	3

Karma **6**

Pertences e Afins

Arco Simples	Roupa comum
Espada	Botas
Armadura de couro leve	Mochila de couro
	Capa
	Cinto
	luvas

Dinheiro: M.C:0 / M.P:3 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
2	3	0	0	1	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	3	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humano Rastreador



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-6	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extraír Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	-4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Espada								Técnicas de Combate	Nível	FA
120m	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P			
0	7	5	0	0	7	4	1	0				Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	3	0	1				Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	2	-1	2				Concentração	1	1
3	4	2	-3	3	4	1	-2	3				Desviar	1	4
4	3	1	-4	4	3	0	-3	4				Imprevisibilidade	1	1
5	2	0	-5	5	2	-1	-4	5				Luta às Cegas	1	4
6	1	-1	-6	6	1	-2	-5	6						
7	0	-2	-7	7	0	-3	-6	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
4	7	10	13	5	9	13	17							

EF sem contar a Absorção

18

Defesa Ativa

L4

Defesa Passiva

L1

EF 26

EH 15

Magias

Magia	Nível	FA
Aprimorar Habilidades	1	3
Arqueirismo	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Pertences e Afins

Arco Simples	Roupa comum
Espada	Botas
Armadura de couro leve	Mochila de couro
	Capa
	Cinto
	luvas

Dinheiro: M.C:0 / M.P:3 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	1	2	1	0

Atributos Secundários

Resistência Física	2	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	19
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Elfo Dourado Sacerdote



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Operações de Cerco		Malabarismo	-6	Religião	2
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	-6	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	5	2	-1	0	5	1	-2	0				Aparar	1	1
1	4	1	-2	1	4	0	-3	1				Ataque Oportuno	1	1
2	3	0	-3	2	3	-1	-4	2				Combate Não Letal	1	1
3	2	-1	-4	3	2	-2	-5	3				Concentração	1	1
4	1	-2	-5	4	1	-3	-6	4				Imprevisibilidade	1	1
5	0	-3	-6	5	0	-4	-7	5				Resistência à Dor	1	2
6	-1	-4	-7	6	-1	-5	-8	6						
7	-2	-5	-8	7	-2	-6	-9	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
6	10	14	18	3	4	5	6							

EF sem contar a Absorção

16

Defesa Ativa

L4

Defesa Passiva

L2

EF 34

EH 13

Magias

Magia	Nível	FA
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Símbolo sagrado de ferro
Escudo pequeno	Bota	Água abençoada
Elmo aberto	Mochila de couro	Pederneiras
Espada	Manto com capuz	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

Restrição: Técnica Defensiva e não pode ser usado contra mágicas ou ataques com fogo, frio e outros que não sejam de corte, penetração ou esmagamento.

Aparar é uma técnica defensiva utiliza a potência do ataque para reduzir o dano recebido em uma rodada.

O jogador anuncia Aparar no início da rodada e faz uma rolagem no seu nível da arma. O dano correspondente à sua rolagem é somado ao bônus do efeito descrito ao nível. Na prática isto confere uma *absorção temporária*. Essa absorção existirá até antes do início do seu próximo turno e será a primeira energia a ser reduzida quando o personagem sofre dano em um ou mais ataques na rodada.

Só é possível se aparar golpes com armas Médias ou Pesadas e para ataques de corpo-a-corpo. Nos níveis 5 e 10 permitem permite aparar projéteis conforme descrito. Uma falha (verde) na rolagem inutiliza a técnica nesta rodada.

- **Aparar 1:** Absorção temporária = *dano* + 5.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

O usuário desta técnica luta normalmente, e quando derrotar um oponente, no lugar de ficar com um valor negativo na EF, ou de morrer, o oponente cai inconsciente com a EF igual a zero. Cada nível de Combate não letal, permite não matar um oponente até uma determinado valor negativo.

- **Combate não letal 1:** -20 EF.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6*. Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	2	0	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humano Sacerdote



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-6	Religião	1
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P			
0	5	2	-1	0	5	1	-2	0				Aparar	1	1
1	4	1	-2	1	4	0	-3	1				Ataque Oportuno	1	1
2	3	0	-3	2	3	-1	-4	2				Combate Não Letal	1	1
3	2	-1	-4	3	2	-2	-5	3				Concentração	1	1
4	1	-2	-5	4	1	-3	-6	4				Imprevisibilidade	1	1
5	0	-3	-6	5	0	-4	-7	5				Resistência à Dor	1	1
6	-1	-4	-7	6	-1	-5	-8	6						
7	-2	-5	-8	7	-2	-6	-9	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
6	10	14	18	3	4	5	6							

EF sem contar a Absorção **19**

Defesa Ativa	L4	Defesa Passiva	L2	EF	37	EH	12
--------------	----	----------------	----	----	----	----	----

Magias

Magia	Nível	FA
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma **8**

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Símbolo sagrado de ferro
Escudo pequeno	Bota	Água abençoada
Elmo aberto	Mochila de couro	Pederneiras
Espada	Manto com capuz	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

Restrição: Técnica Defensiva e não pode ser usado contra mágicas ou ataques com fogo, frio e outros que não sejam de corte, penetração ou esmagamento.

Aparar é uma técnica defensiva utiliza a potência do ataque para reduzir o dano recebido em uma rodada.

O jogador anuncia Aparar no início da rodada e faz uma rolagem no seu nível da arma. O dano correspondente à sua rolagem é somado ao bônus do efeito descrito ao nível. Na prática isto confere uma *absorção temporária*. Essa absorção existirá até antes do início do seu próximo turno e será a primeira energia a ser reduzida quando o personagem sofre dano em um ou mais ataques na rodada.

Só é possível se aparar golpes com armas Médias ou Pesadas e para ataques de corpo-a-corpo. Nos níveis 5 e 10 permitem permite aparar projéteis conforme descrito. Uma falha (verde) na rolagem inutiliza a técnica nesta rodada.

- **Aparar 1:** Absorção temporária = *dano* + 5.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

O usuário desta técnica luta normalmente, e quando derrotar um oponente, no lugar de ficar com um valor negativo na EF, ou de morrer, o oponente cai inconsciente com a EF igual a zero. Cada nível de Combate não letal, permite não matar um oponente até uma determinado valor negativo.

- **Combate não letal 1:** -20 EF.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a $-FA$ da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6*. Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Arquetipos Femininos



ARTIGAS

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	0	0	2

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Barda



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extraír Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Combate

Arco Simples				Punhal								Técnicas de Combate	Nível	FA
120m	L	M	P	20m	L	M	P		L	M	P			
0	6	4	-1	0	5	0	-1	0				Ataque Oportuno	1	3
1	5	3	-2	1	4	-1	-2	1				Combate com Arco	1	1
2	4	2	-3	2	3	-2	-3	2				Desviar	1	2
3	3	1	-4	3	2	-3	-4	3				Luta às Cegas	1	3
4	2	0	-5	4	1	-4	-5	4						
5	1	-1	-6	5	0	-5	-6	5						
6	0	-2	-7	6	-1	-6	-7	6						
7	-1	-3	-8	7	-2	-7	-8	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
3	6	9	12	2	4	6	8							

EF sem contar a Absorção **17**

Defesa Ativa	L3	Defesa Passiva	L2	EF	29	EH	9
--------------	----	----------------	----	----	----	----	---

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma **8**

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Arco Simples	Calçado comum	
Instrumento Musical	Mochila de couro	
	Cantil	
	Cinto	
	Capa	
	Chapéu	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:5 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 30
 Altura/Peso: 1,68 m / 69 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	0	0	2

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	17
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Meia-Elfo Barda



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	2	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	2	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	2	Arte	4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-5
Enganação		Extraír Informação	-5	Seguir Trilhas	-5
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-5
Jogatina	-5	Persuasão	4	Usar os Sentidos	3

Combate

Arco Simples				Punhal								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	20m	L	M	P		L	M	P				
0	6	4	-1	0	5	0	-1	0					Ataque Oportuno	1	3
1	5	3	-2	1	4	-1	-2	1					Combate com Arco	1	1
2	4	2	-3	2	3	-2	-3	2					Desviar	1	2
3	3	1	-4	3	2	-3	-4	3					Luta às Cegas	1	3
4	2	0	-5	4	1	-4	-5	4							
5	1	-1	-6	5	0	-5	-6	5							
6	0	-2	-7	6	-1	-6	-7	6							
7	-1	-3	-8	7	-2	-7	-8	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
3	6	9	12	2	4	6	8								

EF sem contar a Absorção

15

Defesa Ativa

L3

Defesa Passiva

L2

EF 27

EH

9

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Canção do Animo	1	4
Distração	1	4
Lendas	1	4
Linguagem	1	4
Modificar Espírito	1	4
Sedução	1	4
Ventrioloquismo	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Arco Simples	Calçado comum	
Instrumento Musical	Mochila de couro	
	Cantil	
	Cinto	
	Capa	
	Chapéu	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:5 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 30
 Altura/Peso: 1,39 m / 53 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	2	0	2	4	0	1

Atributos Secundários

Resistência Física	3	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Anã Guerreira



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	
Engenharia		Corrida	-5	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	2
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-6
Enganação		Extraír Informação	-6	Seguir Trilhas	-6
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-5	Negociação	1	Sobrevivência	-6
Jogatina	-6	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	2

Combate

Machado de Batalha				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	4	5	0	0	6	2	-1	0				Ataque Oportuno	1	2
1	3	4	-1	1	5	1	-2	1				Resistência à Dor	1	3
2	2	3	-2	2	4	0	-3	2				Contra-ataque	1	1
3	1	2	-3	3	3	-1	-4	3				Dano Agravado	1	1
4	0	1	-4	4	2	-2	-5	4				Escolta	1	1
5	-1	0	-5	5	1	-3	-6	5				Pugilato	1	3
6	-2	-1	-6	6	0	-4	-7	6				Segundo Fôlego	1	1
7	-3	-2	-7	7	-1	-5	-8	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
8	12	16	20	5	6	7	8							

EF sem contar a Absorção **21**

Defesa Ativa	L5	Defesa Passiva	L2	EF	39	EH	20
--------------	----	----------------	----	----	----	----	----

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Escudo pequeno	Botas	
Elmo aberto	Mochila de couro	
Machado de Batalha	Cantil	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6.* Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Contra-Ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

O usuário de contra-ataque consegue impedir um inimigo de lhe desferir um golpe ao contra-atacá-lo. Para isso, ele deve ter a iniciativa superior à de seu adversário e segurar sua ação até o ataque contra ele acontecer. Nesse momento, ele lança seu ataque normalmente contra o adversário que lhe está atacando. Se ele obtiver um dano superior ao do ataque do seu adversário, o ataque contra ele não acontece. Caso contrário, ambos os danos se desenvolvem normalmente, mas o usuário de contra-ataque ainda provoca seu dano primeiro.

Esta técnica só funciona em combate corpo-a-corpo. O combatente adota uma postura que torna clara sua intenção de contra-atacar.

Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Essa técnica aumenta o dano provocado em 25% caso o ataque faça pelo menos 50% de dano.

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos e estes **não poderão** se afastar mais do que 2 metros do combatente. No período de duração da técnica se o protegido se afastar além de 2 metros os efeitos da técnica cessam. Se ele se reaproximar volta a funcionar.

Enquanto a técnica estiver vigente, nas rodadas seguintes o combatente pode realizar ataques, mas só poderá fazer uso de técnicas defensivas.

Sempre que o protegido do combatente for atacado por alguém, a defesa que será usada para o aumentar a defesa do protegido, conforme o nível.

Caso combatente deseje, ele pode se posicionar completamente a frente de um de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados, recebendo o ataque no lugar do protegido.

- **Escolta 1:** Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à Resistência Física do adversário.

Restrição: Imperícia e não é possível usar pugilato contra oponentes com devesa Pesada.

Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente. Cada nível confere um bônus diferente.

- **Pugilato 1:** Permite desferir um golpe com 25% a mais de dano caso acerte.

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em EF, EH zerada ou fora de combate

O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada. Para isto o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa (age por último na rodada), contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Cada Nível na Técnica concede um valor de recuperação, mas esta recuperação não pode extrapolar a **EH Máxima** do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

- **Segundo Fôlego 1:** O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	2	0	2	4	0	0

Atributos Secundários

Resistência Física	3	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	22
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Guerreira



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	3	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	5	Língua	
Engenharia		Corrida	3	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	5	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-5	Montar Animais	3	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	-5	Negociação	-7	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P			
0	6	3	0	0	6	2	-1	0				Ataque Oportuno	1	1
1	5	2	-1	1	5	1	-2	1				Resistência à Dor	1	3
2	4	1	-2	2	4	0	-3	2				Contra-ataque	1	1
3	3	0	-3	3	3	-1	-4	3				Dano Agravado	1	1
4	2	-1	-4	4	2	-2	-5	4				Escolta	1	1
5	1	-2	-5	5	1	-3	-6	5				Pugilato	1	3
6	0	-3	-6	6	0	-4	-7	6				Segundo Fôlego	1	1
7	-1	-4	-7	7	-1	-5	-8	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
8	12	16	20	5	6	7	8					EF sem contar a Absorção	23	

Defesa Ativa **L5**

Defesa Passiva **L2**

EF **41**

EH **20**

Magias

Magia	Nível	FA

Karma **X**

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Lamparina a óleo
Escudo pequeno	Botas	
Elmo aberto	Mochila de couro	
Espada	Cantil	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6.* Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Contra-Ataque

Mecânica: Bônus especiais.

Duração: 1 ataque.

Restrição: Imperícia

O usuário de contra-ataque consegue impedir um inimigo de lhe desferir um golpe ao contra-atacá-lo. Para isso, ele deve ter a iniciativa superior à de seu adversário e segurar sua ação até o ataque contra ele acontecer. Nesse momento, ele lança seu ataque normalmente contra o adversário que lhe está atacando. Se ele obtiver um dano superior ao do ataque do seu adversário, o ataque contra ele não acontece. Caso contrário, ambos os danos se desenvolvem normalmente, mas o usuário de contra-ataque ainda provoca seu dano primeiro.

Esta técnica só funciona em combate corpo-a-corpo. O combatente adota uma postura que torna clara sua intenção de contra-atacar.

Dano Agravado

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Essa técnica aumenta o dano provocado em 25% caso o ataque faça pelo menos 50% de dano.

Escolta

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Ver texto

O Jogador deve avisar ao Mestre que usará esta técnica, escolhendo até dois alvos e estes **não poderão** se afastar mais do que 2 metros do combatente. No período de duração da técnica se o protegido se afastar além de 2 metros os efeitos da técnica cessam. Se ele se reaproximar volta a funcionar.

Enquanto a técnica estiver vigente, nas rodadas seguintes o combatente pode realizar ataques, mas só poderá fazer uso de técnicas defensivas.

Sempre que o protegido do combatente for atacado por alguém, a defesa que será usada para o aumentar a defesa do protegido, conforme o nível.

Caso combatente deseje, ele pode se posicionar completamente a frente de um de seus protegidos impedindo que estes sejam diretamente atacados, recebendo o ataque no lugar do protegido.

- **Escolta 1:** Os protegidos receberão um ajuste de +1 nas suas defesas.

Pugilato

Atributo: Agilidade

Duração: 1 rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Teste de Resistência: FA da Técnica e FD igual à Resistência Física do adversário.

Restrição: Imperícia e não é possível usar pugilato contra oponentes com devesa Pesada.

Através desta técnica é possível utilizar o grupo Combate Desarmado de forma mais eficiente. Cada nível confere um bônus diferente.

- **Pugilato 1:** Permite desferir um golpe com 25% a mais de dano caso acerte.

Segundo Fôlego

Duração: 1 vez na rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: Esta técnica não pode ser usada enquanto o usuário estiver com danos em EF, EH zerada ou fora de combate

O combatente é capaz de recuperar um pouco de sua EH perdida na rodada passada. Para isto o combatente faz uma breve pausa que o fará perder a iniciativa (age por último na rodada), contudo, ainda poderá fazer suas ações normalmente.

Cada Nível na Técnica concede um valor de recuperação, mas esta recuperação não pode extrapolar a **EH Máxima** do personagem e nem a EH que este possuía na rodada em que fez uso dela.

- **Segundo Fôlego 1:** O combatente recupera 2 pontos de energia heroica.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	4	0	0	0	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Ladina



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	5	Escrita	
Carpintaria	-3	Aplicar Esforço	1	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	1	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-3	Natação	1	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	5	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	1	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	1	Navegação	-4
Enganação	4	Extraír Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	5	Liderança	-7	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	5	Negociação	1	Sobrevivência	-4
Jogatina	4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Gládio				Combate Desarmado				Técnicas de Combate	Nível	FA
120m	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	7	5	0	0	7	6	2	0	8	4	1	Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	5	1	1	7	3	0	Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	4	0	2	6	2	-1	Esquiva	1	5
3	4	2	-3	3	4	3	-1	3	5	1	-2	Imprevisibilidade	1	1
4	3	1	-4	4	3	2	-2	4	4	0	-3	Luta às Cegas	1	4
5	2	0	-5	5	2	1	-3	5	3	-1	-4	Atirar em Movimento	1	1
6	1	-1	-6	6	1	0	-4	6	2	-2	-5	Disparo Rápido	1	1
7	0	-2	-7	7	0	-1	-5	7	1	-3	-6	Remover Debilitações	1	1
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
3	6	9	12	3	6	9	12	1	2	3	4			

EF sem contar a Absorção

17

Defesa Ativa

L6

Defesa Passiva

L1

EF 29

EH 12

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro leve	Roupa comum	10 pítons para alpinismo
Arco Simples	Calçado comum	Navalha
Gládio	Mochila de couro	20 metros de corda
Escudo pequeno	Manto com capuz	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques à distância mesmo que esteja movimentando-se rapidamente. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver andando ou cavalgando.

- **Atirar em Movimento 1:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Após efetuar seu primeiro disparo normalmente, o usuário desta técnica pode efetuar um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo.

Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

O usuário desta técnica ignora parte das penalidades ao movimento devido a diversas condições, permitindo que seja mais rápido em combate.

Remover debilitações 1: Reduz em 1 a penalidade de VB por visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,14 m / 30 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
0	4	1	1	1	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	2	Resistência à Magia	1	Velocidade Básica	15
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Pequenina Ladina



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	5	Escrita	
Carpintaria	-3	Aplicar Esforço	2	Língua	
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	5	Religião	-7
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	-6	Sabedoria	-6
Trabalhos Manuais	-3	Natação	2	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	5	Arte	-6	Lidar com Animais	-6
Códigos		Empatia	2	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	2	Navegação	-4
Enganação	4	Extraír Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	5	Liderança	-6	Sensitividade	-7
Furtar Objetos	5	Negociação	2	Sobrevivência	-4
Jogatina	4	Persuasão	-6	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Gládio				Combate Desarmado				Técnicas de Combate	Nível	FA
120m	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	7	5	0	0	7	6	2	0	8	4	1	Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	5	1	1	7	3	0	Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	4	0	2	6	2	-1	Esquiva	1	5
3	4	2	-3	3	4	3	-1	3	5	1	-2	Imprevisibilidade	1	1
4	3	1	-4	4	3	2	-2	4	4	0	-3	Luta às Cegas	1	4
5	2	0	-5	5	2	1	-3	5	3	-1	-4	Atirar em Movimento	1	1
6	1	-1	-6	6	1	0	-4	6	2	-2	-5	Disparo Rápido	1	1
7	0	-2	-7	7	0	-1	-5	7	1	-3	-6	Remover Debilitações	1	1
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
4	7	10	13	4	7	10	13	2	3	4	5			

EF sem contar a Absorção

13

Defesa Ativa

L6

Defesa Passiva

L1

EF 25

EH 13

Magias

Magia	Nível	FA

Karma X

Pertences e Afins

Armadura de couro leve	Roupa comum	10 pítons para alpinismo
Arco Simples	Calçado comum	Navalha
Gládio	Mochila de couro	20 metros de corda
Escudo pequeno	Manto com capuz	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Atirar em Movimento

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Com esta técnica o combatente será capaz de efetuar ataques à distância mesmo que esteja movimentando-se rapidamente. Qualquer combatente que não possuir esta técnica só conseguirá atacar enquanto estiver andando ou cavalgando.

- **Atirar em Movimento 1:** É possível efetuar seu ataque em qualquer direção à frente e/ou lateral durante uma corrida de fundo.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Disparo Rápido

Duração: Um ataque

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Imperícia

Esta técnica permite efetuar rapidamente um disparo após outro disparo. Após efetuar seu primeiro disparo normalmente, o usuário desta técnica pode efetuar um segundo disparo com uma única flecha. Este disparo receberá **(2) níveis a menos** no resultado do rolamento.

Esquiva

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo.

Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Remover Debilitações

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

O usuário desta técnica ignora parte das penalidades ao movimento devido a diversas condições, permitindo que seja mais rápido em combate.

Remover debilitações 1: Reduz em 1 a penalidade de VB por visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	0	0	0	0	4	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Maga



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-7	Escrita	
Carpintaria	-7	Aplicar Esforço	-7	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	-7	Misticismo	5
Operações de Cerco		Malabarismo	-7	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-7	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	1	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	1	Navegação	1
Enganação		Extraíir Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	1	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-7	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Cajado				Raio Elétrico 1				Bola de Fogo 1				Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	5m	L	M	P	50m	L	M	P			
0	3	0	-2	0	4	4	4	0	4	4	4	Ataque Oportuno	1	1
1	2	-1	-3	1				1				Concentração	1	1
2	1	-2	-4	2				2				Esquiva	1	1
3	0	-3	-5	3				3						
4	-1	-4	-6	4				4						
5	-2	-5	-7	5				5						
6	-3	-6	-8	6				6						
7	-4	-7	-9	7				7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
2	4	6	8	7	11	15	19	6	9	12	15			

EF sem contar a Absorção

17

Defesa Ativa

LO

Defesa Passiva

LO

EF 17

EH

6

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Cajado	Roupa comum	Pederneiras
	Calçado comum	Água abençoada
	Mochila de couro	Pena & tinta
	Manto com capuz	Pergaminho
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:15 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção
Duração: 1 ataque na rodada
Mecânica: Bônus de FA
Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Concentração

Duração: 1 combate
Mecânica: Efeito de Nível
Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

- **Concentração 1:** É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Esquiva

Atributo: Agilidade
Duração: Uma rodada
Mecânica: Rolamento de Dados
Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo. Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



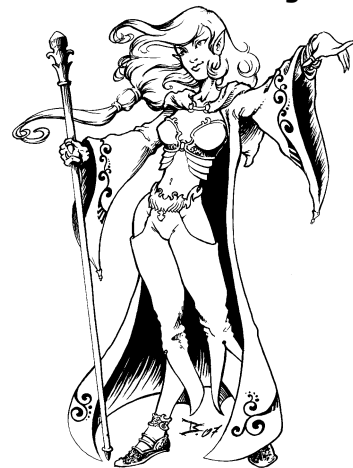
Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	2	0	0	-1	4	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Elfa Dourada Maga



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-3	Acrobacias	-5	Escrita	
Carpintaria	-5	Aplicar Esforço	-8	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	-8	Misticismo	5
Operações de Cerco		Malabarismo	-5	Religião	5
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-5	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	3	Arte	-7	Lidar com Animais	-7
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	
Destruir Fechaduras		Etiqueta	1	Navegação	1
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	3	Liderança	-7	Sensitividade	4
Furtar Objetos	-5	Negociação	1	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	1

Combate

Cajado				Raio Elétrico 1				Bola de Fogo 1				Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	5m	L	M	P	50m	L	M	P	Ataque Oportuno	1	1
0	5	2	0	0	4	4	4	0	4	4	4	Concentração	1	1
1	4	1	-1	1				1				Esquiva	1	3
2	3	0	-2	2				2						
3	2	-1	-3	3				3						
4	1	-2	-4	4				4						
5	0	-3	-5	5				5						
6	-1	-4	-6	6				6						
7	-2	-5	-7	7				7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
1	3	5	7	7	11	15	19	6	9	12	15			

EF sem contar a Absorção **12**

Defesa Ativa	L2	Defesa Passiva	L0	EF	12	EH	6
--------------	----	----------------	----	----	----	----	---

Magias

Magia	Nível	FA
Amizade	1	4
Bola de Fogo	1	4
Desintegração	1	4
Detecção de Magia	1	4
Invisibilidade	1	4
Manipulação de Luz	1	4
Raio Elétrico	1	4
Sono	1	4
Telecinese	1	4

Karma **8**

Pertences e Afins

Cajado	Roupa comum	Pederneiras
	Calçado comum	Água abençoada
	Mochila de couro	Pena & tinta
	Manto com capuz	Pergaminho
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:15 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção
Duração: 1 ataque na rodada
Mecânica: Bônus de FA
Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Concentração

Duração: 1 combate
Mecânica: Efeito de Nível
Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

- **Concentração 1:** É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Esquiva

Atributo: Agilidade
Duração: Uma rodada
Mecânica: Rolamento de Dados
Restrição: Técnica de Defesa

Com esquiva, o combatente se põe em uma posição extremamente defensiva para se prevenir dos ataques inimigos.

O usuário de esquiva pode somar a FA da técnica em suas colunas de defesa contra um número máximo de atacantes determinado pelo resultado que obtiver na rolagem, conforme quadro abaixo. Qualquer condição que remova o bônus de defesa ativa do personagem impede o uso de esquiva.

A rolagem de esquiva deve ser feita quando o personagem ativa a técnica, no início da rodada. Quando em uso, Esquiva impede que o personagem sofra golpes críticos, que se tornam um ataque do máximo de dano que o oponente puder provocar. Quando usado em fuga, impede que os oponentes se beneficiem de Ataque Oportuno.

- **Verde:** O personagem não se concentra e não se beneficia dos bônus de esquiva.
- **Branco:** A técnica só é efetiva contra o primeiro ataque sofrido.
- **Amarelo:** O defensor pode escolher até dois ataques para se esquivar.
- **Laranja:** O defensor pode escolher até seis ataques para se esquivar.
- **Vermelho:** O defensor pode escolher até dez ataques para se esquivar.
- **Azul:** Idem à anterior, mas o usuário ainda pode atacar comum com uma penalidade de 25% no dano enquanto usa esta técnica (exceto se alguma outra condição o impedir, como se estiver correndo).
- **Cinza:** Idem à anterior, o defensor pode usar esquiva contra todos os ataques que sofrer na rodada.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



Elfa Florestal Rastreadora



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
2	3	0	0	2	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	3	Velocidade Básica	18
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extraír Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	-4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Espada								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P				
0	7	5	0	0	7	4	1	0					Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	3	0	1					Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	2	-1	2					Concentração	1	1
3	4	2	-3	3	4	1	-2	3					Desviar	1	4
4	3	1	-4	4	3	0	-3	4					Imprevisibilidade	1	1
5	2	0	-5	5	2	-1	-4	5					Luta às Cegas	1	4
6	1	-1	-6	6	1	-2	-5	6							
7	0	-2	-7	7	0	-3	-6	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
5	8	11	14	6	10	14	18								

EF sem contar a Absorção **16**

Defesa Ativa	L4	Defesa Passiva	L1	EF	24	EH	15
--------------	----	----------------	----	----	----	----	----

Magias

Magia	Nível	FA
Aprimorar Habilidades	1	3
Arqueirismo	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Visão Animal	1	3

Karma **6**

Pertences e Afins

Arco Simples	Roupa comum
Espada	Botas
Armadura de couro leve	Mochila de couro
	Capa
	Cinto
	luvas

Dinheiro: M.C:0 / M.P:3 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 18
 Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



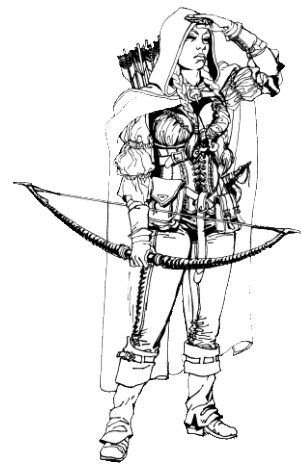
Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
2	3	0	0	1	0	3

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	3	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Rastreadora



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	4	Escrita	
Carpintaria	-4	Aplicar Esforço	-6	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	2	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-4	Religião	-7
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-7
Trabalhos Manuais	-4	Natação	1	Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	4	Arte	-7	Lidar com Animais	1
Códigos		Empatia	-7	Manusear Armadilhas	4
Destruir Fechaduras		Etiqueta	-7	Navegação	4
Enganação		Extraír Informação	-4	Seguir Trilhas	4
Escapar	4	Liderança	-7	Sensitividade	-5
Furtar Objetos	-4	Negociação	-7	Sobrevivência	-4
Jogatina	-4	Persuasão	-7	Usar os Sentidos	4

Combate

Arco Simples				Espada								Técnicas de Combate	Nível	FA	
120m	L	M	P	-	L	M	P		L	M	P				
0	7	5	0	0	7	4	1	0					Ataque Oportuno	1	4
1	6	4	-1	1	6	3	0	1					Combate com Arco	1	1
2	5	3	-2	2	5	2	-1	2					Concentração	1	1
3	4	2	-3	3	4	1	-2	3					Desviar	1	4
4	3	1	-4	4	3	0	-3	4					Imprevisibilidade	1	1
5	2	0	-5	5	2	-1	-4	5					Luta às Cegas	1	4
6	1	-1	-6	6	1	-2	-5	6							
7	0	-2	-7	7	0	-3	-6	7							
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)							
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100				
4	7	10	13	5	9	13	17								

EF sem contar a Absorção

18

Defesa Ativa

L4

Defesa Passiva

L1

EF 26

EH 15

Magias

Magia	Nível	FA
Aprimorar Habilidades	1	3
Arqueirismo	1	3
Camuflagem	1	3
Despistamento	1	3
Dominação Animal	1	3
Habilidade Animal	1	3
Rastreamento	1	3
Visão Animal	1	3

Karma 6

Pertences e Afins

Arco Simples	Roupa comum
Espada	Botas
Armadura de couro leve	Mochila de couro
	Capa
	Cinto
	luvas

Dinheiro: M.C:0 / M.P:3 / M.O:0

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate com Arco

Duração: Uma rodada

Mecânica: Bônus Especial

Restrição: Esta técnica possui Imperícia.

Normalmente, não é possível se recarregar e atirar com arcos e bestas quando se é atacado por um oponente em um combate corpo a corpo, mas com esta técnica o combatente pode recarregar e efetuar o disparo mesmo estando em um combate corpo a corpo.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Desviar

Atributo: Agilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Rolamento de Dados

Restrição: Técnica de Defesa

Esta técnica visa utilizar o golpe de 1 adversário a seu favor, desviando a trajetória do ataque com sua própria arma. No início da rodada, o jogador deve anunciar para o mestre que irá usar esta técnica para defender-se. Nessa rodada, enquanto aguarda os ataques, o combatente só poderá fazer ações de movimento. Ao receber um ataque, o combatente deverá fazer um rolamento na FA desta técnica simulando um "Ataque". O resultado obtido reduzirá a mesma quantidade em porcentagem ao invés do dano, ou seja, a porcentagem conseguida pelo usuário diminuirá a porcentagem alcançada pelo ataque do oponente. Se o rolamento for um Cinza (Crítico), o adversário será desarmado.

Obs: Ataque Cinza (Crítico) só pode ser defendido com um rolamento Cinza (Crítico), mas aí não desarma o oponente.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Luta às Cegas

Atributo: Percepção

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Luta às cegas permite ao personagem lutar na escuridão ou contra inimigos que não podem ser vistos.

Na prática, a penalidade recebida reduzido (subtraído) pelo FA desta técnica, até o limite de zerar penalidade. Isto se aplica as seguintes situações: Escuridão Parcial; Escuridão Total e/ou Inimigo Invisível.

Obs1: O fato de saber lutar no escuro não faz com que o usuário possa ver no escuro, o que implica que essa Técnica não dá qualquer bônus em Habilidades ou outros testes que precisem da visão.

Características

Nome:
 Deus:
 Estágio: 1
 Experiência: 0
 Idade: 35
 Altura/Peso: 1,63 m / 53 kg



Elfa Dourada Sacerdotisa



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	1	2	1	0

Atributos Secundários

Resistência Física	2	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	19
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-6	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-6	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-6
Operações de Cerco		Malabarismo	-6	Religião	2
Trabalho em Metal	-6	Montar Animais	-6	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	5	2	-1	0	5	1	-2	0				Aparar	1	1
1	4	1	-2	1	4	0	-3	1				Ataque Oportuno	1	1
2	3	0	-3	2	3	-1	-4	2				Combate Não Letal	1	1
3	2	-1	-4	3	2	-2	-5	3				Concentração	1	1
4	1	-2	-5	4	1	-3	-6	4				Imprevisibilidade	1	1
5	0	-3	-6	5	0	-4	-7	5				Resistência à Dor	1	2
6	-1	-4	-7	6	-1	-5	-8	6						
7	-2	-5	-8	7	-2	-6	-9	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
6	10	14	18	3	4	5	6							

EF sem contar a Absorção

16

Defesa Ativa

L4

Defesa Passiva

L2

EF 34

EH 13

Magias

Magia	Nível	FA
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Símbolo sagrado de ferro
Escudo pequeno	Bota	Água abençoada
Elmo aberto	Mochila de couro	Pederneiras
Espada	Manto com capuz	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

Restrição: Técnica Defensiva e não pode ser usado contra mágicas ou ataques com fogo, frio e outros que não sejam de corte, penetração ou esmagamento.

Aparar é uma técnica defensiva utiliza a potência do ataque para reduzir o dano recebido em uma rodada.

O jogador anuncia Aparar no início da rodada e faz uma rolagem no seu nível da arma. O dano correspondente à sua rolagem é somado ao bônus do efeito descrito ao nível. Na prática isto confere uma *absorção temporária*. Essa absorção existirá até antes do início do seu próximo turno e será a primeira energia a ser reduzida quando o personagem sofre dano em um ou mais ataques na rodada.

Só é possível se aparar golpes com armas Médias ou Pesadas e para ataques de corpo-a-corpo. Nos níveis 5 e 10 permitem permite aparar projéteis conforme descrito. Uma falha (verde) na rolagem inutiliza a técnica nesta rodada.

- **Aparar 1:** Absorção temporária = *dano* + 5.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

O usuário desta técnica luta normalmente, e quando derrotar um oponente, no lugar de ficar com um valor negativo na EF, ou de morrer, o oponente cai inconsciente com a EF igual a zero. Cada nível de Combate não letal, permite não matar um oponente até uma determinado valor negativo.

- **Combate não letal 1:** -20 EF.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6*. Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Características

Nome:
Deus:
Estágio: 1
Experiência: 0
Idade: 18
Altura/Peso: 1,77 m / 77 kg



Atributos Primários

Aura	Agilidade	Carisma	Físico	Força	Intelecto	Percepção
3	1	3	0	2	0	0

Atributos Secundários

Resistência Física	1	Resistência à Magia	4	Velocidade Básica	20
--------------------	---	---------------------	---	-------------------	----

Humana Sacerdotisa



Habilidades

Profissional	Total	Manobra	Total	Conhecimento	Total
Agricultura	-7	Acrobacias	-6	Escrita	
Carpintaria	-6	Aplicar Esforço	-5	Língua	
Engenharia		Corrida	-7	Medicina	
Náutica		Escalar Superfícies	3	Misticismo	-7
Operações de Cerco		Malabarismo	-6	Religião	1
Trabalho em Metal	-7	Montar Animais	-7	Sabedoria	-4
Trabalhos Manuais	-6	Natação		Venefício	
Subterfúgio	Total	Influência	Total	Geral	Total
Ações Furtivas	-6	Arte	-4	Lidar com Animais	-4
Códigos		Empatia	4	Manusear Armadilhas	1
Destruir Fechaduras		Etiqueta	4	Navegação	-7
Enganação		Extraír Informação	-7	Seguir Trilhas	-7
Escapar	-6	Liderança	-4	Sensitividade	-4
Furtar Objetos	-6	Negociação	4	Sobrevivência	-7
Jogatina	-7	Persuasão	4	Usar os Sentidos	1

Combate

Espada				Combate Desarmado								Técnicas de Combate	Nível	FA
-	L	M	P	-	L	M	P	-	L	M	P			
0	5	2	-1	0	5	1	-2	0				Aparar	1	1
1	4	1	-2	1	4	0	-3	1				Ataque Oportuno	1	1
2	3	0	-3	2	3	-1	-4	2				Combate Não Letal	1	1
3	2	-1	-4	3	2	-2	-5	3				Concentração	1	1
4	1	-2	-5	4	1	-3	-6	4				Imprevisibilidade	1	1
5	0	-3	-6	5	0	-4	-7	5				Resistência à Dor	1	1
6	-1	-4	-7	6	-1	-5	-8	6						
7	-2	-5	-8	7	-2	-6	-9	7						
Dano (%)				Dano (%)				Dano (%)						
25	50	75	100	25	50	75	100	25	50	75	100			
6	10	14	18	3	4	5	6							

EF sem contar a Absorção

19

Defesa Ativa

L4

Defesa Passiva

L2

EF 37

EH 12

Magias

Magia	Nível	FA
Apelo	1	4
Bênção	1	4
Curas Físicas	1	4
Curas Heroicas	1	4
Detecção de Magia	1	4
Esconjuração	1	4
Ordens	1	4
Resistência	1	4

Karma 8

Pertences e Afins

Armadura de couro rígido	Roupa comum	Símbolo sagrado de ferro
Escudo pequeno	Bota	Água abençoada
Elmo aberto	Mochila de couro	Pederneiras
Espada	Manto com capuz	
	Cinto	

Dinheiro: M.C:0 / M.P:1 / M.O:0

Aparar

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de nível.

Restrição: Técnica Defensiva e não pode ser usado contra mágicas ou ataques com fogo, frio e outros que não sejam de corte, penetração ou esmagamento.

Aparar é uma técnica defensiva utiliza a potência do ataque para reduzir o dano recebido em uma rodada.

O jogador anuncia Aparar no início da rodada e faz uma rolagem no seu nível da arma. O dano correspondente à sua rolagem é somado ao bônus do efeito descrito ao nível. Na prática isto confere uma *absorção temporária*. Essa absorção existirá até antes do início do seu próximo turno e será a primeira energia a ser reduzida quando o personagem sofre dano em um ou mais ataques na rodada.

Só é possível se aparar golpes com armas Médias ou Pesadas e para ataques de corpo-a-corpo. Nos níveis 5 e 10 permitem permite aparar projéteis conforme descrito. Uma falha (verde) na rolagem inutiliza a técnica nesta rodada.

- **Aparar 1:** Absorção temporária = *dano* + 5.

Ataque Oportuno

Atributo: Percepção

Duração: 1 ataque na rodada

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: -

Ataque Oportuno concede um bônus de colunas de ataque igual à sua FA (Nível da Técnica + Percepção) devido a uma vantagem situacional em combate. O bônus se aplica ao primeiro ataque corpo-a-corpo ou à distância que o personagem realizar contra a vítima que atenda pelo menos uma das condições abaixo, mas não se aplica em ataques mágicos.

O personagem pode se beneficiar da técnica sempre que o alvo esteja caído, desequilibrado, desprevenido, correndo, tenha obtido uma falha (verde) em seu último ataque, seja surpreendido, ou algum outro critério determinado pelo mestre.

O dano é aplicado diretamente na EF no caso de a vítima estar indefesa ou em surpresa completa.

Combate Não Letal

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica confere ao combatente a capacidade de subjugar um oponente sem matá-lo.

O usuário desta técnica luta normalmente, e quando derrotar um oponente, no lugar de ficar com um valor negativo na EF, ou de morrer, o oponente cai inconsciente com a EF igual a zero. Cada nível de Combate não letal, permite não matar um oponente até uma determinado valor negativo.

- **Combate não letal 1:** -20 EF.

Concentração

Duração: 1 combate

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Esta técnica permite ao místico manter-se focado em suas evocações que possuam tempo de evocação maior que instantâneo, permitindo não perder a evocação mesmo sobre as situações mais adversas, desfavoráveis e perigosas possíveis. Esta técnica tem de ser usada logo no início da evocação da magia e perdura durante todo o período de evocação.

Concentração 1: É possível andar usando toda sua VB e/ou usar habilidades e testes mentais e sensoriais.

Imprevisibilidade

Duração: Uma rodada

Mecânica: Efeito de Nível

Restrição: -

Movimentos inconstantes dão ao combatente uma vantagem contra seus inimigos, tornando incerta a leitura de seus movimentos pelo adversário em situações de fuga ou de combate (de acordo com o nível).

- **Imprevisibilidade 1:** A Defesa Ativa do combatente recebe um adicional de 2 pontos quando estiver em fuga.

Resistência à Dor

Atributo: Físico

Duração: Um combate

Mecânica: Bônus de FA

Restrição: Limite de Uso de uma vez por combate.

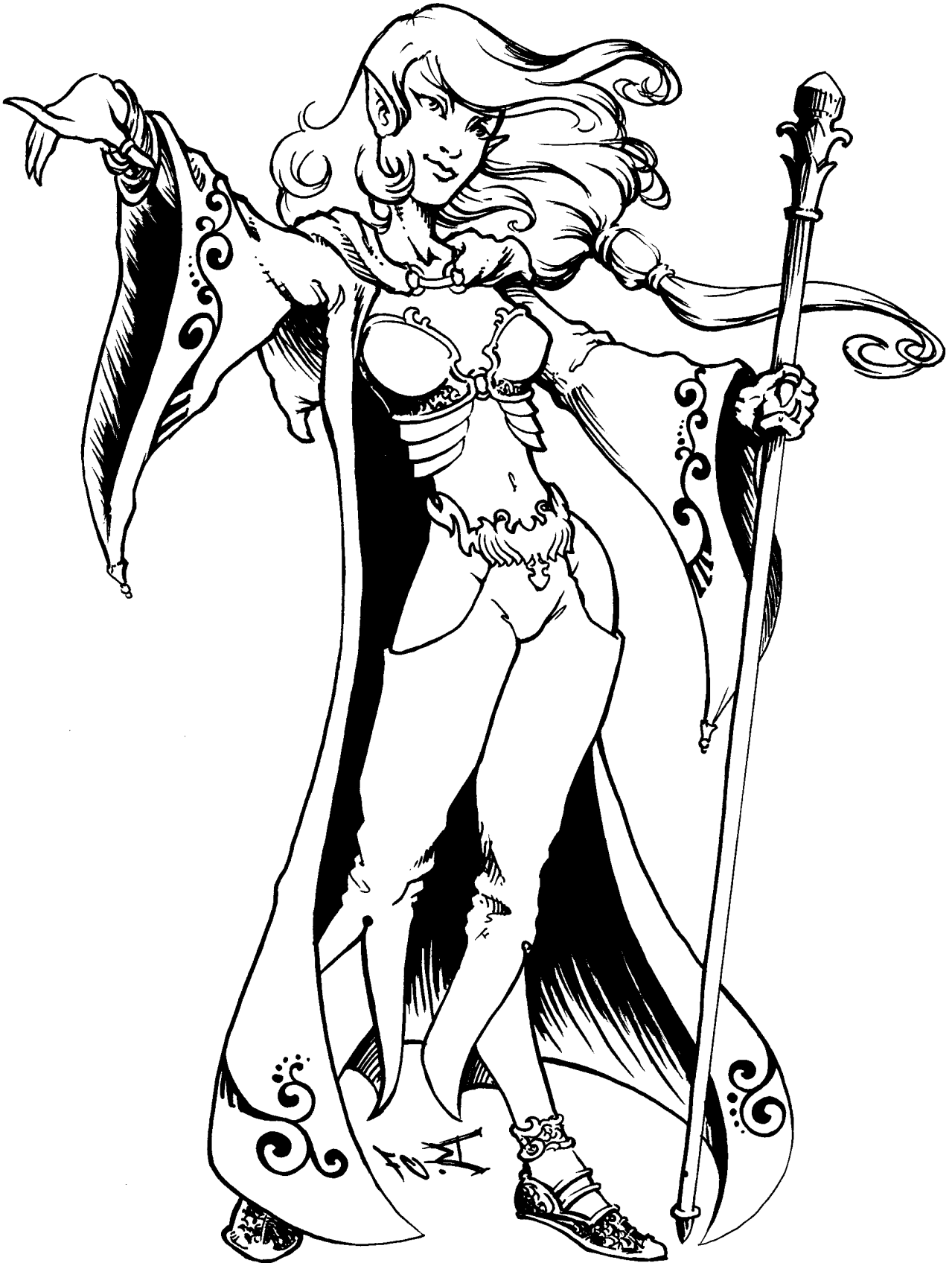
Resistência à dor permite ao usuário se manter alerta e combatendo mesmo com EF abaixo de 0 devido ao calor da batalha.

A EF mínima que o usuário desta técnica consegue suportar é igual a -FA da técnica. Exemplo: *Se um guerreiro tem FA 6 na técnica ele pode continuar lutando até EF = -6*. Caso receba dano que leve para valores negativos menores, então os efeitos de penalidades acontecerão normalmente e o combatente ficará fora de combate, conforme as regras da EF negativa.

Os efeitos da EF negativa surtem efeito assim que o combate termina e o combatente “esfria”.

O personagem não precisa gastar uma ação para ativar esta técnica. Ela é acionada automaticamente quando a EF se reduz abaixo de 0 em combate, se o usuário desejar.

Magias



Magias de Bardo

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima que tenha boa índole considere o evocador como seu melhor amigo jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

- **Amizade 1:** Torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.

Canção do Ânimo

Evocação: uma rodada

Alcance: 5 metros

Duração: 20 rodadas

Com o uso deste feitiço, o Bardo pode dar a um ou mais de seus companheiros ânimo e coragem para enfrentar o combate. O número de pessoas que podem ser afetadas e o efeito específico de cada uso dependem da dificuldade.

O encanto Concede ajuste na EH e no ataque do personagem que esteja sob o seu efeito. O ajuste na EH se dá como certo número de pontos que são somados à EH do beneficiado, podendo mesmo passar do máximo da pessoa. Caso um personagem ainda tenha mais pontos de EH que o seu máximo no fim da duração desta magia, estes pontos adicionais desaparecem.

O ajuste no ataque que é ganho toma a forma de um ajuste na coluna de resolução final do personagem. Assim sendo, o personagem soma o ajuste ganho com a sua coluna de resolução para obter a coluna na qual o ataque é feito.

- **Canção de Animo 1:** Concede +3 nos ataques para 1 pessoa.



Distração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Instantânea

Com a magia distração, o evocador é capaz de chamar rapidamente a atenção das pessoas em sua volta para onde quer que queira, de forma a ganhar tempo para fazer uma ação. Nos níveis iniciais apenas se consegue atrair para locais aonde há maior facilidade de dispersão, mas conforme o nível aumenta, as possibilidades se ampliam.

Ao evocar a magia, o evocador escolhe alguma coisa para atrair a atenção das pessoas; caso as pessoas não passem na Resistência à Magia elas irão obrigatoriamente olhar para o objeto indicado pelo evocador. Caso passem, elas não serão obrigadas a olhar, mas mesmo assim ficarão curiosas para ver. O efeito prático disso é que o evocador ganhará a iniciativa para que possa tomar alguma ação, como esconder, correr, furtar entre outras possibilidades. Quanto mais movimentado for o local, mais fácil será para tirar a atenção de si (um festival oferece bem mais oportunidades de distração do que um deserto).

- **Distração 1:** Permite atrair a atenção das pessoas em locais muito movimentados como festivais e celebrações.

Lendas

Evocação: 3 rodadas

Alcance: Variável

Duração: 1 uso

Essa magia permite que o evocador descubra fatos relevantes sobre uma lenda. Percebe-se tais fatos ouvindo alguém falar sobre uma lenda, tocando em um objeto ou local que possua uma lenda ou ainda, tocando em uma pessoa para saber sobre as lendas que circundam o seu nome. Se o místico lançar a magia em itens, locais ou pessoas que não tenham uma lenda associada a si, nada será revelado e o karma será gasto normalmente.

O conteúdo e a quantidade de informações irão variar de acordo com o nível, mas sempre serão conhecimentos gerais, sem detalhamento. Caso uma pessoa tenha usado um nome falso e a lenda foi construída em cima dessa alcunha falsa, se o evocador não souber disso ao tocá-lo não descobrirá a respeito. Por exemplo, se o evocador tocar em Rostam sem saber que ele é o Defensor Mascarádo, não terá informações acerca da Lenda do Defensor Mascarádo: um herói que atua disfarçado para ajudar os oprimidos.

Há mais de um efeito por nível e o evocador deverá escolher apenas um na hora de lançar a magia.

- **Lendas 1:** Ao ouvir uma lenda, o evocador consegue discernir se a lenda existe ou não (não julga se é verdadeira, apenas sua existência), ou diz se o objeto ou local ou uma pessoa examinada é lendário (não descreve a lenda, apenas diz se tem).

Linguagem

Evocação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Este feitiço concede temporariamente ao evocador habilidade em uma língua que ele normalmente não teria condições de entender e se expressar. O nível de habilidade que o encantamento concede ao evocador depende do nível do efeito usado.

Caso o evocador saiba ler em alguma língua, o feitiço também lhe permite de ler (mas não de escrever) nesta nova língua.

Após a duração da magia, os conhecimentos obtidos através dela desaparecem completamente. O uso deste feitiço não ajuda em nada o aprendizado de uma língua.

- **Linguagem 1:** Concede total 1 na linguagem desejada.

Modificar Espírito

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 1 hora

Com esse milagre, o evocador consegue alterar o estado de espírito de todo aquele que estiver na área de 10 metros de raio com centro no próprio evocador caso este falhe na sua Resistência à Magia. O quanto ele pode alterar depende da dificuldade do efeito.

Como pode ser observado abaixo, existem vários estados possíveis. O evocador poderá mover um ou mais passos à esquerda ou à direita a fim de acalmar ou incitar ódio a todos aqueles que estão próximos a ele. Uma observação é que ele só pode deslocar no mesmo sentido o estado das pessoas dentro da área, ou seja, ele não pode deslocar o espírito de uma pessoa para a direita enquanto o outro para a esquerda. O evocador tem que escolher apenas um lado, que afetará toda a área.

Entretanto, no caso de se acalmar, se o evocador ou quem o acompanha tentar utilizar isso como vantagem para atacar alguém, o encanto se quebra imediatamente. O estado inicial da(s) pessoa(s) é definido pelo mestre. A seguir os estados e uma pequena descrição:

Total Pacifismo - Muito Pacifismo - Pacifismo - Neutro - Indisposto - Agressivo - Extremamente Agressivo.

OBS: Apesar de o evocador ter capacidades de mudar os estados, deve-se observar que a índole ainda é mantida. Assim é impossível tornar um guerreiro sanguinário em um total pacifista, por

exemplo. Cada pessoa tem uma faixa mais ou menos de 4 estados de espírito.

- **Modificar Espírito 1:** Permite saber o estado de espírito de todos dentro do alcance.

Sedução

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: variável

Ao evocar essa magia, o alvo passa a ver no evocador um ser de beleza incrivelmente estonteante. Tal visão irá impactar o alvo de modo que ele não conseguirá fazer mais nada, ficando paralisado. Outro efeito da magia é tornar o evocador mais sedutor ao ponto de conseguir tirar vantagens no alvo da magia (efeito sedução). E um último efeito, é reduzir o nível de dificuldade em habilidades que se utilizam de interação social. São essas três habilidades que esse milagre afeta: Empatia, Persuasão ou Extrair Informação (essa última, desde que não seja usada algum tipo de agressão física), e apenas uma poderá ser escolhida.

Nos efeitos paralisante e sedução, o alvo terá direito a uma RM. Já na redução do nível de habilidade, não precisa de RM e a ação ocorrerá conforme as regras da habilidade. Mas em todos os casos, o evocador deverá escolher apenas um efeito de acordo com o nível na hora de lançar a magia.

A magia só funciona em raças civilizadas. O efeito paralisante e a redução da dificuldade da habilidade de interação social independem do sexo do alvo. Mas para o efeito sedução funcionar, será necessário descobrir a preferência sexual do alvo. Essa informação será dada no momento que lançar a magia e o alvo fracasse na RM. Caso a preferência seja por pessoas do mesmo sexo do evocador, a magia funcionará. Caso seja diferente, a magia é interrompida (o karma será gasto normalmente). Contudo, nada impede, caso o evocador quera, de tentar descobrir por outros meios a preferência sexual do alvo, evitando assim, a possibilidade de perder karma. A exceção é o nono nível, que o evocador consegue tirar vantagens do alvo independente da preferência sexual.

O efeito paralisante pode ser usado para interromper uma atividade ou até mesmo para evitar ser atacado em um combate. Caso alguém ataque o alvo sob o efeito da magia, a magia é quebrada. Enquanto durar o efeito, o evocador não poderá atacar ou tomar qualquer atitude que prejudique o alvo.

- **Sedução 1:** paralisa por duas rodadas ou reduz um nível de dificuldade em uma habilidade de interação social.

Ventriloquismo

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: 15 rodadas

Esta magia permite que o evocador projete a sua voz, fazendo com que ela pareça estar vindo de qualquer ponto dentro do alcance. O alcance da magia é determinado pela dificuldade do efeito usado.

Enquanto a duração do feitiço continuar, o evocador poderá mover o ponto de onde a sua voz sai à vontade e instantaneamente, desde que este ponto de saída fique dentro do alcance. Esta magia pode ser evocada conjuntamente com qualquer outra magia que altere ou produza som, como por exemplo, Controle da Voz.

- **Ventriloquismo 1:** Permite lançar a voz a até 1 metro de distância.

Magias de Magos

Amizade

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esse encanto torna a vítima mais receptiva a idéias do evocador, caso ela falhe em sua Resistência à Magia.

Conforme o poder do efeito, mais subserviente se torna a vítima, até o ponto em que sua personalidade se anula. Muitas vezes se falará sobre a índole do alvo da magia. Esta pode ser definida como o padrão de conduta. Fora da sua índole está tudo aquilo que ele não faria nem por um amigo. Se o evocador pedir a uma vítima desta magia, que roube algo ou mate alguém, ela somente atenderá o pedido se isso não contrariar sua índole. Sendo assim, mesmo que uma vítima que tenha boa índole considere o evocador como seu melhor amigo jamais matará alguém ou fará algo muito grave pelo evocador. Isso porque sua índole não permite fazer essas coisas nem mesmo por seu melhor amigo.

Note que ao final do efeito a vítima se lembrará de tudo que fez e sentiu, por isso, existirão situações em que a vítima poderá perceber que foi enfeitiçada. Para perceber basta realizar um teste de percepção com nível de dificuldade determinado pelo mestre do jogo de acordo com a situação. Considera-se que quanto mais incomum for o comportamento da vítima durante o tempo em que esteve enfeitiçada, mais fácil será o teste para saber se foi enfeitiçada.

- **Amizade 1:** Torna uma criatura inteligente mais simpática em relação ao evocador. Este pode pedir um pequeno favor à vítima, desde que seja algo razoável. O encanto dura até o favor ser feito.

Bola de Fogo

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 metros

Duração: Instantânea

Essa magia cria uma pequena bola de fogo que voa da mão do evocador em direção a um alvo escolhido. Ao se aproximar do alvo ela explode, causando dano na área de explosão.

Veja que o encanto não tem precisão, podendo atingir qualquer um na área de efeito da explosão. Isto é resolvido com um ataque individual em cada um que estiver na área de efeito da magia. O dano máximo é dito no efeito.

- **Bola de Fogo 1:** Causa 12 pontos de dano em uma esfera de 1 metro de raio.

Desintegração

Evocação: 1 rodada

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Esta magia destrói as forças de coesão da matéria transformando objetos ou criaturas em uma tênue nuvem (a matéria dispersada).

Este encanto é muito eficiente contra objetos, mas qualquer ser com aura é dificilmente atingido por ele. Mesmo os vegetais, têm mana suficiente para atraparlar o encanto. Qualquer criatura viva

tem o direito a um teste de Resistência à Magia para escapar de seus efeitos. Minerais e vegetais mortos (madeira) não têm esse direito.

Uma criatura só pode ser atingida por este encanto, se toda a sua aura for ameaçada, ou seja, o efeito deve ser grande o suficiente para atingir todo o corpo da vítima, ou a magia falha.

Objetos, porém, podem ser desintegrados parcialmente (uma parede pode ser destruída aos poucos).

Os efeitos indicam o tipo de material que pode ser atingido, as dimensões e volumes, a quantidade de alvos afetados de uma vez e seu alcance.

Alguns efeitos desta magia permitem que o mago desintegre vários objetos e/ou criaturas com apenas uma evocação, basta que a soma dos volumes (dimensões), e a quantidade de objetos afetados não ultrapasse o total que o nível da magia suporta. Outra limitação é que o(s) objeto(s) afetado(s) deve(m) estar no campo de visão do mago.

Ex: Um mago deseja fugir de determinado local e para isso quer desintegrar duas tochas presas à parede que iluminam a sala onde está. Ele opta por usar o nível 6 do feitiço Desintegração e as tochas se desfazem imediatamente.

- **Desintegração 1:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 10cm x 10cm x 10cm. O alcance é de 5 metros.
- **Desintegração 2:** Afeta minerais cujas dimensões máximas sejam 50cm x 50cm x 50cm. O alcance é de 10 metros.

Detecção de Magia

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada.

Evocação: variável

Este encanto permite ao evocador detectar e fazer uma leitura da presença de magias ou auras mágicas que estejam em locais, objetos e/ou seres. Além disso, dependendo do nível, é possível revelar como os objetos encantados e/ou mágicos funcionam e quais são as suas propriedades.

Ao utilizar este encanto, uma luz é emanada e sinaliza onde existe a presença de magia e/ou auras mágicas em operação, desde que esta esteja até 5 metros do místico. Nos níveis mais avançados o evocador começa a detectar informações mais profundas ao invés de simplesmente a presença.

Caso a magia entre em contato com um ser de aura própria, este tem direito a efetuar um teste de RM, caso passe, a magia não conseguirá detectar a presença de auras agindo sobre o ser e nem a de qualquer objeto encantado ou mágico que este esteja portando.

As informações obtidas serão sempre a do encanto mais forte (de maior nível) sobre cada alvo. Outro ponto importante de se ressaltar é que cada aura brilha de uma forma diferente, assim sendo, se uma sala tem magia em toda ela e um objeto mágico no meio, a sala brilhará em um tom e o objeto em outro, possibilitando assim identificar os alvos que possuem magia.

Os efeitos de detectar possuem evocação instantânea, mas caso o evocador opte pelo efeito de revelar a evocação é ritual.

- **Detecção de Magia 1:** Detecta magia em 1 local, objeto ou ser tocado pelo evocador. Se for mágico indica o nível de detecção que deve ser usado de acordo com o que se deseja saber.

Invisibilidade

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos

Este encanto causa uma invisibilidade a todo tipo de onda luminosa. O receptor da magia se torna opticamente indetectável, porém ainda possível de ser achado por seu odor e pelo barulho causado, além das marcas que sua passagem cria.

Todo objeto que estiver em contato direto com o beneficiado pela magia também se torna invisível. Se ele deixar algo cair, porém, o objeto se tornará visível.

- **Invisibilidade 1:** Torna um objeto pequeno (máximo de 50cm x 50cm x 50cm) invisível.

Manipulação de Luz

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

Esta magia permite ao evocador criar luz ou escuridão que ocupa um círculo de diâmetro variável (conforme indique o efeito). O centro do círculo é o local de maior intensidade do efeito, ou seja, a luz ou escuridão é mais forte. O centro do círculo pode ser posto em um objeto ou criatura, ou seja, onde ele for, o círculo se moverá com ele. Se a luz for posta nos olhos de uma criatura ela deverá fazer uma resistência a magia e caso falhe ficará parcialmente cega por algum tempo, até seus olhos se acostumarem com a nova luminosidade. Caso a vítima resista, a magia não acertou os olhos da vítima ficando perto dela, mas sem gerar efeitos maiores.

- **Manipulação de Luz 1:** Cria uma tênue luz de 10 metros de diâmetro por 10 rodadas. Não pode ser usada para cegar o oponente.

Raio Elétrico

Evocação: Instantânea

Alcance: Variável

Duração: Instantânea

Este feitiço cria uma acumulação de energia elétrica nas mãos do evocador, que pode lançá-la contra um adversário que esteja dentro do alcance da magia.

o raio elétrico criado é bem preciso, atingindo apenas aqueles que o evocador escolher. A partir do efeito 6, o raio pode se bifurcar, acertando até dois alvos simultaneamente. O crítico (que venha a acontecer) é resolvido na tabela de magia.

- **Raio Elétrico 1:** Causa 16 de dano máximo e o alcance é de 5 metros.

Sono

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: Variável

A magia Sono faz com que uma ou mais vítimas durmam ou sejam acometidas de grande sonolência. Todas as vítimas têm direito de tentar resistir à magia. Aquelas que resistem não são afetadas. Esta magia tem evocação muito discreta e dificilmente o evocador será percebido. Devido a isso e ao efeito da magia, algumas vítimas sequer percebem que sofreram um encanto.

Três tipos de sono são possíveis com essa magia: a sonolência, o sono leve e o sono pesado.

A sonolência é um estado de semi-inconsciência no qual o indivíduo tem grande dificuldade em perceber o que se passa a sua volta, porém, qualquer barulho, por menor que seja, pode despertá-lo. Caso alguém queira se aproximar de uma vítima sobre efeito de sonolência sem acordá-la, um teste da habilidade "Ações Furtivas" deverá ser efetuado (a critério do mestre do jogo).

Uma vítima em estado de sonolência não está totalmente inconsciente e reagirá caso seja atacada de maneira óbvia (um ataque direto). Nesta situação ela pode receber um ataque de surpresa parcial com grande facilidade, mas só sofrerá ataques de surpresa completos de atacantes cuja presença ela desconhecia antes de receber a magia.

Em sono leve ou pesado a vítima está realmente dormindo. O sono leve pode ser desfeito por barulhos altos ou toques leves e o sono pesado é desfeito apenas por pancadas na vítima. Uma pessoa em sono pesado não acordará se for tocada, mas movimentos bruscos como tentar amarrá-la ou carregá-la a acordam.

Note que deixar alguém sonolento ou em sono leve durante uma batalha seria inútil pois ele despertaria imediatamente devido ao barulho.

- **Sono 1:** Faz com que uma vítima fique sonolenta por 2 rodadas.

Telecinese

Evocação: 1 rodada

Alcance: 30 metros

Duração: 10 rodadas

Esta magia cria uma força invisível capaz de mover objetos. Essa força é mantida pela concentração do evocador. Basicamente, fazer três coisas: derrubar, arrastar ou mover. "Mover" é o controle completo dos movimentos do objeto para cima, para os lados, para baixo, etc. "Arrastar" é mover penosamente junto ao solo, e derrubar é apenas tirar o objeto de sua posição de equilíbrio. Os objetos são movidos ou arrastados à velocidade de 5 metros por rodada. Se esse encanto for usado contra um ser com aura, ele tem direito de resistir à magia.

Note que em alguns efeitos desta magia, o evocador pode optar por manipular mais de 1 objeto e/ou criatura com uma só evocação. Quando isso ocorrer, a força da magia atuará sobre a soma das massas dos alvos. Caso a soma dos pesos dos alvos seja superior a capacidade do nível usado, nenhum efeito será aplicado e o karma será gasto inutilmente.

- **Telecinese 1:** Move 5kg, arrasta 10 kg e derruba 1 5kg. Afeta apenas 1 alvo

Magias de Rastreadores

Aprimorar Habilidades

Alcance: Pessoal

Duração: Uso(s) ou 12 horas

Evocação: Instantânea

Ao adquirir pelo menos 1 nível neste encanto, o evocador terá de escolher até 3 habilidades e ao adentrar em uma especialização, este poderá escolher mais 5 novas habilidades. As habilidades que podem ser escolhidas são: Acrobacias, Ações Furtivas, Aplicar Esforço, Carpintaria, Corrida, Escalar Superfícies, Escapar, Lidar com Animais, Manusear Armadilhas, Medicina, Montar Animais, Natação, Navegação, Seguir Trilhas, Sobrevivência, Trabalhos Manuais, Usar Sentidos e Venefício. Somente as habilidades escolhidas terão seus níveis de dificuldade diminuídos de acordo com os efeitos abaixo; uma vez escolhida a habilidade não é mais possível trocá-la. Note que, caso o místico não possua nível na habilidade que tenha escolhido, este encanto não poderá ser utilizado.

Obs: Este feitiço pode ser evocado em conjunto ao uso de uma habilidade, caso seja evocado desta maneira não gastará a ação da rodada, mas gastará 1 uso automaticamente. O encanto irá entrar em colapso se: todos os usos forem gastos, se o a duração máxima for alcançada ou se for evocado novamente. Neste último caso, o efeito mais recente torna-se o vigente. É importante ressaltar que com exceção do efeito 9, esta magia não reduz o nível de dificuldade se ela for Impossível.

- **Aprimorar Habilidades 1:** Bônus/Redução de 1 Nível em um rolamento. Perdura por 1 uso.

Arqueirismo

Evocação: instantânea

Alcance: Pessoal

Duração: variável

Esta magia aumenta a habilidade com arco e flecha do evocador, concedendo bônus e efeitos especiais. Esta magia deve ser evocada no início de uma rodada, antes do uso de arco e flecha, sendo que ela não conta como uma ação na rodada. Os efeitos de cada nível não são cumulativos entre si, mas o jogador pode escolher qualquer efeito do nível lançado para baixo. Esta escolha deve ser feita em cada rodada que a magia durar, logo após se lançar os dados do ataque.

Exemplo: Um rastreador evoca Arqueirismo 7. Ele faz um rolamento de dado e ele tira amarelo. Ele pode escolher os efeitos de 1 a 7, mas como tirou amarelo, decide escolher o efeito 7 que permite ele fazer um segundo ataque com 25% de redutor. Como a magia dura 3 rodadas, na segunda rodada ele faz um novo tiro e desta vez ele tira azul (100%) então ele decide usar o efeito 3 e desarma o oponente que foge do combate. Na 3ª rodada, ele decide atacar outro oponente e tira um crítico. Como ele lançou o efeito 7, então decide usar o efeito 7. O crítico é resolvido normalmente e ele pode fazer um segundo ataque com 25% de redução do dano. Se ele tivesse lançado Arqueirismo 9, poderia ter escolhido o efeito de dobrar o dano.

Uma limitação desta magia, é que o Rastreador tem de fazer pelo menos uma vez um pequeno ritual de 30 minutos de purificação

de seu arco e de suas flechas. Este ritual não gasta Karma e deve ser feito em ambiente natural. Somente após este ritual a magia pode ser evocada, pois é a sua ligação com a natureza que permite ele fazer estes efeitos extraordinários. O ritual não precisa ser refeito a cada evocação, mas caso o Rastreador saia do ambiente natural por mais de uma semana ligação é perdida e ele deve fazer de novo o ritual de purificação antes de poder usar novamente a magia.

- **Arqueirismo 1:** O tiro nunca erra o alvo (verde e branco viram amarelo) quando usada em situação fora de combate e o evocador possa se concentrar por pelo menos uma rodada. A duração é 1 uso.

Camuflagem

Alcance: Toque

Duração: Variável

Evocação: 1 rodada.

Este encanto permite que o evocador use o ambiente a sua volta para camuflar a si mesmo e/ou outros seres próximos. A camuflagem dada por esta magia é adaptável ao ambiente de forma a deixar os alvos quase imperceptíveis.

Os seres e seus pertences ficam camuflados de forma idêntica ao ambiente onde estão, para vê-los é necessário um teste Muito Difícil na habilidade Usar os Sentidos. Note que a magia camuflagem não os impede de serem percebidos pelos sentidos que não sejam a visão. Os níveis que não possuem duração perduram até que o alvo se mova, os demais níveis ficam ativos para cada alvo por um tempo de dez minutos ou podem terminar antes caso este efetue um ataque, mova-se além da velocidade permitida ou evoque uma magia. A quantidade de alvos que a magia afeta é sempre dois, sendo o evocador e outro alvo, exceto nos níveis mais avançados onde afeta apenas o evocador e seus companheiros animais.

- **Camuflagem 1:** O ambiente deve ser no mínimo equivalente a uma vegetação muito densa, grandes declinações no terreno (ladeiras, pedras, planaltos etc.), lugares escuros (como cavernas), etc.



Despistamento

Evocação: 1 rodada

Alcance: Toque

Duração: variável

Essa magia cria uma trilha falsa a partir do ponto que o evocador conjurar a magia. A direção apontada será decidida pelo místico no momento da criação, e não poderá mais ser alterada. Esta magia tem como restrição o uso em ambientes naturais ou em terrenos de terra mesmo que sejam não naturais (como ruas em cidades).

A magia não terá efeito caso o perseguidor esteja fazendo contato visual com o evocador (note que o encanto não faz com que o místico fique invisível, apenas cria uma trilha falsa). O tempo em que o perseguidor gastará seguindo a trilha falsa varia de acordo com o nível da magia.

A trilha criada é exatamente igual à que o evocador produziria mesmo estando acompanhado, não importando quantos estejam com ele, e sempre parecerá que foi feita a pouco tempo. O perseguidor deve conseguir passar no teste de seguir trilhas indicado em cada efeito para encontrar qualquer pista. Após a duração do efeito, o perseguidor terá chegado no fim da trilha e perceberá que foi enganado.

A partir do nível 6, caso o evocador tenha tempo para preparar e queira capturar o perseguidor, a magia possibilitará redução na dificuldade da habilidade Manusear Armadilhas.

- **Despistamento 1:** Concede 1 hora de despistamento. Para perceber que a trilha é falsa é preciso atingir 1 nível de dificuldade a mais que seria necessário para detectar a trilha verdadeira; mas apenas se perceber que a trilha é falsa, poderá fazer um novo teste para rastrear a verdadeira.

Dominação Animal

Evocação: Instantânea

Alcance: 50 Metros

Duração: 1 hora

Com esta magia o rastreador é capaz de acalmar ou espantar animais que falharem no teste de Resistência a Magia e que possam ouvir ou ver os movimentos de dominação do místico. O nível utilizado vai definir o tipo e a quantidade de animais afetados. Enquanto durar o efeito, a dificuldade nos testes de habilidade do evocador em lidar com aquele(s) animal(is) será reduzida em 1. É importante notar que qualquer ataque a um animal dominado resultará na quebra da magia e um provável castigo de Nil.

- **Dominação Animal 1:** Acalma ou espanta até 1 animal de estágio 3 ou menor.

Habilidade Animal

Alcance: Pessoal

Duração: 1 hora

Evocação: Instantânea

Através deste encanto o místico torna-se temporariamente capaz de expandir suas capacidades, assemelhando-o com os animais.

Cada um dos efeitos pode ser ou não cumulativo com o anterior, desta forma, o evocador ao conjurar um efeito deve escolher quais efeitos anteriores ele gostaria de usar. Este encanto irá colapsar quando for evocado novamente, assim que o usuário decidir cessar seu uso ou assim que o tempo limite se esgotar.

- **Habilidade Animal 1:** Permite aumentar em duas vezes a sua velocidade base.

Rastreamento

Alcance: Variável

Duração: 12 horas

Evocação: 1 rodada

Este encanto permite ao evocador obter informações referentes a uma trilha. A informação é obtida sem a necessidade de rolamento da habilidade **Seguir Trilhas**, mas o uso conjunto com esta habilidade traz alguns bônus conforme vistos nos níveis da magia. É importante frisar que nada impede de utilizar a habilidade Seguir Trilhas para usar as suas capacidades não descritas aqui nesta magia, mas neste caso deve ser feito o teste normal da habilidade.

- **Rastreamento 1:** Direciona intuitivamente o rastreador para uma trilha que atenda a sua busca, por isto o Rastreador deve anunciar ao mestre o que está tentando trilhar. Se a busca for genérica demais a trilha encontrada pode não ser a desejada. A distância máxima da trilha deve ser no máximo de 1 km e o tempo que os seres que deixaram a trilha é no máximo de 4 horas. Um rolamento de Seguir Trilhas (muito difícil) revelará perigos, tais como: armadilhas, buracos, pedras soltas ou outras coisas (inanimadas) que possam representar perigo.

Resistência

Alcance: toque

Duração: variável

Evocação: uma rodada

Com este encanto, o evocador canaliza uma certa quantidade de energia para tornar a si e a quem ele tocar mais protegidos física e magicamente. Esta magia aumenta temporariamente a RF e a RM por um número de pontos indicados em seus efeitos e concede resistência à fadiga e a temperatura extremas.

- **Resistência 1:** Aumenta em 2 pontos na RF e RM, protege contra variações de temperaturas de 0°C à 60°C. Além disso, dispensa os 2 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 6 horas. Afeta só o evocador.
- **Resistência 3:** Aumenta em 3 pontos, protege contra variações de temperaturas de -15°C à 70°C. Além disso, dispensa os 3 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 12 horas. Afeta só o evocador.

Visão Animal

Alcance: Pessoal

Duração: 12 horas

Evocação: Instantânea

O evocador adquire temporariamente a capacidade de adaptar a sua visão para enxergar no escuro ou (dependendo do efeito) a enxergar mais longe. Na visão noturna, o personagem passa a ver todos os objetos em escalas de cinza. O alcance da visão noturna é igual ao que ela teria caso o local estivesse banhado pela luz do dia. Devido a sua conexão com a natureza o Rastreador quando estiver fora de ambientes naturais não conseguirá mais evocar esta magia, mas se tiver sido evocada antes em ambientes naturais, ela continuará até o limite da duração, mesmo que ele entre em ambientes não naturais.

- **Visão Animal 1:** A visão noturna permite enxergar em escuridão parcial.

Magias de Sacerdotes

Apelo

Evocação: Variável.

Alcance: 5 metros

Duração: Variável

Com esse milagre, o sacerdote pede ajuda ao seu deus, que responde mandando enviados para solucionar seus problemas ou ajudá-lo em suas funções.

O ser conjurado permanece com o evocador por 30 rodadas, normalmente. Os efeitos Apelo 4, 6 e 9 são rituais que fazem com que o enviado fique permanentemente ajudando o sacerdote. Apenas uma dessas criaturas pode ficar permanentemente com o sacerdote. A conjuração temporária tem evocação de uma rodada e a permanente é ritual.

Esta magia não deverá ser evocada levemente, apenas em caso de necessidade real. Caso seja evocada em uma situação que não seja de extrema necessidade ou se for evocado por um motivo efêmero e/ou mundano, a magia falhará e o sacerdote será punido pelo seu deus, o que normalmente implicará na perda de seus poderes, ou mesmo por alguma maldição (o Mestre deverá decidir a melhor forma de punir o sacerdote).

Caso o enviado morra ou a duração chegue ao fim, ele desaparece, voltando para junto de seu o deus.

- **Apelo 1:** Conjura temporariamente um enviado menor.

Bênção

Evocação: Instantânea

Alcance: 10 metros

Duração: 10 rodadas

O Sacerdote pede a seu deus que auxilie seus companheiros na batalha causando um aumento no vigor e na coragem de todos os afetados. Inicialmente, este milagre apenas melhora a capacidade de combate, mas em determinados níveis afeta também a Energia Heróica dos abençoados.

De qualquer forma, os efeitos não são cumulativos, não se pode abençoar seguidas vezes a mesma pessoa. Note que este milagre serve para abençoar os companheiros do Sacerdote e não a ele mesmo.

- **Bênção 1:** Um companheiro do Sacerdote aumenta em 1 sua coluna de ataque.

Curas Físicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

Duração: Permanente

Esta magia cura instantaneamente ferimentos, reparando total ou parcialmente qualquer dano na EF do favorecido com o milagre.

A quantidade de dano que é restaurada depende do Efeito utilizado. Note que a EF de uma criatura não pode ultrapassar o máximo que esta pessoa tem.

- **Curas Físicas 1:** Cura 2 pontos de dano na EF.

Curas Heroicas

Evocação: Instantânea

Alcance: Toque

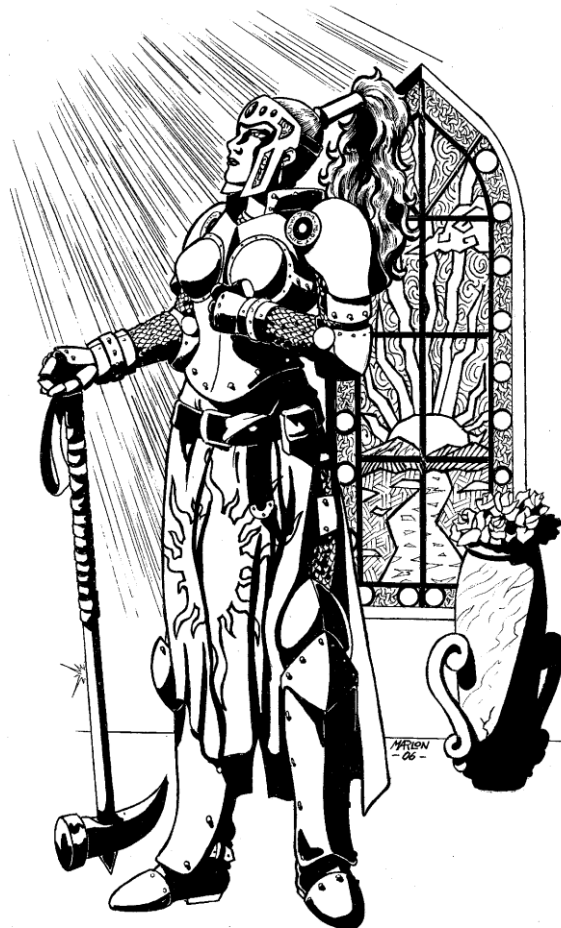
Duração: Instantânea

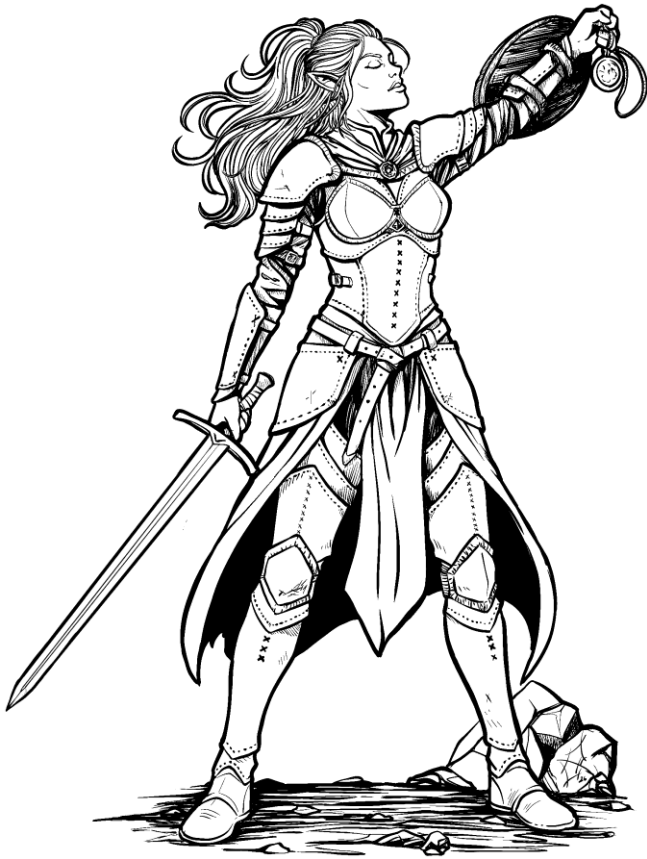
Durante os combates, o heroísmo dos lutadores é facilmente abatido. O cansaço e a perda de confiança são mortais em certos casos.

Esse milagre recupera imediatamente a EH do ser tocado. Uma cura, que levaria horas ou dias, se faz em um instante. O processo, ainda assim, é apenas uma recuperação. Pontos de cura que levem a EH acima do máximo da criatura curada são perdidos.

Para efetuar a cura, o sacerdote deverá fazer uma rolagem na coluna do nível que possuir na magia. De acordo com o resultado obtido na rolagem, certa quantia de EH será curada. A quantidade recuperada será dada pela fração conseguida na rolagem (exatamente como são aplicados os danos), ou seja, se um efeito é capaz de curar um valor máximo de 24 pontos de EH, isso quer dizer que as frações de recuperação de acordo com a rolagem serão as seguintes: 100% = 24, 75% = 18, 50% = 12 e 25% = 6. Caso o alvo não queira ser curado joga-se resistência à magia e usam-se os resultados da tabela normalmente. Um resultado crítico (cor cinza) será contado como crítico de magia podendo curar mais que o descrito no efeito. Em caso de erro ou falha (branco e verde) nenhum ponto de EH é recuperado.

- **Curas Heroicas 1:** Cura um valor máximo de 16 pontos de EH.





Detecção de Magia

Alcance: 5 metros

Duração: 1 rodada.

Evocação: variável

Este encanto permite ao evocador detectar e fazer uma leitura da presença de magias ou auras mágicas que estejam em locais, objetos e/ou seres. Além disso, dependendo do nível, é possível revelar como os objetos encantados e/ou mágicos funcionam e quais são as suas propriedades.

Ao utilizar este encanto, uma luz é emanada e sinaliza onde existe a presença de magia e/ou auras mágicas em operação, desde que esta esteja até 5 metros do místico. Nos níveis mais avançados o evocador começa a detectar informações mais profundas ao invés de simplesmente a presença.

Caso a magia entre em contato com um ser de aura própria, este tem direito a efetuar um teste de RM, caso passe, a magia não conseguirá detectar a presença de auras agindo sobre o ser e nem a de qualquer objeto encantado ou mágico que este esteja portando.

As informações obtidas serão sempre a do encanto mais forte (de maior nível) sobre cada alvo. Outro ponto importante de se ressaltar é que cada aura brilha de uma forma diferente, assim sendo, se uma sala tem magia em toda ela e um objeto mágico no meio, a sala brilhará em um tom e o objeto em outro, possibilitando assim identificar os alvos que possuem magia.

Os efeitos de detectar possuem evocação instantânea, mas caso o evocador opte pelo efeito de revelar a evocação é ritual.

- **Detecção de Magia 1:** Detecta magia em 1 local, objeto ou ser tocado pelo evocador. Se for mágico indica o nível de detecção que deve ser usado de acordo com o que se deseja saber.

Esconjuração

Evocação: Instantânea

Alcance: 20 metros

Duração: 1 dia

Esse feitiço canaliza forças positivas para derrotar mortos-vivos e Demônios. Caso um destes falhe em resistir a essa magia, ele será imediatamente forçado a fugir do evocador por um dia, como que possuído por um pânico terrível. Se o efeito usado for muito poderoso, é possível até mesmo destruir o corpo físico da criatura.

A magia afeta criaturas que estejam dentro do alcance (a menos de 20 metros do evocador) até certo número total de Estágios. Isto significa que somam-se os Estágios dos oponentes até atingir o limite da magia. Se uma vítima tem mais Estágios que o que "sobrou" do poder da magia, ela está a salvo, pois não pode ser parcialmente afetada. Ela começa afetando os seres mais fracos primeiro (menor Estágio) para então atingir os mais fortes. Note que todo ser afetado por Esconjuração deixa imediatamente de ser controlado (se estava antes), sendo liberto de magias como Controle ou Controle Demoníaco.

- **Esconjuração 1:** Expulsa 4 Estágios,

Ordens

Evocação: Instantânea

Alcance: 30 metros

Duração: Variável

Através deste encanto o evocador força outro indivíduo a obedecer um comando seu, caso este falhe em Resistir à Magia e entenda o que foi ordenado. Esta magia também serve como sagração para uma missão sagrada ou de penitência como se verá nas descrições.

- **Ordens 1:** o evocador dá uma ordem de 2 palavras a um indivíduo que a cumprirá por uma rodada. Um oponente não pode ser ordenado a se matar.

Resistência

Alcance: toque

Duração: variável

Evocação: uma rodada

Com este encanto, o evocador canaliza uma certa quantidade de energia para tornar a si e a quem ele tocar mais protegidos física e magicamente. Esta magia aumenta temporariamente a RF e a RM por um número de pontos indicados em seus efeitos e concede resistência à fadiga e a temperatura extremas.

- **Resistência 1:** Aumenta em 2 pontos na RF e RM, protege contra variações de temperaturas de 0°C à 60°C. Além disso, dispensa os 2 próximos rolamentos para fadiga. A duração é de 4 horas. Afeta só o evocador.