

Mighty
Blade

Canção do
Bardo

EDITORA
RUNAS

ALEXANDRE MANENTI • DOMENICO GAY • LUCIANO ABEL

Luciano Abel
Domenico Gay
Alexandre Manenti

Mighty
Blade

Canção do
Bardo

EDITORA
RUNAS

Porto Alegre

2024

Versão: 3.75

Copyrights © Editora Runas

Autores: Domenico Gay, Luciano Abel, Alexandre Manenti

Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Ilustrações Internas: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Revisão: Gustavo Brauner e Eduardo "O Inominável" Machado

Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Para apoiar nosso projeto visite:

www.catarse.me/mightyforge

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com.br

www.editorarunas.com.br

Porto Alegre

2024



Esse material segue as regras do

Creative Commons (www.creativecommons.org)

sob as seguintes determinações:



Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139m Abel, Luciano

Mighty Blade: Canção do Bardo / Luciano Abel, Alexandre Manenti, Domenico Gay; [ilustração Domenico Gay] - Porto Alegre: [Edição de Luciano Abel], 2024.

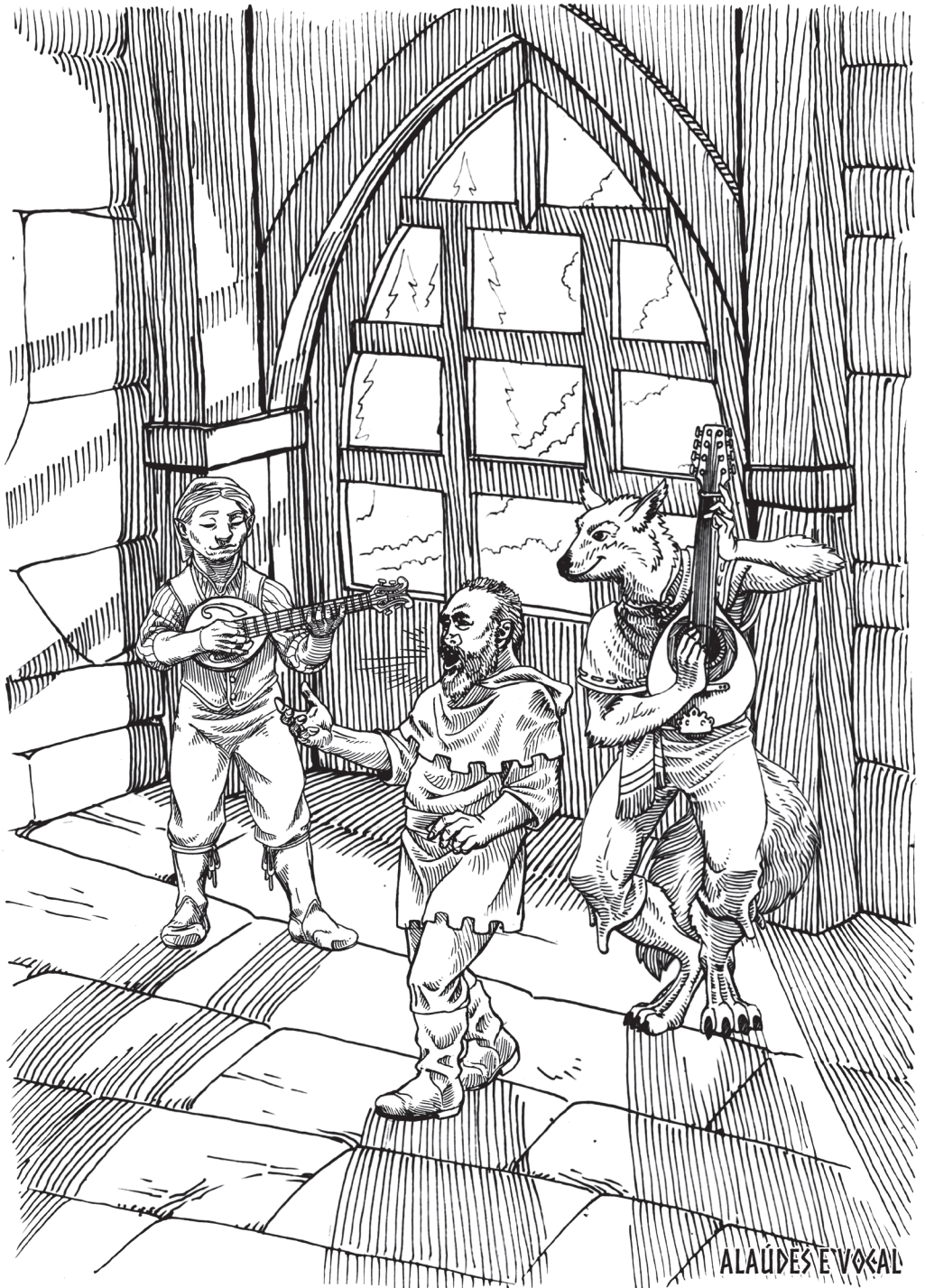
76f. : il.

Índice

ISBN: 978-65-01-20725-4

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico.
II. Título.

CDD: 793.9



ALAUDES EVOGAL

Sumário

Introdução	5	Festival das	
Capítulo 1: Regras	6	Cordas de Prata.....	17
Novos Exemplos de Testes....	7	Condado do Dragão.....	17
Cantar/Declamar (Vontade) .	7	Festival do Grifo.....	17
Dançar.....	7	Condado das Montanhas...	17
Disfarçar.....	8	Festival da	
Tocar Instrumento Musical . .	8	Morte do Dragão	17
Melodia, Ritmos e Canções....	9	Floresta dos Antigos.....	18
Músicas e Partituras.....	9	Festival das Fadas.....	18
Antecedentes.....	10	Ilha da Prata.....	18
Kapa Haka.....	10	Baile de formatura	
Dervixe/Odalisca.....	10	dos acadêmicos....	18
Pífaró.....	11	Torre de Sarfion.....	18
Capítulo 2: Cenário	12	Feira de Sarfion.....	18
Festivais de Tebryn.....	13	Classes Musicais	20
Festivais da Realeza.....	13	Bardo.....	21
Caçada Selvagem.....	13	Menestrel.....	28
Fogos da Abundância.....	14	Caminhos	34
Denária.....	14	Charlatão.....	35
Candelária.....	14	Cortesão.....	38
Condado de Strauss.....	15	Dançarino.....	42
A Folia.....	15	Gótico.....	47
Condado de Gardóvia.....	15	Metaleiro.....	51
Festival Fúnebre.....	15	Orador.....	54
Condado de Albieren.....	15	Sátiro.....	57
Festival dos Patos.....	15	Skald.....	60
Condado de Miralda.....	16	Trovador.....	63
Festival da Colheita.....	16	Equipamentos	66
Condado do Vale.....	16	Tabela de	
Baile das Flores.....	16	Instrumentos Musicais...	67
Condado de Faendul.....	16	Utensílios.....	69
Festival das Tartarugas...	16	Músicas	70
Festival dos Barcos.....	17	Músicas Básicas.....	71
Condado dos Segredos....	17	Músicas Avançadas.....	73



Introdução

Este livro tem por objetivo trazer regras mais detalhadas sobre alguns testes de performance, além de trazer uma revisão da classe do Bardo e introduzir uma nova classe chamada de Menestrel. Além disso, este livro também conta com algumas datas festivas de Tebryn, que são celebradas anualmente por todos os reinos e são ideias para Mestres criarem uma aventura inteira a partir destes festivais.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Bardos Bradando Bravatas Breves. Esse livro é a prova que do caos surge a ordem. Foram quase 3 anos de discussões, produções e playtestes até chegar neste livro. Muitas coisas ficaram pelo caminho, e elementos maravilhosos, como o Metaleiro, surgiram. Esse material me deixou muito satisfeito e, juntamente com o Codex Monstrorum, mostra o poder que a comunidade do Mighty Blade tem. Obrigado a todos vocês por nos propiciaram criar materiais como esse.

Luciano Abel

Aos nossos apoiadores oficiais, os membros da Torre de Sarfion, que além de nos apoiarem, foram de muita ajuda para a criação deste livro, além de terem ajudado nas escolhas de nomes, festivais, habilidades e regras aqui incluídas e alguns playtestes, especialmente à Raíssa “A Barda” Leal e Marcelo “Chuchu” Schuch, Apollo, Axradh “o Inominável”, Leona Sabres, Luiz Corvo Loco (CRÁ!), Psicopato, Redlev, Hualinn e Unigame.

Domenico Gay

Bem, eu não sei o que falar, só sei de uma coisa, foi cansativo escrever o livro, mas, foi satisfatório também escrever o livro, pois, é algo que eu gosto. A revisão do bardo veio a partir de uma conversa que eu tive com a comunidade do Mighty Blade juntamente com alguns “Gameplays” que eu fiz do bardo onde eu não o achei tão poderoso, diferente das demais classes. Então eu me juntei ao Domenico numa conversa do Discord e discutimos que o Bardo precisava de uma revisão aprofundada. Com isso surgiu uma nova classe, caminhos e uma ideia minha para enriquecer mais o cenário: os “Festivais”. Bem, espero que gostem e curtam o livro, e lembrem-se... Eu estou olhando cada passo que vocês dão quando entram na Torre de Sarfion... Querem pastel?!

Alexandre “Nitsoa” Manenti



Capítulo 1 – Regras

Este capítulo se dedica a ampliar as regras apresentadas no Guia Básico, Guia do Herói e Guia do Vilão do Mighty Blade, além de apresentar algumas opções que podem ser adicionadas à qualquer aventura ou campanha.



ALAÚDE, GAITA DE FOLE, BOHRAN E TROMBETA

NOVOS EXEMPLOS DE TESTE

No *Guia Básico*, na pág. 23, você encontra os exemplos mais comuns de ações em uma aventura de *Mighty Blade*. A seguir, acrescentamos algumas ações que se tornam bastante comuns quando você usa este livro no seu jogo.

Cantar/Declamar (Vontade): Se puder cantar ou falar por pelo menos 10 minutos sem interrupções, você pode manter uma plateia entretida – e distraída – realizando um teste de Vontade. Todos dentro de uma área igual à sua Vontade (à céu aberto) ou Determinação (em um ambiente fechado) em metros sofrerão um redutor de -1 em todos os seus testes de percepção. Uma Falha Crítica neste teste faz com que a plateia tenha uma reação negativa e não será afetada por este efeito pelo próximo dia – e todas as suas interações sociais com membros da plateia sofrerão um redutor de -2. Em um sucesso decisivo, o redutor de percepção passa a ser de -2 e, além disso, você recebe um bônus de +2 em qualquer teste enquanto interagir com a plateia (incluindo testes subsequentes desta ação) até que eles ou você deixem o ambiente.


Se tiver um resultado 14 ou maior no teste, o personagem pode receber uma quantidade de moedas igual à metade do resultado do teste (arredondado para baixo).

Dançar (Agilidade/Vontade): Se puder dançar por pelo menos 5 minu-

tos sem interrupções, você pode manter uma plateia entretida – e distraída – realizando um teste de Agilidade ou Vontade (o que for mais alto). Todos dentro de uma área igual à sua Vontade (a céu aberto) ou Determinação (em um ambiente fechado) em metros sofrerão um redutor de -1 em todos os seus testes de percepção. Você deve realizar este teste novamente a cada 5 minutos que continuar a dançar. Uma Falha Crítica neste teste faz com que a plateia tenha uma reação negativa e não será afetada por este efeito pelo próximo dia – e todas as suas interações sociais com membros da plateia sofrerão um redutor de -2. Em um sucesso decisivo, o redutor de percepção passa a ser de -2 e, além disso, você recebe um bônus de +2 em qualquer teste enquanto interagir com a plateia (incluindo testes subsequentes desta ação) até que eles ou você deixem o ambiente.

Se o personagem se apresentar por pelo menos 10 minutos (2 testes) sem rolar nenhuma falha crítica, ele pode receber uma quantidade de moedas igual ao resultado mais baixo que rolou neste período.

É possível dançar utilizando uma armadura, mas armaduras com a Característica Pesada impõem regras de Inaptidão aos seus testes de Dança, e armaduras com a característica Rígida restringem consideravelmente seus movimentos, impedindo que o teste seja realizado.



Disfarçar (Inteligência/Vontade): Você é capaz de se disfarçar para parecer uma pessoa diferente. Você pode simplesmente improvisar um disfarce escondendo algumas partes do seu equipamento e modificando sua roupa (virando um tabardo do avesso, colocando armas dentro da mochila, trocando seu elmo por uma bandana, colocando um manto ou capa ...) como uma Ação Padrão (que não exige testes), o que lhe concede um bônus de +1 em Ocultar-se/Camuflar-se. Se tiver um kit de maquiagem, você pode aplicar tintas e próteses para se parecer com uma pessoa diferente ou mesmo um membro de outra Raça (dentro das limitações cabíveis; Um Metadílio pode conseguir se passar por um Anão e talvez um Elfo ou Faen, mas não por um Tailox ou Aesir). Isso exige 10 minutos de preparação e um teste de Inteligência (Dificuldade 12). Uma falha significa que a maquiagem é óbvia enquanto um sucesso torna o personagem virtualmente impossível de reconhecer (exceto para alguém familiar) oferecendo um bônus de +1d6 em testes de Ocultar-se para propósitos de seguir um alvo despercebido OU se tiver sido usada para obscurecer o personagem (tintas escuras sobre a pele, cobertura opaca sobre lâminas e itens de metal e pó escuro sobre a roupa), oferece um bônus de +1d6 em testes de Camuflar-se/Ocultar-se e de +2 em Esconder-se.

Finalmente, você pode usar um kit de maquiagem para tentar se passar por outra pessoa. Você precisa ter observado a pessoa por pelo menos 10 minutos, e então passar em um teste de Inteligência - dificuldade 14 para se disfarçar de alguém de sua própria Raça, ou 16

para alguém de outra Raça (novamente, dentro das limitações cabíveis). Uma falha significa que a maquiagem é óbvia e pode até mesmo levantar suspeitas, enquanto um sucesso, além de tornar o personagem virtualmente impossível de reconhecer (exceto para alguém familiar) permite que ele se passe pelo alvo imitado, desde que não seja confrontado por alguém familiar a ele.

Tocar Instrumento Musical (Agilidade): Quando puder tocar um instrumento musical por pelo menos 5 minutos sem interrupções, você pode manter uma plateia entretida - e distraída - realizando um teste de Agilidade. Todos dentro de uma área igual à sua Vontade (à céu aberto) ou Determinação (em um ambiente fechado) sofrerão um redutor de -1 em todos os seus testes de percepção. Você deve realizar este teste novamente a cada 5 minutos que estiver tocando continuamente. Uma Falha Crítica neste teste faz com que a plateia tenha uma reação negativa e não será afetada por este efeito pelo próximo dia - e todas as suas interações sociais com membros da plateia sofrerão um redutor de -2. Em um sucesso decisivo, o redutor de percepção passa a ser de -2, e, além disso, você recebe um bônus de +2 em qualquer teste enquanto interagir com a plateia (incluindo testes subsequentes desta ação) até que eles ou você deixem o ambiente.

Se o personagem se apresentar por pelo menos 15 minutos (3 testes) sem rolar nenhuma falha crítica, ele pode receber uma quantidade de moedas igual ao resultado mais alto que rolou neste período.

MELODIAS, RITMOS E CANÇÕES

Esta é uma revisão e ampliação das regras para Habilidades do tipo Música, apresentadas no Guia básico. Se o Mestre utilizar as regras apresentadas neste suplemento, as regras a seguir devem ser utilizadas no lugar daquelas apresentadas no Guia básico.


Músicas são características exclusivas das Classes Bardo e Menestrel, além de alguns Caminhos. Ao invés de serem adquiridas como Habilidades, como na versão atual do sistema, elas são adicionadas à lista de Músicas conhecidas pelo personagem quando determinadas Habilidades são selecionadas por ele – quando uma Habilidade permitir que o Personagem adquira uma Música, isso estará indicado explicitamente na descrição da Habilidade. Algumas Músicas ainda existem como Habilidades, indicando que elas são Músicas exclusivas daquela Classe ou Caminho e, portanto, não podem ser selecionadas dessa forma por personagens que não tenham acesso aquela Classe ou Caminho específicos.

Músicas se dividem em três tipos distintos: Canções que utilizam apenas a voz, e deixam o Menestrel e o Bardo livres para utilizar seu corpo para fazer outras ações físicas – como, por exemplo, atacar; Ritmos, que exigem apenas instrumentos e deixam o Menestrel livre para usar sua voz para se comunicar, dar ordens ou utilizar Gritos e Rugidos; e finalmente, as Melodias, que usam instrumentos e voz e não deixam espaço para outras ações.

Músicas requerem concentração e exigem ações padrão para serem iniciadas (sem a necessidade de qualquer teste, mas com o gasto em Mana apropriado) e podem ser mantidas com Ações de Movimento. O custo em Mana de uma Música só é gasto quando a Música é iniciada, e seu efeito dura enquanto o personagem puder se manter tocando. Se o efeito de uma Música for cancelado para um ou mais alvos, o personagem pode tentar afetar esses alvos novamente, reiniciando a Música. Os efeitos da Música que estiverem sendo mantidos serão interrompidos imediatamente se o Menestrel utilizar Ações de Turno Completo, se ele estiver *Caído*, *Atordoado*, *Enregelado*, *Distraído* ou *Paralisado*. Além disso, um personagem só pode manter uma Música de cada vez. Ele ainda pode utilizar outras Habilidades de Ação em seu turno (incluindo Gritos, se estiver mantendo um Ritmo, ou ataques se estiver mantendo uma Canção) mas se iniciar outra Música, a que estiver em efeito cessa imediatamente.

MÚSICAS E PARTITURAS

Diferentes músicos podem conhecer músicas através de partituras as tendo aprendido “de ouvido” – ou seja, tendo escutado alguém tocar/cantar a música e ter aprendido dessa forma. No entanto, os personagens com acesso à Habilidades do tipo Música são capazes de tornar essas canções muito mais poderosas, literalmente lhes con-



ferindo capacidades sobrenaturais. O poder de uma canção não está em sua letra ou nas suas notas, mas, sim, na interpretação das mesmas. Literalmente, o poder das músicas de um Bardo ou Menestrel está no próprio Músico. E, de fato, uma mesma Música pode ter efeitos semelhantes quando são tocadas de forma totalmente diferentes por Bardos de culturas diferentes – Canção do Triunfo tocada por um Fira poderia ter uma letra falando sobre a derrota das Naga durante a fundação de Parband, acompanhado de uma melodia de alaúde extremamente complexa, enquanto para um Aesir poderia ser a história de uma luta contra um monstro marinho por uma tripulação de marinheiros e acompanhada de um ritmo repetitivo de tambor.

É por isso que, embora haja vários livros de partituras ao longo de Drakon, com músicas tradicionais em um Reino, região ou mesmo de uma cidade particular, conhecer essas músicas não faz com que um personagem seja capaz de produzir os efeitos sobrenaturais que ele pode ter sentido quando ouviu um Bardo tocando aquela música em particular.

Assim, é impossível para um Bardo descrever em uma partitura os efeitos de uma Música. Ele pode transcrever letras e notas, mas não sua interpretação delas, e portanto, nunca será capaz de transmitir para um objeto os efeitos de uma Habilidade do tipo Música, para que outro Bardo seja capaz de utilizá-la.

ANTECEDENTES

KAPA HAKA

Descrição: Você aprendeu a realizar as danças tradicionais de intimidação dos Astérios, sendo você mesmo membro da Raça – natural ou adotivo – um estudioso da sua cultura, ou um dançarino buscando aprender formas tradicionais de dança de outras culturas.

Entre os Astérios, é comum que os jovens sejam ensinados pelos guerreiros da Raça desde cedo, com os movimentos e ideias básicas sendo ensinadas igualmente para machos e fêmeas. À medida que crescem, os machos seguem recebendo mais ensinamentos para aprender o Kapa Haka em combate, desenvolvendo um senso de

coordenação com os outros guerreiros e melhorando sua confiança e sua coragem à medida que seguem praticando. Enquanto isso, as fêmeas passam a receber treinamentos em outras formas de dança, com a base do Kapa Haka sendo aproveitada para expressões de fúria, raiva e dor em um estilo de dança focado em contar histórias.


Requisitos: Vontade 3.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Haka.

Equipamento Extra: Uma arma a sua escolha que custe até 150 moedas.

DERVIXE/ODALISCA

Descrição: Dançarinos dedicados à adoração de Hou, as Odaliscas e os



Dervixes originalmente eram exclusivamente dedicados à realização de danças e cantorias durante os cultos ao sol. Quando esta tradição foi trazida pelos Firas para Parband, a dança se popularizou entre as outras Raças do reino, e apresentações sem finalidades religiosas se tornaram cada vez mais comuns com o passar do tempo.

Eventualmente, as danças e cantos das Odaliscas e Dervixes se tornaram comuns ao longo de toda Parband como forma de entretenimento, e embora hoje ainda haja muitos Sacerdotes e Sacerdotisas de Hou que utilizam danças durante suas cerimônias, dançarinos seculares são muito mais comuns no reino.

Requisitos: Vontade 4.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Dança dos Sete Véus.

Equipamento Extra: Roupas de Festa de qualidade alta.

PÍFARO

Descrição: Pífaros são músicos especializados em tocar instrumentos em batalha, tanto no intuito de melhorar o moral da tropa mas, principalmente, coordenar movimentações através de avisos sonoros. Eles também utilizam músicas durante a movimentação de

tropas para marcar a velocidade de marcha e, em navios, podem ser empregados para estabelecer o ritmo dos remadores – embora navios a remo não sejam muito comuns em Cassiopéia atualmente, particularmente em tempos de guerras.

Pífaros recebem seu nome de um dos instrumentos mais comuns em combate, uma pequena flauta extremamente aguda que pode ser escutada mesmo durante uma batalha. No entanto, além dos pífaros propriamente ditos, muitos destes músicos utilizam tambores (particularmente em movimentações de tropas), berrantes e chifres. Instrumentos de sopro geralmente são favorecidos por serem (em geral) mais simples de fabricar, manter e carregar – e por serem mais sólidos e resistentes do que outros instrumentos, dada sua simplicidade. De fato, como costumam estar em ambientes de combate, a maioria dos Pífaros utiliza instrumentos feitos de metal – geralmente aço.

Requisitos: Vontade 3.

Benefícios: Você sabe tocar uma Música Básica – Ritmo de Marcha sendo a escolha mais comum.

Equipamento Extra: Um instrumento de sopro à sua escolha, de qualidade alta.

Capítulo 2 – Cenário

A seguir, apresentamos algumas datas festivas comemoradas por toda Tebryn. Algumas delas ocorrendo em datas especiais ou até mesmo anualmente.





FESTIVAIS DE TEBRYN

Os festivais apresentados a seguir são comemorados nos condados onde aparecem, embora, em alguns casos, condados vizinhos possam se apropriar de um ou mais festivais.

Festivais reais, por sua vez, são comemorados ao longo de toda Tebryn. Alguns desses já foram festivais regionais em algum momento, mas se espalharam por todo o reino e hoje são comemorados praticamente em todos os cantos do reino.

É muito comum que trupes itinerantes se desloquem ao longo de Tebryn para se apresentar nos vários festivais ao longo do ano. Essas trupes geralmente incluem Bardos, Menestréis e Ilusionistas especializados em músicas e danças regionais, apresentações teatrais e espetáculos de ilusões específicas para cada um dos festivais que visitam.

FESTIVAIS DA REALEZA

CAÇADA SELVAGEM

A Caçada Selvagem é uma celebração realizada todo Solstício de Inverno (22 Toradias), trazendo um espírito de aventura e renovação durante a temporada fria. Inspirada em lendas e mitos ancestrais, essa festividade é uma combinação de caçada, competição e celebração.

Para participar deste festival é necessário se inscrever ao longo do mês de Toradias junto aos postos de guarda ao longo do reino. Os participantes

serão organizados em grupos definidos pelos guarda-caças locais, geralmente em grupos de 4 ou 5 participantes. O festival consiste em caçar criaturas designadas pelos guarda-caças – que obviamente variam de acordo com a cada região específica. Em geral, as criaturas designadas são pouco perigosas, mas os guarda-caças costumam designar criaturas que causem problemas na região (geralmente atacando plantações ou rebanhos). Cada criatura específica tem uma pontuação diferente, que será dobrada se ela for trazida viva.

O festival geralmente se estende por uma semana, iniciando com uma celebração no dia do solstício, em que os grupos designados são apontados pelo nobre local, as criaturas designadas – e suas pontuações – são listadas, é definido o dia do final da festividade e a caçada finalmente se inicia.

Ao final do festival, os participantes retornam com suas presas, exibindo-as em um grande palco onde é feita a contagem de pontos ao longo de toda a manhã, e o nobre local anuncia o grupo vencedor e lhes entrega uma quantidade de moedas dependendo de sua pontuação. Uma longa celebração com jogos geralmente se estende pelo dia todo, terminando em um grande banquete celebrando a Caçada Selvagem, assim como o Solstício de Inverno – uma tradição enraizada na crença de que enfrentar as adversidades do inverno traz consigo crescimento pessoal, coletivo e a promessa de um novo ciclo de vida que se inicia.

FOGOS DA ABUNDÂNCIA

Os Fogos da Abundância são uma celebração anual que ocorre no Solstício de Verão (10 de Ellendias), em que as comunidades se reúnem para celebrar a fertilidade, colheitas abundantes e a energia vibrante da estação.

Durante o festival, Druidas e Xamãs são convocados para guiar cerimônias e rituais em harmonia com a natureza. Druidas utilizam suas habilidades e conhecimentos para invocar bênçãos sobre as colheitas, purificar as energias do local e canalizar a conexão entre os participantes e os espíritos da natureza.

Em meio ao campo decorado com flores, fitas coloridas e lanternas, os Xamãs conduzem cerimônias sagradas, evocando a presença dos guias espirituais para acompanhar cada participante. Eles entoam cânticos ancestrais, tocam instrumentos e realizam danças rituais, convidando a comunidade a participar junto a eles.

Durante a noite, é acesa uma grande fogueira ao redor da qual são realizadas danças e são distribuídos pães e bebidas temperadas.

DENÁRIA

Denária é uma celebração anual que ocorre no Equinócio de Primavera (15 de Randias), celebrando o renascimento da natureza e o retorno dos dias longos de sol.

O festival de Denária é ligado à renovação e à fertilidade. As comunidades se reúnem para refazer votos, o que inclui casais renovando votos de relacionamento, nobres renovando

suas responsabilidades para a comunidade e Sacerdotes reiterando sua dedicação às suas divindades.

Durante o festival, as comunidades se reúnem em campos de flores, utilizando trajés leves (geralmente com cores claras ou estampas florais) coroas de flores e trocas de presentes (geralmente ovos decorados, recheados de doces) entre si.

A cerimônia central é conduzida por sacerdotes e sacerdotisas, que invocam a energia dos seus Celestiais para abençoar os votos renovados, e é bastante comum que casamentos sejam oficializados durante o festival, bem como ordenações de noviços e escudeiros.


CANDELÁRIA

O festival de colheita de frutas é uma festividade anual que ocorre no Equinócio de Outono (primeiro dia de Miradiaz), celebrando a abundância e a generosidade da terra.

Durante o festival, as comunidades se reúnem nos pomares para colherem frutas, enquanto Druidas oferecem preces e agradecimentos aos espíritos da terra pelas colheitas – e realizam magias para melhorar a saúde e a produção das plantas.

Ao longo do festival, bolos e doces utilizando as frutas recolhidas são preparados constantemente em fogos à céu aberto e, no fim da tarde, a comunidade se reúne para realizar um grande banquete e pesar as frutas recolhidas – aqueles que trouxeram os maiores exemplares são presenteados com cestas de frutas secas e frescas.

No final do evento, os participan-



tes se espalham pela cidade distribuindo os bolos e frutas na comunidade. Essas procissão é acompanhada por trupes de Bardos e Menestréis, que cantam músicas tradicionais, carregando velas, tochas e lanternas – de onde vem o nome do festival.

CONDADO DE STRAUSS

A FOLIA

Realizado durante os dias 7 a 14 de Zenídias no Condado de Strauss, durante o qual todas as cidades e metrópoles de dentro do condado são preparadas com decorações chamativas, e suas ruas são pintadas para as grandes procissões que ocorrem todas as noites. Durante A Folia, trupes de Bardos e Menestréis se espalham pelas ruas cantando músicas tradicionais seguidos por foliões – geralmente vestindo trajes coloridos e máscaras decoradas – que dançam, cantam e bebem até o raiar do sol.

Este evento promove a interação de todo o povo do Condado, e mesmo festas em propriedades particulares durante essa época devem permitir a entrada de qualquer pessoa – e embora a maioria dos grandes bailes de máscara que ocorrem ao longo da cidade sejam realizados em templos e prédios públicos, muitos nobres são conhecidos por realizar bailes nessa época, enquanto outros preferem se misturar aos foliões nas ruas das cidades. É um dos poucos momentos em que a nobreza se mistura com os camponeses sem qualquer restrição.

CONDADO DE GARDÓVIA

FESTIVAL FÚNEBRE

Em Gardóvia, no dia primeiro de Lathellandias, é comemorado um ritual de passagem dos mortos chamado de Festival Fúnebre, que consiste em uma celebração para homenagear todos aqueles que já morreram, seja em batalha ou por causas naturais. Este festival era realizado originalmente por soldados da Hoste de Hadorn para homenagear todos os homens e mulheres que tinham sido mortos nos conflitos com Arkania, mas, com o tempo, acabou virando uma tradição de Gardóvia como um todo.


Durante o Festival Fúnebre, os participantes se reúnem nos cemitérios, e comem e bebem junto ao túmulo de seus entes queridos relembrando suas memórias junto a eles. Sacerdotes de Hadorn costumam acompanhar as celebrações confortando os participantes e renovando bênçãos aos túmulos – evitando que aqueles ali presentes sejam afetados por efeitos necromânticos.

CONDADO DE ALBIEREN

FESTIVAL DOS PATOS

Em Adieren, ao longo da Enseada dos Patos, é comemorado todo dia 16 de Kothias um festival que consiste na caça de aves aquáticas que se reúnem em grande quantidade nessa região para acasalar nessa época.

Este evento tem causado uma série de controvérsias com os seguidores de Ellenis, que além de realizar protestos nos dias que antecedem o evento – e



durante – o festival, sempre tentam atrapalhar os caçadores. Nos últimos anos, o condado tem inclusive enviado soldados para impedir conflitos durante o festival. E, de fato, nos últimos anos, apenas nobres têm participado do festival, protegidos por mercenários contratados.

Os patos abatidos durante o festival são preparados e distribuídos à população ao longo dos dias que se seguem à caçada – em parte como um esforço dos nobres para tentar justificar o festival e angariar o apoio da população com relação ao evento.

CONDADO DE MIRALDA

FESTIVAL DA COLHEITA

No condado de Miralda é comemorado anualmente o festival da colheita, que dura os primeiros 7 dias de Ellendias, onde os agricultores se reúnem para celebrar a colheita farta que tiveram em todo o ano. Este festival geralmente reúne um grande número de pessoas – que são empregados pelos agricultores durante o festival para auxiliar na colheita – e muitas vezes também inclui familiares e amigos, já que todas as noites ao longo do festival são realizados jantares para os participantes que normalmente incluem trupes de Bardos e Menestréis que tocam e cantam músicas tradicionais.

CONDADO DO VALE

BAILE DAS FLORES

No Vale das Orquídeas é comemorado anualmente o Baile das Flores

no dia 11 de Zenídias, um evento que consiste em acompanhar o desabrochar das flores tradicionais no Vale das Orquídeas, seguido de bailes e apresentações de danças ao longo dos templos de Ellenis.


Este é um evento muito prestigiado, que recebe a visita de muitos nobres de todo o reino. Entretanto, é um festival geralmente restrito à bailes particulares ao longo das diversas estufas da cidade – embora as apresentações de danças sejam realizadas ou em templos de Ellenis, ou em locais públicos, para a apreciação dos aldeões.

CONDADO DE FAENDUL

FESTIVAL DAS TARTARUGAS

O Festival das Tartarugas é uma data festiva comemorada no dia primeiro do Mês de Houdias no Porto Tartaruga, onde ocorre uma grande festa para celebrar a chegada das tartarugas à praia do porto. Este é um grande evento para todos os cidadãos, pois indica uma benção de Ran e geralmente a abundância de tartarugas vindo à praia é visto como um presságio de boas pescas ao longo do ano.

Durante o evento, os cidadãos se reúnem próximos a praia ao longo do dia para cantar, dançar e beber. As festividades vão se reduzindo ao longo da tarde, à medida que as primeiras tartarugas chegam à praia, e, ao longo da noite, os participantes se reúnem em silêncio para observar a desova das tartarugas e orar pelas bênçãos de Ran.



Embora os aldeões costumem se entusiasmar bastante com este festival – que geralmente reúne muitos participantes – muitos poucos nobres participam das festividades.

FESTIVAL DOS BARCOS

Todo primeiro dia de Tarandias, em Kerrck, é realizado um festival em homenagem à Ran, que consiste em corridas de barcos de vários tipos. Em geral, o festival começa com canoas e barcos a remo, e culmina com uma regata de navios de uma única vela competindo no final da tarde.

CONDADO DOS SEGREDOS

FESTIVAL DAS CORDAS DE PRATA

O Festival das Cordas de Prata ocorre na capital do Condado dos Segredos, reunindo os mais diversos e renomados Bardos e Menestréis para tocar suas canções mais conhecidas no dia 28 de Kothias.

O Festival das Cordas de Prata é reconhecido em todo o reino, e vários nobres vêm à cidade nessa época para apreciar o evento, considerado o maior festival de música de Tebryn.

Três eventos separados são sediados nos maiores liceus da cidade, e embora um deles seja exclusivo para a nobreza, os outros dois eventos são abertos ao público – um deles gratuito e o outro com cobrança de entrada. Qual liceu irá sediar qual evento específico muda todos os anos.

CONDADO DO DRAGÃO

FESTIVAL DO GRIFO

No Condado do Dragão, no dia 11 de Hadius, é celebrado anualmente pelo exército Tebryniano um desfile de grifos por toda a região. Vários pelotões de Grifões se preparam ao longo do ano para realizar apresentações de manobras aéreas, muitas vezes acompanhadas de disparo de magias e utilização de ilusões simulando combates aéreos.

CONDADO DAS MONTANHAS

FESTIVAL DA MORTE DO DRAGÃO

Em Stord, no Condado das Montanhas, é celebrado o Festival da Morte do Dragão no dia 22 de Houdias, comemorando a vitória de Fingal sobre o dragão e homenageando aqueles que, ao longo dos anos, perderam sua vida lutando contra criaturas dracônicas ao longo da Cordilheiras dos Cristais.

Além de músicas tradicionais e quantidades abundantes de bebidas, muitas guildas e templos montam pinhatas recheadas de itens variados – moedas, doces e brinquedos sendo os mais tradicionais.

No final do festival, uma grande fogueira em formato de dragão é queimada na grande praça das caravanas de Stord, e a guarda da cidade costuma ter bastante trabalho com as inúmeras bebedeiras que ocorrem na ocasião.

FLORESTA DOS ANTIGOS

FESTIVAL DAS FADAS

Em Ambrook, no dia 15 de Zenidias, é comemorado o Festival das Fadas. Nesse evento único, pessoas de todos os cantos dos reinos se reúnem para honrar e lembrar das fadas que habitavam as florestas.

O Festival das Fadas é uma festividade grandiosa, onde todos os que participam ficam deslumbrados somente de olhar. Durante todo o dia, rituais antigos são feitos por alguns Faens, trazendo um pouco da magia das fadas.

Durante a tarde, histórias sobre as fadas são contadas, cantadas e dançadas ao longo da cidade, geralmente acompanhadas de espetáculos de ilusão inigualáveis no reino. Competições de esconde-esconde e pega-pega também são tradicionalmente organizadas ao longo do dia, assim como banquetes com bolos, doces e bebidas temperadas.

A verdadeira celebração, no entanto, começa somente ao pôr do sol. Aqueles que desejam participar são vendados, colocados dentro de carroças, e levados até um ponto secreto da floresta dos antigos. Chegando no local, sem remover as vendas, eles são instruídos a caminhar de volta até o festival – obviamente, sendo escoltados por todo o caminho. Algumas pessoas que voltam dessa competição ficam transtornadas, enquanto outras passam por experiências exultantes, algumas dizem ter escutado vozes vindas de todos os lados, sons incompreensíveis, e sensações físicas diversas.

ILHA DA PRATA

BAILE DE FORMATURA DOS ACADÊMICOS

Na Ilha da Prata, no dia 28 de Houdias, é realizado o Baile de Formatura dos Acadêmicos, comemorando o final do ano letivo da Academia da Prata e a formatura dos estudantes. Nesta data, todos os alunos que vivem na Ilha de Prata são convidados a participar caso queiram e, embora a maioria dos funcionários da Academia não compareçam, é comum que os Diretores e alguns professores estejam presentes, para que as coisas não fujam muito do controle.


Além disso, nessa época do ano, tendo terminado o ano letivo, é comum que nobres de todos os reinos visitem a Ilha da Prata para avaliar os conjuradores formados e suas possíveis contratações.

TORRE DE SARFION

FEIRA DE SARFION

A Feira de Sarfion, também chamada de Festival dos Livros, ou (de modo jocoso) Feira Sem Data, é um evento sem data definida que celebra a magia das palavras e a riqueza dos conhecimentos literários. Localizada na deslumbrante Torre de Sarfion, uma torre flutuante que sobrevoa a Cordilheira dos Cristais, este evento encanta e inspira amantes da leitura de todos os cantos do reino.

O evento ocorre ao redor da torre – já que poucas pessoas têm



acesso ao interior da construção propriamente dita - em uma das saídas externas de Stord, em direção ao topo das montanhas. No dia do evento, a torre se aproxima do local definido, e elementais, esqueletos e outras criaturas extraplanares (incluindo Infernais e Devas, segundo dizem) organizam o local para esperar tanto convidados quanto expositores. Aqueles que são convidados a participar do evento como expositores - vendendo seus livros, manuscritos e grimórios, recebem um aviso mágico quando a torre estaciona no local definido, e um portal se abre para seus ateliers 42 minutos depois, ficando abertos por 56 minutos para que eles possam organizar seus estandes na feira. Uma hora mais tarde, portais são abertos em diversos pontos ao redor da torre, cada um deles ligado a um dos templos de Sarfion localizadas em cada uma das Metrópolis do reino - além da Capital - e em qualquer Templo de Sarfion localizado fora do reino de Tebryn - notoriamente três deles em Dagothar, dois em Londérien, um em Parband e outro em Bryne. Além disso, um décimo nono portal é aberto aleatoriamente para um Templo de Sarfion em alguma cidade ou vila além dos portais fixos. Um golem com instruções escritas em uma placa é enviado através de cada um desses portais, explicando seu propósito e convidando todos a participarem da feira. Depois de 33 horas, o golem retorna pelo portal, que se fecha, e a feira é oficialmente finalizada. Portais para os ateliês dos expositores são abertos novamente, e

enquanto eles recolhem seus itens, os Conselheiros (aqueles com permissão para entrar na torre) se encarregam de verificar se algum transeunte ficou perdido depois do fechamento dos portais e se encarrega de enviá-lo de volta para casa - através de um estranho sistema de buracos mágicos e alavancas arcanas que defenestram a pessoa de volta para a cidade de onde ela veio.

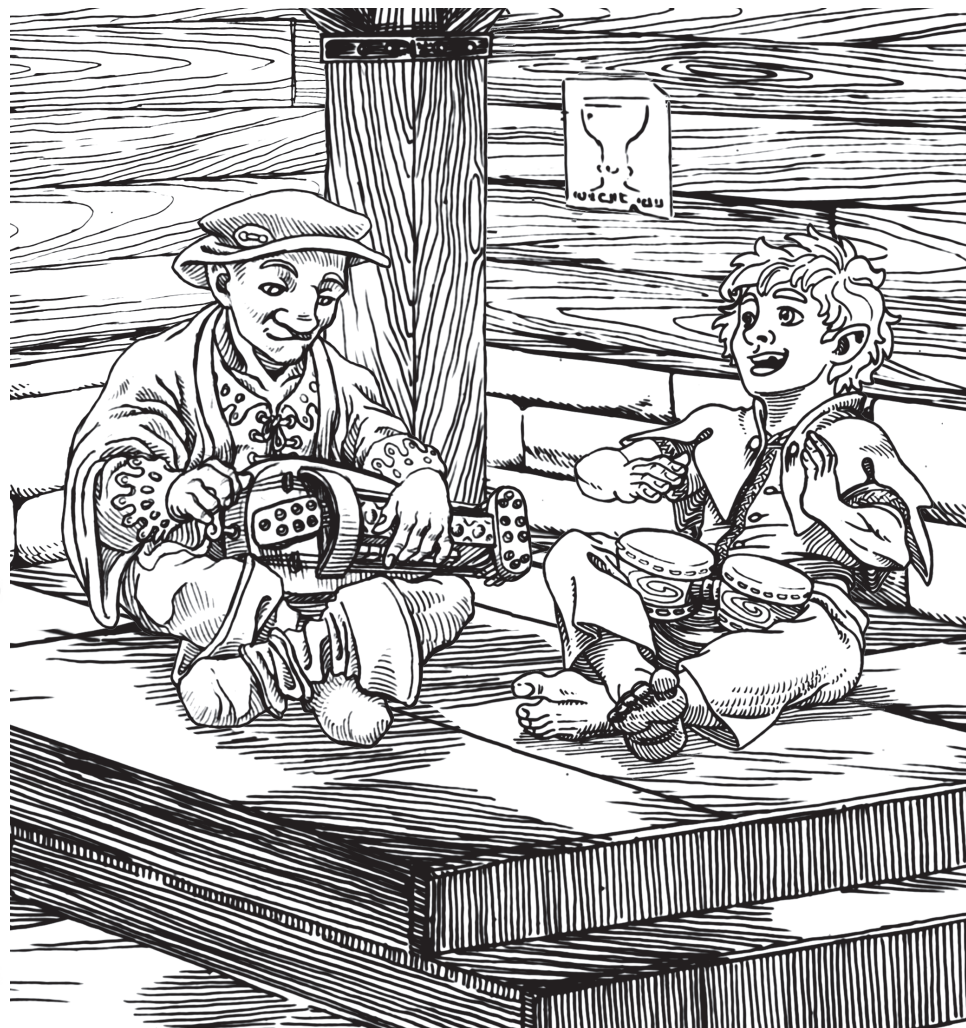
A Feira de Sarfion não é apenas uma oportunidade para enriquecer sua biblioteca pessoal, mas também um momento único para explorar novos horizontes literários. Durante o festival, Conselheiros especializados garantem a importação dos livros mais recentes e emocionantes de terras mais distantes fazendo com que a tentação de todos os sábios de todos os reinos sejam aflorada a vir até a torre para mergulhar em mundos que só a literatura pode oferecer.

Além das transações comerciais, a Feira do Livro proporciona um ambiente propício para o diálogo entre culturas. Os Conselheiros e outros participantes da feira têm a oportunidade de conversar com visitantes estrangeiros, trocando ideias e experiências que enriquecem o conhecimento e a compreensão mútua.

Durante a feira, qualquer tipo de ação hostil - incluindo física e verbal - é punida severamente, com o transgressor sendo defenestrado magicamente para uma cela em alguma torre de guarda aleatória dentro de Tebryn.

Classes Musicais

Em vistas das novas regras, a classe Bardo foi revisada para melhor se enquadrar nas mecânicas das músicas. Nesse trabalho de revisão, acabou por surgir uma nova Classe, o Menestrel, menos focado nas músicas em detrimento de uma gama mais ampla de formas de entreterimento, como malabarismo, acrobacias e ventriloquismo. Ambas são apresentadas neste capítulo.



HURDI GURDI E BONGÔ

BARDO

SINGULAR MASCULINO: BARDO; SINGULAR FEMININO: BARDA;
PLURAL MASCULINO: BARDOS; PLURAL FEMININO: BARDAS;

BÔNUS DE ATRIBUTO

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Poesia dos Bardos

Habilidade – Suporte

Descrição: Através das inúmeras canções e poemas épicos, você conhece muitas histórias e lendas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes referentes à qualquer tipo de conhecimento.

Se o conhecimento em questão for considerado perdido, maçante ou técnico para figurar uma canção ou poema, não há como o Bardo conseguir informações sobre o assunto.

Além disso, você pode selecionar duas Música para as quais preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

DESCRIÇÃO

Apesar dos Bardos serem geralmente conhecidos como contadores de histórias, músicos itinerantes, cantores líricos e poetas da corte, eles são bem mais do que apenas isso. Diferente do trovador comum, que não passa, realmente, de um músico e contador de histórias, os Bardos são mestres em uma forma de arte complexa, capaz não só de encantar plateias como também produzir efeitos tão (e às vezes mais!) extraordinários que os das magias dos conjuradores.

Alguns Bardos aprendem sua arte na estrada, em companhias de Menestréis itinerantes, poetas ambulantes ou mesmo como uma tradição passada de pai para filho, mas a maioria destes músicos aprende – ou refina – seus conhecimentos nos vários Liceus de Bardos em Cassiopéia, que formam um grande número de Bardos – que em geral trabalham para as cortes desses reinos quando terminam seus estudos. Os mais famosos são o Liceu de Tebrynia, em Tebryn, e o Salão dos Bardos, em Bryne.

Além disso, graças ao amplo conhecimento de diversas músicas, histórias e poemas, Bardos são depositários de uma enorme quantidade de conhecimento teórico, às vezes superiores aos de estudiosos formais e suas imensas bibliotecas, já que Bardos estudam em seus livros de poesias e épicos, mas também trocam histórias entre si ou com seu público – e um bom Bardo sabe diferenciar os fatos reais da fantasia, filtrando as histórias que lhes são contadas e destilando a verdade na forma de novas composições cujo conteúdo, além de entreter plateias, serve para carregar conhecimento. Essas histórias, tocadas ao redor de fogueiras entre Bardos que se encontram nas estradas ou cantadas nos grandes salões reais, fornecem aos Bardos um vasto conhecimento sobre história, lendas e até mesmo geografia e política.

Graças a isso, muitos Bardos são empregados em cortes como conselhei-

ros e não apenas como poetas ou cantores. A maioria dos nobres sabe perfeitamente que ter um Bardo em que possam confiar significa estar mais próximo da realidade e nas crenças e esperanças de seu povo e dos acontecimentos fora do palácio como um todo.

RAÇAS

Faunos possuem uma cultura intrinsecamente ligada à música, e Bardos são extremamente comuns entre eles. Todas as comunidades de Faunos terão, ao menos, um Bardo, e a maioria delas inclui vários deles. Faunos dão preferência a Melodias (geralmente usando instrumentos de sopro) e Canções, e geralmente não usam Gritos.

Metadilios e Humanos produzem muitos Bardos, geralmente vindos de Liceus formais, famosos por sua proeza no uso de instrumentos musicais. Eles dão preferência às Canções, e preferem instrumentos de corda (alaúdes, banjos, harpas, liras e violinos).

Entre os Tailox, uma raça de andarilhos por natureza, Bardos formados na estrada, junto a companhias itinerantes são extremamente comuns. Tailox são particularmente afeiçoados a Melodias e Gritos (geralmente uivados) e demonstram uma preferência a instrumentos de percussão. Entre os Aesires, a tradição de contar histórias e recitar poemas épicos contando a trajetória de heróis legendários, é reconhecida em toda Cassiopéia. A maioria dos Bardos (ou poetas guerreiros, como os Bardos são chamados entre eles), geralmente usando berrantes e chifres tanto ao usar Gritos

quanto no uso de Melodias – geralmente agressivas ou intimidadoras.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando um objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão, você recebe Defesa +2.

Este é um bônus de Esquiva.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Audição Treinada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição extremamente aguçada. Você recebe +1d6 em todos seus testes para ouvir (e consegue ouvir sussurros à uma distância em metros igual à sua Determinação), e +2 em seus testes e Confrontos para resistir aos efeitos de Músicas, Gritos e Rugidos. Além disso, você é muito bom em isolar sons, e pode entender claramente uma conversa do outro lado de uma taverna cheia ou outro ambiente barulhento.

Além disso, você pode selecionar 1 Música que você preencha os requisitos. Esta

escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Contatos na Corte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os nobres do reino, o que lhe concede alguns privilégios com relação à elite. Você pode conseguir informações e favores ligados à corte e à nobreza do reino, como audiências com os nobres, acesso às dependências da maioria das áreas exclusivas de cidades ou castelos, e informações referentes a figuras importantes da região e da política local.

Obviamente, o mestre poderá restringir que tipo de ajuda e informação eles fornecerão se isto for problemático para o andamento da aventura ou da campanha.

Distração

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente
Mana: 10

Descrição: Você é capaz de usar sua oratória para chamar a atenção de um alvo para você e confundir-lo no processo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura precisa passar em um teste de Inteligência (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará *Distraída* por 1 turno.

Esse é um efeito mental.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6

em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Figura Imponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você sabe se impor quando a situação requer. Você força todos os inimigos que possam vê-lo e ouvi-lo (mesmo que não sejam capazes de entender o que você diz) a fazer um Confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu passam a prestar atenção exclusiva no que você diz, e ficam *Desprevenidos* em relação a todas as criaturas, exceto você, por 1 turno.

Uma criatura só pode ser afetada por essa Habilidade uma vez a cada minuto – ou combate.

Frequentador de Tavernas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado com o ambiente – geralmente competitivo e cheio de falatrões – das tavernas. Sempre que realizar um Confronto, você recebe um bônus de +2 no seu teste – esse bônus se aplica a qualquer Habilidade que exija um Confronto, além de testes de percepção



(como detectar criaturas escondidas), situações sociais (como mentir ou detectar mentiras) e passar despercebido (como se esconder e mover-se em silêncio).

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todos os testes até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados. Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Este é um efeito mental.

Grito Ensurdecador

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você solta um grito tão alto e poderoso que faz com que todos ao redor fiquem atordoados. Todas as criaturas em uma área de 10 metros à sua frente ficam Atordoadas por um número de turnos igual à sua Vontade.

Grito Estilhaçador

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecador

Mana: 20

Descrição: Seu agudo é tão poderoso que você pode direcionar um grito capaz de romper vidros, cristais e tímpanos! Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 10/Corte. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito sofrem o dobro do dano.

Instrumentista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um ótimo ritmo e excelente cadência musical. Você recebe +2 em todos os testes para tocar instru-

mentos musicais (incluindo utilizar Músicas do tipo Ritmo) e seus Ritmos tem seu custo de Mana reduzido em 5.

Além disso, você pode selecionar 1 Habilidade do tipo Música que seja um Ritmo e que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Língua Afia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado *Desprezado* para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Mestre das Notas

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste que envolva contar histórias, entreter uma plateia, cantar ou tocar instrumento musicais (incluindo Habilidades do tipo Música), você pode rolar novamente um dado cujo resultado seja 1.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Músico Fúnebre

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui uma inclinação ao funesto e ao lúgubre, e suas Músicas podem afetar até mesmo criaturas com Mente Vazia como se eles não tivessem esta Habilidade. Você também recebe um bônus de

+1 em seus testes relacionados a cadáveres ou partes deles – como preparação de carne para refeições, extrair couro ou partes de animais mortos ou determinar a causa da morte de uma criatura – o que inclui todos os tipos de mortos-vivos.

Além disso, você pode selecionar 1 Música para a qual preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Presença Inspiradora

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você inspira confiança em seus aliados com sua mera presença. Todos os seus aliados, mas não você, recebem Determinação +2 e +1 em todos os testes enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Esses benefícios deixam de ter efeito se você ficar desacordado ou sob um efeito de Medo.

Repentista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é muito bom em improvisar músicas e rimas rapidamente. Você recebe +2 em todos os testes para tocar instrumentos musicais e cantar (incluindo utilizar Músicas do tipo Melodia) e suas Melodias têm seu custo de Mana reduzido em 5.

Além disso, você pode selecionar 1 Habilidade do tipo Música que seja uma Melodia que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

Soprista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você se especializou em usar instrumentos de sopro, o que lhe concede um fôlego invejável! Você pode usar Canções e Gritos utilizando instrumentos de sopro ao invés de sua voz e, quando o fizer, você recebe +2 nos seus Confrontos.

Além disso, você pode selecionar 1 Música e que você preencha os requisitos.

Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver lhe vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado *Desprezado* por 1 turno.

Vocalista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe utilizar sua voz para cantar com harmonia. Você recebe +2 em todos os testes para cantar e declamar (incluindo utilizar Músicas do tipo Canção), e suas Canções tem seu custo de mana reduzido em 5.

Além disso, você pode selecionar 1 Habilidade do tipo Música que seja uma Canção e que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

HABILIDADES AVANÇADAS

Coração da Batalha

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano ou perder Pontos de Vida fora de seu turno, você recupera 5 Pontos de Mana.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Falsete

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você treinou no uso da extensão mais aguda da sua voz, projetando sua voz muito mais longe. O alcance dos seus Gritos e Rugidos é dobrado e o dano destas *Habilidades* é aumentado em 5.

Grito Contundente

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Grito Estilizador

Mana: 25

Descrição: Você produz um som tão violento que ele reverbera em tudo e todos ao seu redor, rompendo órgãos e provocando danos estruturais. Todas as criaturas a até 10 metros à sua frente devem fazer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação). Se passarem no teste, elas sofrem dano igual a 10/Contusão. Se falharem no teste, elas sofrem dano igual a 20/Contusão. Criaturas com Corpo Amórfico não têm direito a este teste e criaturas dos tipos Autômato e Elemental sofrem o dobro do dano.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 15

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todos os testes até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta *Habilidade* se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Grito de Intimidação

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 35

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua

frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam Paralisados por 1 turno.

Esse é um efeito de Medo.

Lírico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você treinou sua voz para se tornar mais potente e límpida, e sua dicção, mais clara e segura. Você recebe +2 em todos os testes que envolvam a fala – como mentir, seduzir, barganhar ou cantar (incluindo Canções e Melodias, mas, não Ritmos).

Além disso, você pode selecionar 1 Música que seja uma Canção ou Melodia e que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

Ritmista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você se especializou em manter ritmos perfeitos independente da velocidade da música. Graças a braços e mãos bem treinadas, você causa +2 de dano com armas corporais que esteja usando em apenas uma mão e também recebe +2 em seus testes para tocar Ritmos e Melodias (mas, não Canções).

Além disso, você pode selecionar 1 Música que seja um Ritmo ou Melodia e que preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Eloquente

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade, e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – exceto os de medo.

Versos e Rimas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você consegue se focar com eficiência em tocar instrumentos musicais ou cantar – embora não seja especialmente eficiente quando precisa fazer as duas coisas ao mesmo tempo. Você recebe +2 em todos os testes que envolvam entreter uma plateia – seja cantando, tocando instrumentos musicais, contando histórias ou declamando (incluindo utilizar Ritmos e Canções, mas não Melodias).

Além disso, você pode selecionar 1 Habilidade do tipo Música que seja um Ritmo ou Canção e que preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

Virtuoso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mestre das Notas

Descrição: Você treinou exaustivamente até se tornar um mestre no uso de instrumentos musicais. Você rola +1d6 em todos os testes envolvendo tocar instrumentos musicais (incluindo Habilidades do tipo Música).

HABILIDADE FINAL

Réquiem

Música – Ação

Requisitos: Nível 10, Virtuoso

Mana: 80

Descrição: Você toca uma música que fala sobre a morte, derrota e fracasso dos ancestrais do alvo e do sofrimento e amarguras que ele ainda provará no futuro. A cada turno em que você canta essa canção e o alvo puder escutá-lo e entender o que você diz, ele rola um Confronto de Vontade contra você. O alvo tem sua moral tão profundamente atingida pela canção que perde 20 Pontos de Mana sempre que rolar esse Confronto (independente do resultado). Além disso, se tiver um resultado menor do que o seu no teste, ele é tomado por uma completa aflição decorrente dos desgostos e sofrimentos que já viveu, além das perspectivas de um futuro negro, perdendo 50 Pontos de Vida. No começo de cada turno em que estiver tocando esta Música, você pode escolher um novo alvo como uma ação livre. O novo alvo deve estar a uma distância de você igual à sua Determinação em metros.

Este é um efeito mental.

Especial: Esta Música é considerada uma Canção, um Ritmo e uma Melodia para todos os propósitos.

MENESTREL

SINGULAR MASCULINO: MENESTREL; SINGULAR FEMININO: MENESTRINA;
PLURAL MASCULINO: MENESTRÉIS; PLURAL FEMININO: MENESTRINAS;

BÔNUS DE ATRIBUTO

Agilidade +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Jogral

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você praticou várias formas de entretenimento, e é bastante hábil com sua voz e com suas mãos. Você recebe +2 em todos os testes que envolvam a fala – como mentir, seduzir, barganhar ou cantar – tocar instrumentos musicais (incluindo Músicas) e realizar malabarismos (incluindo arremessar objetos).

Além disso, você pode selecionar duas Músicas para as quais preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

DESCRIÇÃO

Menestréis são atores mambembes que viajam pelos reinos espalhando suas histórias de aventuras assim como realizando malabarismos e acrobacias para entreter o público. Diferente dos Bardos, os Menestréis geralmente não participam de eventos para nobres, realizando seus espetáculos para os plebeus – interagindo, fazendo piadas e pregando peças no público. Muitos Menestréis viajam sozinhos, alguns em bolantas modificadas para incluir um pequeno palco, outros trocando hospedagem em pousadas e tavernas por seu trabalho. No entanto, grupos de Menes-

tréis itinerantes que se apresentam em conjunto, às vezes como uma espécie de pequena orquestra, outras vezes como saltimbancos – às vezes ambas as coisas – são encontros bastante comuns ao longo de Drakon.

A maioria dos vilarejos, cidades e metrópoles vibra com a chegada de companhias de menestréis e trovadores ambulantes, sabendo que eles trarão, além de entretenimento, notícias de outras áreas do reino.

Grupos de aventureiros, de forma semelhante, apreciam a presença de Menestréis não apenas pelos benefícios que eles trazem a moral do grupo e pelos efeitos que eles são capazes de produzir em combate, mas também porque eles são a melhor fonte de notícias – e possíveis novas aventuras! – que um grupo pode esperar.

RAÇAS

Faunos possuem uma cultura intrinsecamente ligada à música, e Menestréis são extremamente comuns entre eles. Todas as comunidades de Faunos terão, ao menos, um Menestrel, e a maioria delas inclui vários deles. Faunos dão preferência a Melodias (geralmente usando instrumentos de sopro) e Canções, e geralmente não usam Gritos.

Entre os Tailox, uma raça de andarilhos por natureza, Menestréis formados na estrada, junto a companhias itinerantes são extremamente comuns.

Tailox são particularmente afeiçoados a Melodias e Gritos (geralmente uivados) e demonstram uma preferência por instrumentos de percussão.

Humanos e Elfos Menestréis são frequentemente vistos em grandes cidades, divertindo os cidadãos das cidades em tavernas locais. Muitos deles preferem tocar ritmos empolgantes para entreter o público cansado depois de um longo dia de trabalho, utilizando seus instrumentos.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piroetas e qualquer outra tentativa de se deslocar que exija coordenação, flexibilidade e precisão. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Aparar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Esquiva +1.

Se estiver segurando um objeto em ambas as mãos, ou um objeto em cada mão, você recebe Esquiva +2.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

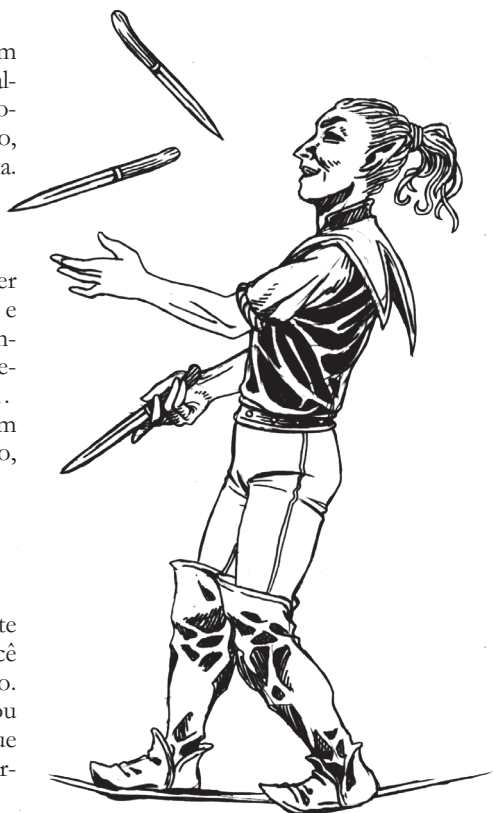
Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Clamar por Socorro

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Quando você é atacado, pode gritar em desespero para que seus aliados o ajudem. Sempre que você for atingido por um ataque corporal, todos os aliados que estiverem adjacentes ao seu atacante poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente e aliados que não estiverem em alcance corporal do seu atacante podem, imediatamente, se mover na sua direção – e apenas na sua direção – uma quantidade de metros igual ao seu Deslocamento.



Contos da Estrada

Habilidade – Suporte

Descrição: Através de várias histórias e canções contadas ao redor de fogueiras com viajantes que você encontrou em suas andanças, você acumulou um vasto conhecimento oral sobre inúmeros assuntos.

Você rola +1d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento, não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer e comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Flexível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneiras extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada, além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em qualquer teste que envolva esse tipo de circunstância.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os bônus por esta Habilidade.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles (assim como você) recebem +1 em todos os testes até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Este é um efeito mental.

Grito Ensurdecedor

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você solta um grito tão alto e poderoso que faz com que todos ao redor fiquem atordoados. Todas as criaturas em uma área de 10 metros à sua frente ficam *Atordoadas* por um número de turnos igual à sua Vontade.

Grito Estilizador

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecedor

Mana: 20

Descrição: Seu agudo é tão poderoso que você pode direcionar um grito capaz de romper vidros, cristais e tímpanos! Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 10/Corte. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito sofrem o dobro do dano.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus

adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado *Desprevenido* para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental

Malabarista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você tem uma ótima coordenação para jogar e pegar objetos no ar. Além de poder realizar malabarismos – mesmo usando objetos perigosos como adagas ou tochas – como entretenimento, você recebe +2 em todos os seus testes para arremessar objetos e um Bônus de Esquiva de +1 contra ataques à distância.

Mestre das Adagas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em arremessar armas pequenas de forma eficiente. Você pode arremessar 2 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Mestre das Adagas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você refinou sua técnica de arremesso de pequenos objetos. Você pode arremessar até 4 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Pantomima

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é muito bom em ler e imitar o comportamento das pessoas, incluindo a linguagem corporal de um oponente em combate e prever seus movimentos assim como encontrar falhas na sua defesa. Você recebe um bônus de +2 em testes de

Disfarce e perceber mentiras, e como uma ação livre, pode escolher uma criatura que possa ver para receber +1 nos seus testes de ataque e +1 de Esquiva contra ela.

Você só pode estar concentrado em uma criatura de cada vez, mas pode trocar o alvo desta Habilidade como uma ação livre.

Tocar de Ouvido

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um ótimo ouvido para música e é capaz de aprender canções ouvindo-as apenas uma vez. Você recebe +2 em todos os seus testes para tocar instrumentos musicais (incluindo Músicas).

Além disso, você pode selecionar 1 Música que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado *Desprevenido* por 1 turno.

Ventiloquismo

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você é capaz de falar sem mover os lábios, além de saber projetar sua voz e imitar sons com perfeição. Sempre que falar (mas não utilizar Músicas) você pode escolher não mover os lábios e/ou fazer com

que sua voz pareça vir de um ponto a até sua Vontade em metros de distância. Além disso, você é capaz de imitar com perfeição a voz de criaturas que já tenha ouvido – incluindo sotaques de idiomas que conheça ou mesmo sons de animais.

Voz de Peito

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou no uso da extensão mais grave da sua voz, e pode retumbar como um trovão. A dificuldade para resistir aos efeitos dos seus Gritos e Rugidos é aumentada em 2 assim como a sua Determinação para definir se os alvos de seus Gritos e Rugidos são afetados por seus efeitos.

Além disso, seus Gritos e Rugidos consomem 5 Pontos de Mana a menos.

HABILIDADES AVANÇADAS

Falsete

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você treinou no uso da extensão mais aguda da sua voz, projetando sua voz muito mais longe. O alcance dos seus Gritos e Rugidos é dobrado e o dano de seus Gritos e Rugidos é aumentado em 5.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 15

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos os seus aliados. Eles (assim como você) recebem +2 em todos os testes até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Grito de Intimidação

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 35

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam Paralisados por 1 turno.

Esse é um efeito de Medo.

Malabares

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Malabarista

Mana: 5

Descrição: Você é tem uma precisão e agilidade muito boas com suas mãos, sendo capazes, de arremessar coisas a grandes distâncias. Sempre que arremessar uma arma com característica Arremesso e FN 1, você pode rolar +1d6.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Mestre das Adagas 3

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Mestre das Adagas 2

Descrição: Você é um mestre da técnica de arremessar pequenos objetos! Você pode arremessar até 6 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Mimicar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Pantomima

Mana: Varia

Descrição: Sempre que um oponente ou aliado utilizar uma Habilidade de Ação do tipo Técnica e você consiga vê-lo, você pode realizar aquela Habilidade no seu próximo turno. Você ainda precisa preencher quaisquer exigências da Técnica (tipo de dano, itens, condições especiais, tipo de ação, etc.) além do Requisito de nível (mas ignora outros Requisitos).

O custo dessa Habilidade é o mesmo da Técnica a ser copiada +5.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Orquestra de Um Homem Só

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Tocar de Ouvido

Descrição: Você toca vários tipos de instrumentos – muitas vezes mais de um ao mesmo tempo! – e é excelente com todos eles. Você recebe +2 em todos os seus testes para tocar instrumentos musicais e em seus testes de Músicas.

Além disso, você pode selecionar 1 Música que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Poeta Itinerante

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você está acostumado a se apresentar enquanto caminha entre a platéia – ou acompanhando a platéia! Suas Músicas passam a ser iniciadas como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão.

Só para seus Ouvidos

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Ventriloquismo

Descrição: Você é capaz de fazer sua canção ser direcionada para apenas um único alvo. Sempre que usar uma Música, você pode escolher um único alvo para afetar, ao invés de afetar todos que lhe ouvirem. Além disso, você pode escolher se as outras criaturas na área escutam a sua Música ou não, e pode utilizar os efeitos de Ventriloquismo quando utilizar uma habilidade do tipo Canção.

Além disso, você pode selecionar 1 Música que você preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

HABILIDADES FINAL

Fantasma da Ópera

Música – Ação

Requisito: Nível 10, Só para seus Ouvidos, Melodia da Paixão

Mana: 60

Descrição: Você canta uma música em um tom dramático contando histórias de assombrações e triângulos amorosos improváveis. Enquanto estiver tocando esta música, todas as criaturas vivas que puderem entender o que você diz (exceto seus aliados) realizam um confronto de Vontade contra você no começo de cada um dos seus turnos. Aqueles que falharem são considerados *Desprevenidos* – exceto em relação à você – e realizam todas as suas ações como se fossem Inaptos. Além disso, se um alvo tiver uma falha crítica em um desses confrontos, ele é considerado *Indefeso* até o final do seu próximo turno.

Este é um efeito mental.

Especial: Esta Música é considerada uma Canção, um Ritmo e uma Melodia para todos os propósitos.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Eloquentemente

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – exceto os de medo.

Caminhos

Caminhos são opções avançadas para personagens, que podem estar disponíveis para os jogadores dentro do cenário da Campanha se o Mestre considerar apropriado. Eles funcionam como uma espécie de Classe especializada, com uma pequena lista de Habilidades que podem ser selecionadas pelos personagens em conjunto com as Habilidades de Classe e Raça para criar combinações ainda mais diversificadas.



FLAUTA DE PÁ, ALAÚDE E TAMBORIL

CHARLATÃO

SINGULAR MASCULINO: <CHARLATÃO>; SINGULAR FEMININO: <CHARLATÁ>;
PLURAL MASCULINO: <CHARLATÕES>; PLURAL FEMININO: <CHARLATÁS>

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Não seguir Códigos ou Dogmas
- Eloquente (pág. 23)
- Vontade 4

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Desilusão

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você é capaz de implantar crenças em qualquer indivíduo que possa entendê-lo, bastando para isso alguns instantes de conversa. Faça um confronto de Vontade contra um alvo. Se tiver um resultado mais alto do que o do alvo, você implanta nele uma Desilusão. Se o alvo tiver um resultado igual ou maior ao seu no teste, ele não poderá ser afetado por esta Habilidade por 1 hora.

Uma Desilusão é uma crença (minimamente justificável) que não altera de forma direta o comportamento daqueles afetados. Você pode convencer alguém de que um aliado é na verdade um espião; de que a última bebida que ele consumiu estava envenenada e só você possui o antídoto; que ele é capaz (ou incapaz) de derrotar o melhor guerreiro da região; de que alguém insultou sua honra; etc.

Um alvo só pode ter uma Desilusão implantada de cada vez, que deixa de afetá-lo apenas caso seja provada falsa.

Este é um efeito mental.

DESCRIÇÃO

Os charlatões muitas vezes são especialistas em se passar por um ho-

mem de fé, dando a falsa impressão de que sua inspiração tem origem divina – muito embora seu carisma e capacidade de manipulação sejam, de fato, capazes de fazer com que seus alvos se beneficiem de um aumento de moral.

Já alguns charlatões, diferentes dos demais, são pessoas desonestas que passam informações falsas às pessoas para tentar enganar outras pessoas fazendo elas desacreditarem na física e na lógica. Por exemplo: um charlatão pode fazer com que ele ganhe um jogo de cartas mesmo tendo perdido totalmente a partida ou fazendo acreditar que você é o rei destas terras mesmo sabendo que você não é o próprio. Além disso, charlatões também são capazes de fazer você acreditar que uma ferida mortal, ou veneno, nunca tenha te atingido, inibindo quase por completo a dor que você é capaz de sentir.

RAÇAS

Humanos são, de longe, os Charlatões mais comuns. Vindo de diversas culturas diferentes e distintas entre si, é muito difícil para alguém que não seja particularmente viajado conseguir diferenciar uma barganha interessante de um golpe elaborado – particularmente quando relatos de coisas miraculosas são relativamente comuns em todos os cantos.

Os Goblins, devido a sua vida enganando pessoas e vivendo às custas

das mesmas, acabam se tornando grandes charlatões, enrolando a todos com uma mistura de insistência e falação incessante, tentando fazer com que todos acreditem que são seres tão inferiores que precisam de ajuda de outras raças para viver – o que, de certa forma...

Alguns Metadílios, principalmente em áreas onde a Raça é pouco conhecida, costumam aplicar uma técnica semelhante à dos Goblins, mas em geral, eles preferem se manter longe desse tipo de tramóia, e Metadílios Charlatões são extremamente raros – e, por isso mesmo, geralmente bem-sucedidos.

Finalmente, os Tailox muitas vezes se tornam Charlatões muito mais pela oportunidade de pregar peças do que utilizar como uma forma excusa de enganação para tirar vantagens dos outros. A maior parte das brincadeiras dos Tailox, no entanto, são consideradas de gosto duvidoso pelas outras Raças – mas entre os Tailox, elas fazem bastante sucesso.

HABILIDADES BÁSICAS

Distração

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de usar sua oratória para chamar a atenção de um alvo para você e confundi-lo no processo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura precisa passar em um teste de Inteligência (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará *Distraída* por 1 turno.

Esse é um efeito mental.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Não é Nada de Mais

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 15

Descrição: Quando uma ou mais criaturas capazes de entendê-lo forem afetadas por um efeito que provoque condições negativas, você pode imediatamente convencê-lo que não é nada de mais, permitindo que o alvo ignore 1 Condição – Exceto *Indefeso e Paralisado*. Em combate, esse efeito dura por 1 minuto, enquanto fora de combate dura até 1 hora.

Cada criatura só pode ignorar uma Condição dessa forma. Se outro uso desta Habilidade for utilizada no mesmo alvo, o primeiro efeito deixa de funcionar.

Este é um efeito mental.

Perjuro

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: É praticamente impossível dizer se você está mentindo ou não, já que você aprendeu a questionar qualquer verdade considerada factual. Criaturas capazes de perceber mentiras automaticamente precisam fazer testes normalmente para perceber suas mentiras, e contra criaturas que não tenham esse tipo de habilidade, você recebe +1d6 para mentir. Além disso, por ter tido uma

crença poderosa em uma verdade superior, você é muito bom em perceber a convicção nas palavras dos outros, e também recebe +1d6 para detectar mentiras.

HABILIDADES AVANÇADAS

Apontar Culpado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 15

Descrição: Você possui um talento natural para apontar culpados – verdadeiros ou não. Quando uma criatura a uma quantidade de metros de você igual à sua Determinação for alvo de um ataque, Magia, Música ou efeito, faça um confronto de Vontade contra a Inteligência do alvo. Se você tiver um resultado mais alto do que o alvo, você pode apontar um culpado dentro do campo de visão dele. O alvo irá atacar a criatura apontada em detrimento de qualquer outra criatura – mesmo que seja um aliado! – até que ele ou o culpado apontado estejam *Por um Fio* ou que alguma outra criatura lhe cause dano.

O alvo é considerado *Desprevenido* para você e todos os seus aliados, exceto se um deles for o culpado apontado.

Este é um efeito mental.

Foi só um Arranhão

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Não é nada de mais

Mana: 20

Descrição: Quando alguém capaz de ouvi-lo é afetado por um ataque ou habilida-

de que cause dano, você pode imediatamente convencê-lo de que foi só um arranhão, ignorando o dano sofrido. Ao final do combate, este dano será aplicado normalmente, exceto se o alvo já estiver *Por um Fio*. Fora de combate, o dano pode ser ignorado por uma quantidade de minutos igual à sua Vontade.

Cada criatura só pode ignorar uma fonte de dano dessa forma. Se outro uso desta Habilidade for utilizada no mesmo alvo, o primeiro efeito deixa de funcionar, e a criatura imediatamente sofre o dano que tinha ignorado.

Este é um efeito mental.

Persuadir

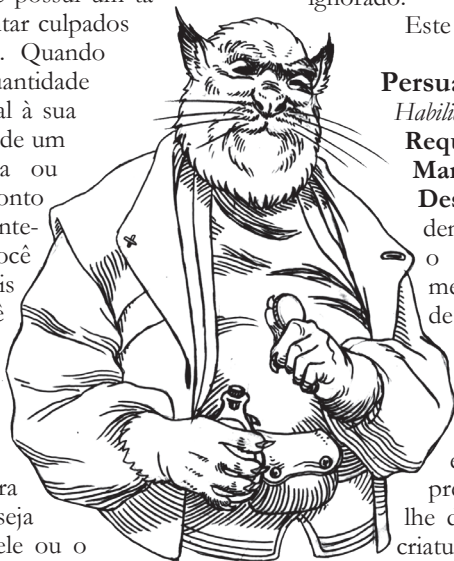
Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Gregário.

Mana: 20

Descrição: Dando uma ordem direta a um alvo, você o induz a realizá-la antes mesmo que ele seja capaz de racionalizar o que está fazendo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz, e lhe dá um comando. Aquela criatura precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou realiza o comando imediatamente.

O comando deve poder ser realizado como uma Ação Livre ou como uma Ação de Movimento, e não pode ter mais do que uma palavra por ponto de Vontade que você tiver (“largue a espada”, “deite no chão”, “corra para longe de mim”). Se o comando disser respeito a ações involuntárias do alvo ou se for contra suas crenças ou sua segurança (“durma”, “se jogue pela janela”, “empurre o Rei do parapeito”) o alvo é automaticamente bem-sucedido no teste. O alvo realiza a ação imedia-



tamente, mas esta habilidade não tem efeito depois disso – assim, um alvo que seja comandado a deitar-se no chão pode se levantar no próximo turno, enquanto um alvo comandado para correr para longe pode se aproximar novamente na sua próxima ação.

Este é um efeito mental.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Eloquente.

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade, e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – mas não efeitos de medo.

HABILIDADE FINAL

Desilusão Profunda

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Foi só um Arranhão

Descrição: Você é um mestre da manipulação, recebendo +1d6 em seus testes sociais. Além disso, você pode afetar um mesmo alvo com uma quantidade de Desilusões igual à metade da sua Vontade (arredondada para cima). Finalmente, um alvo afetado por uma de suas Desilusões confrontado com a verdade deve obter um resultado maior do que sua Determinação num teste de Inteligência para deixar de acreditar nela. Se o alvo falhar três vezes em reconhecer a verdade, a desilusão estará internalizada até sua morte.

CORTESÃO

SINGULAR MASCULINO: <CORTESÃO>; SINGULAR FEMININO: <CORTESÃ>;
PLURAL MASCULINO: <CORTESÃOS>; PLURAL FEMININO: <CORTESÃS>;

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Eloquente (pág. 23)
- Vontade 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Figura Deslumbrante

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você cuida bem da sua aparência e sempre se mantém atento ao que atrai aqueles à sua volta. Você tem Determinação +2, nunca é considerado Inapto em testes sociais e ignora quaisquer redutores ao seduzir criaturas de outras raças.

DESCRIÇÃO

Os Cortesãos são especialistas na arte da sedução e da enganação. São capazes de atrair seus alvos com falas e gestos sedutores, para no fim chegar nos seus propósitos, sendo o mais comum deles aproveitar-se de seu alvo.

Cortesãos são treinados muitas vezes por outros cortesãos mais experiente, fazendo com que seus ensinamentos sempre sejam passados adiantes. Normalmente um cortesão mestre acolhe pelo menos até 5 alunos novos para instruir no ramo, ainda assim é extremamente raro encontrar um cortesão que praticou sozinho, já que muitas vezes os cortesãos são treinados em tavernas ou em bordéis.

Apesar de serem pouco percebidos em Cassiopéia, os cortesãos têm seu ramo dentro de cidades e metrópoles, não só para atrair seus alvos para mata-lôs, mas também para servirem de espões dentro de reinos vizinhos.

Boa parte dos cortesãos são normalmente Menestréis, mas é possível avistar alguns Bardos e Ladinos seguindo este ramo, já que é uma das formas mais comuns e rápidas de conseguir dinheiro. Alguns cortesãos trabalham normalmente para organizações criminosas como Cesto das Adagas ou até mesmo os Capuzes Vermelhos para conseguir um dinheiro rápido, em raros casos é possível ver cortesãos trabalhando em conjunto com a Ordem da Espada de Mirah, ou com a Hoste de Hadorn, ajudando a divertir seus soldados ou realizando algumas missões de espionagem em Arkania, mas também é possível encontrá-los nas cortes trabalhando contra e a favor dos nobres.

RAÇAS

Os Humanos são as raças mais comuns de serem vistas entre os cortesãos. Devido a grande ganância dos humanos, eles tentam chegar a fama rápido demais, assim escolhen-

do os caminhos mais curtos mesmo que tenham que matar para chegar lá.

Faunos e Tailox são as segundas raças mais frequentes seguindo o rumo de cortesãos, mas com seus próprios interesses de sedução ignorando seus trabalhos de espionagem e de assassinato, já que com frequência preferem somente seduzir seus alvos com motivações mais lascivas.

Muitos Elfos, fora de sua terra de origem, se entretêm com jogos palacianos e aproveitam o interesse geral de outras Raças para usar ferramentas de sedução com sucesso. Caso semelhante ocorre com os Fira, muito embora isso não se aplique apenas fora de sua Cultura, já que jogos de sedução são relativamente comuns entre eles.

HABILIDADES BÁSICAS

Apunhalar pelas Costas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Após ser bem-sucedido em um teste de sedução, enquanto o alvo permanecer amigável em relação a você ele também é considerado *Desprevenido* em relação a você.

Além disso, sempre que realizar um ataque em



alvo específico em uma criatura *Desprevenida*, a defesa do alvo é aumentada em +2 ao invés de +4.

Beijo Sufocante

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Chega Mais

Descrição: Seus beijos produzem efeitos que beiram o sobrenatural. Faça uma tentativa de sedução contra uma criatura adjacente. Se for bem-sucedido, você e o alvo são considerados *Paralisados* até o começo de seu próximo turno.

Chega Mais

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar, você pode fazer uma tentativa de sedução contra ele. Se for bem-sucedido, ele não poderá se deslocar neste turno e será considerado *Desprevenido* para todos os seus aliados, mas não você, até o final de seu próximo turno.

Dança dos Sete Véus

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você dança em um ritmo sensual e encantador. Enquanto estiver dançando, você pode escolher 1 criatura viva que esteja a uma distância em metros igual a sua Determinação e que esteja vendo você dançar. Você pode realizar uma tentativa de sedução contra aquela criatura. Se a criatura ficar amigável em relação a você, ela estará *Desprevenida* em relação a todas as outras criaturas, mas não com relação à você.

Esse efeito cessa imediatamente se o alvo sofrer algum dano e ele fica imune aos efeitos dessa Habilidade até que tenha recuperado Pontos de Mana por descanso.

Reação Desesperada

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Se você não consegue seduzir alguém, coisas ruins acontecem. Sem-

pre que você falhar num teste de Sedução contra uma única criatura, você pode imediatamente realizar um ataque corporal normal contra ela.

HABILIDADES AVANÇADAS

Beijo da Luxúria

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Beijo Sufocante

Descrição: Sempre que você terminar seu turno beijando uma criatura viva, ela perde uma quantidade de Pontos de Mana igual a sua Determinação enquanto você recupera a metade (arredondado para cima) desse total.

Incitar Brigas

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Você não precisa sujar suas mãos. Quando duas ou mais criaturas estiverem amigáveis em relação a você por seus sucessos em testes de Sedução, você pode incitá-las a brigar entre si.

Este efeito dura um minuto ou até que apenas um dos alvos não esteja *Por um Fio*.

Este é um efeito mental.

O Amor Dói

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Apunhalar Pelas Costas

Mana: 15

Descrição: Escondendo sua arma até o último segundo, você realiza um ataque corporal contra um alvo que esteja amigável devido a um teste de sedução bem-sucedido, ignorando qualquer bônus de Bloqueio ou Esquiva e causando o dobro de dano.

Tomara que Caia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Dança dos Sete Véus

Mana: 20

Descrição: Você faz uma dança sedutora para atrair os olhos de todos! Faça um teste de dança. Todas as criaturas vivas que puderem ver você dançar têm que realizar um teste de Vontade (dificuldade igual ao seu resultado no teste de dança). Aqueles que falharem nesse teste soltam suas armas e ficam *Desprevenidos* enquanto verem você dançando.

Esse efeito cessa imediatamente se o alvo sofrer algum dano, e ele fica imune aos efeitos dessa Habilidade até que tenha recuperado Pontos de Mana por descanso.

Especial: O custo em Mana desta ação só é gasto quando você realizar seu teste de Dança, e dura enquanto você puder se manter dançando – o que consome uma ação de movimento.

HABILIDADE FINAL

Beijo da Morte

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Beijo da Luxúria

Mana: 60

Descrição: Seus beijos são tão sedutores que são capazes de (literalmente) matar. Escolha uma criatura amigável devido a um teste de sedução bem-sucedido que você tenha realizado contra ela. Faça um teste de Sedução contra o alvo. Se for bem-sucedido, você pode fazer um Confronto de Vontade enquanto beija o alvo. Se você tiver um resultado maior, ele será considerado imediatamente *Por um Fio*. Se o alvo tiver um resultado maior do que o seu, ele imediatamente perde uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana iguais à sua Determinação – e ele não será mais considerado amigável em relação a você.



DANÇARINO

SINGULAR MASCULINO: DANÇARINHO; SINGULAR FEMININO: DANÇARINA;
PLURAL MASCULINO: DANÇARINOS; PLURAL FEMININO: DANÇARINAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Atletismo (*Guia Básico*, pág. 16)
- Agilidade 3
- Vontade 3

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Dançarino Irrefreável

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se tornou um dançarino incrível e lendário, onde ninguém consegue prever seus passos de dança. Você recebe +2 em seus testes de dança e tem +1d6 para resistir a efeitos que o impeçam de continuar se movendo (*Constringido, Derrubado, Amedrontado*, etc.).

DESCRIÇÃO

Os Dançarinos são mestres da expressão corporal, capazes de movimentar seus corpos de forma atraente e envolvente, cativando multidões com suas performances de dança.

Pessoas que trilham esse caminho possuem o poder de unir seu grupo, inspirando-os a agirem de forma harmoniosa no campo de batalha, enquanto intimidam seus oponentes com suas danças imponentes. Com suas coreografias impressionantes, os dançarinos são capazes de instilar medo nos corações dos inimigos, levando-os a fugir do campo de batalha. Além disso, esses ar-

tistas são verdadeiros virtuosos quando o assunto é música, utilizando-a para potencializar seus movimentos e criar uma dança imprevisível, pegando seus adversários desprevenidos.

A habilidade dos Dançarinos de se mover em perfeita sincronia com o ritmo da música confere-lhes uma vantagem estratégica, permitindo que evitem ataques inimigos com elegância e graça. Seus movimentos fluidos e precisos tornam-nos extremamente ágeis e difíceis de serem atingidos, confundindo seus adversários com a imprevisibilidade de suas danças. A música se torna sua aliada, guiando-os em uma sinfonia de passos graciosos e poderosos, enquanto seus inimigos tentam acompanhar um ritmo que desconhecem.

No campo de batalha, os dançarinos se tornam verdadeiros coreógrafos, guiando seu grupo com movimentos coordenados e inspiradores. Eles sabem como extrair o melhor de cada indivíduo, elevando suas habilidades e potencializando seus ataques. Com suas danças marciais, misturando beleza e destreza, eles se transformam em uma força imparável, capaz de enfrentar qualquer desafio que surja em seu caminho.

RAÇAS

A dança remonta aos estágios iniciais de todas as civilizações, representando uma expressão intrínseca à natureza de cada raça. Nos tempos primitivos,

a dança servia como uma linguagem universal, comunicando emoções, rituais religiosos e eventos significativos na vida comunitária. Presente em pinturas rupestres, a dança desempenhava papéis vitais em celebrações sazonais, rituais de caça e cerimônias ligadas ao sagrado. Além disso, a prática era uma forma de expressar identidades culturais únicas, transmitidas oralmente entre gerações, contribuindo para a preservação de tradições e costumes ao longo da história humana.

Dessa forma, a arte da dança está presente, de uma forma ou de outra, na cultura de todas as raças. Cada uma criou maneiras originais de se expressar através do movimento, para algumas, isso é mais relevante do que para outras, mas sempre existe algum tipo de dança em todas elas.

Há três manifestações de dança que merecem uma atenção especial: os Levents são especializados na arte da dança, graças à sua capacidade de voo e sua constituição fluida e leve, eles criam formas de danças aéreas que representam sua conexão com os céus, transmitindo harmonia e emoção. Suas coreografias simbólicas criam um espetáculo único, elevando o espírito de todos que testemunham sua arte. De modo semelhante, os Tritões têm formas de dança subaquática únicas, envolvendo piruetas e padrões que criam padrões

hipnóticos, usadas não apenas como pura demonstração artística, mas também para espantar grandes bestas marinhas ou dirigir o caminho de cardumes.

Por fim, a cultura do Astérios tem um lugar importante para a dança. Por um lado, os machos praticam uma forma de dança tribal - o Kapa-Haka - que tem por intuito intimidar os inimigos no campo de batalha, assim como fortalecer a ligação dos guerreiros Astérios com demonstrações de força e coordenação. Por outro lado, as fêmeas da Raça, muito menores e mais frágeis - e quase sempre mantidas bem longe dos campos de batalha - possuem uma forma de dança peculiar, com cada um dos movimentos rítmicos fazendo alusão a um elemento natural, desde uma montanha até as ondas do mar, além de sentimentos como o amor e raiva humana, criando danças capazes de, literalmente, contar histórias.

Não se tem notícias de Centauros, Nagas ou Mahoks dançarinos. Nos dois primeiros casos, costuma-se acreditar que o principal motivo seja puramente biológico - a forma quadrúpede dos centauros parece mais engraçada do que graciosa quando se imagina eles dançando, e no caso dos Mahoks, sua pele pesada e dura impede movimentos fluidos de modo geral.



No entanto, há um componente cultural envolvido - como acontece, primariamente, com as Naga: as culturas dessas Raças são muito mais voltadas a outras formas de expressão artística (escultura, especialmente, entre Centauros e Mahoks) focadas principalmente em estabilidade e resistência, e menos em agilidade e fluxo. Além disso, ambas as Raças possuem expressões corporais na forma de esportes e competições, e a maioria deles se foca muito mais em contextos comunais ao invés de individuais. Já no caso das Nagas, a questão é muito mais simples e direta: Não há espaço dentro da sua cultura para expressões artísticas que não tenham por objetivo agradar Glycon, e, aparentemente, ele não se interessa por dança.

HABILIDADES BÁSICAS

Compasso

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Enquanto você escutar uma Música quando estiver dançando, você recebe +2 em todos os seus testes - exceto para conjurar Magias. Além disso, se escolher resistir aos efeitos de uma Música, você recebe +1d6 em seus Confrontos para não ser afetado por ela.

Dança das Espadas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode entrar em um fluxo incessante de movimentos fluidos e vigorosos. Enquanto estiver neste estado, você recebe Agilidade +2 e recebe +1d6 em seus testes de dança. Este efeito dura até 5 minutos ou até que você pare, ou seja alvo de um efeito que o impeça de continuar se movendo continuamente (*Constringido, Derrubado, Ame-drontado*, etc.).

Dança dos Sete Véus

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você dança em um ritmo sensual e encantador. Enquanto estiver dançando, você pode escolher 1 criatura viva que esteja à uma distância em metros igual a sua Determinação e que esteja vendo você dançar. Você pode realizar uma tentativa de sedução contra aquela criatura. Se a criatura ficar amigável em relação a você, ela ficará *Desprevenida* em relação a todas as outras criaturas, mas não com relação à você.

Esse efeito cessa imediatamente se o alvo sofrer algum dano e ele fica imune aos efeitos dessa Habilidade até que tenha recuperado Pontos de Mana por descanso.

Haka

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você dança em um ritmo que motiva seus aliados e intimida seus oponentes. Como uma ação de rodada completa, você realiza uma dança que adiciona +1 em todos os seus testes e no dos aliados que puderem ver você - e no turno em que ativar esta Habilidade, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados. Você pode manter essa Dança como uma ação de movimento em turnos subsequentes, mas seu Deslocamento será considerado apenas metade enquanto faz isso.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Este é um efeito mental.

Especial: Se mais de um personagem possuir esta Habilidade e realizar esta ação ao mesmo tempo, o personagem com Vontade mais alta realizando o Haka faz um confronto de Vontade contra todos os oponentes que puderem ver o grupo dançando - adicione +1 no seu teste para cada personagem realizando o Haka. Oponentes com um resultado mais baixo que o seu neste teste ficarão *Distraídos* por um número de turnos igual ao número de personagens realizando o Haka.

Requebrado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Enquanto estiver dançando, você recebe +2 em seu deslocamento – exceto para calcular seu Deslocamento de Corrida ou de Encontrões. Além disso, você pode substituir seu bônus de Agilidade na Esquiva por seu valor de Deslocamento enquanto estiver dançando.

Dança das Ruas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu a seguir um ritmo totalmente imprevisível, deixando seus oponentes confusos sobre como acertá-lo. Enquanto você estiver dançando você recebe +2 na Esquiva e caso você seja alvo de uma magia a dificuldade dela aumenta em 1.

HABILIDADES AVANÇADAS

Dança das Espadas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Dança das Espadas 1.

Descrição: Quando entra em combate, seu fluxo de movimentos pode criar um estado de hipnose autoinduzido, produzindo efeitos quase sobre-humanos de agilidade, velocidade e foco. Sempre que estiver usando Dança das Espadas, você recebe um acréscimo de +2 na sua Agilidade (acumulado com o bônus de Dança das Espadas 1) e em sua Determinação.

Este efeito dura enquanto durar o efeito de Dança das Espadas 1.

Dança da Guerra

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Dança das Espadas 1.

Mana: 10

Descrição: Se estiver sob efeito de uma Técnica de Dança, adicione seu Bônus de Dança ao teste do ataque.

Dança do Ventre

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Dança dos Sete Véus

Mana: 20

Descrição: Você aprendeu a dançar de um jeito tão chamativo e sedutor que todos ficam admirados pela sua dança. Faça um teste de dança. Todas as criaturas vivas que puderem ver você dançar têm que realizar um teste de Vontade (dificuldade igual ao seu resultado no teste de dança). Aqueles que falharem nesse teste ficarão *Distraídos* enquanto puderem ver você dançando.

Esse efeito cessa imediatamente se o alvo sofrer algum dano, e ele fica imune aos efeitos dessa Habilidade até que tenha recuperado Pontos de Mana por descanso.

Especial: O custo em Mana desta ação só é gasto quando você realizar seu teste de Dança, e dura enquanto você se mantiver dançando – o que consome uma ação de movimento.

Dançarino Experiente

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Compasso

Descrição: Você sabe muito bem como mexer seu corpo em um ritmo fora de série. Sempre que realizar um teste de dança, você recebe +2 em seus testes de dança e para resistir a efeitos que o impeçam de continuar se movendo continuamente (*Constringido*, *Derrubado*, *Amedrontado*, etc.).

Lambada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Requebrado

Mana: 20

Descrição: Enquanto você estiver dançando, você pode realizar um rodopio e desferir um potente golpe no alvo. Enquanto estiver dançando, realize um ataque corporal com um bônus igual a sua Vontade. Se acertar, este ataque causa um dano adicional igual à quantidade de metros que você se deslocou

neste turno antes de desferir este golpe, e o alvo fica *Atordado* por 1 turno.

Especial: Se o alvo estiver sob efeito de alguma Música quando for atingido por este golpe, ele ficará *Paralisado* por 1 turno ao invés de *Atordado*. Se ele tiver resistido a algum efeito de Música que ainda estiver ativo na área, ele passa a sofrer os efeitos daquela Música como se tivesse falhado no teste.



HABILIDADE FINAL

Dança das Lâminas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Dança das Espadas 1.

Descrição: Quando entra em combate, seu fluxo de movimentos cria um estado de hipnose autoinduzido, produzindo efeitos sobre-humanos de agilidade, velocidade e foco. Sempre que você estiver usando Dança das Espadas, você recebe um acréscimo de +2 na sua Agilidade e em sua Determinação. Além disso, Dança das Espadas pode ser ativada como uma Reação sempre que você se deslocar.

GÓTICO

SINGULAR MASCULINO: GÓTICO; SINGULAR FEMININO: GÓTICA;
PLURAL MASCULINO: GÓTICOS; PLURAL FEMININO: GÓTICAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Músico Fúnebre (pág. 24)
- Ter sido afetado por pelo menos um efeito de Dreno de Energia.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Teatro da Tragédia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você compreende que muitas das decisões tomadas por um indivíduo vêm de seus impulsos mais instintivos, tanto quanto de suas angústias e inseguranças, e é capaz de se conectar com os outros através desses mecanismos – enquanto se tornou algo narcotizado a eles. Você tem Determinação +2 e recebe +2 em todos os seus testes sociais – ou +1d6 se o alvo estiver *Amedrontado* ou *Distraído*.

DESCRIÇÃO

Os Góticos são uma expressão artística que mergulha nas profundezas da melancolia e do mistério, explorando temas mórbidos e trágicos, com uma fascinação única pela morte. Os góticos são artistas multifacetados, principalmente músicos, que utilizam sua arte para transmitir emoções sombrias e introspectivas. Suas músicas utilizam sonoridades melancólicas, letras poéticas e uma atmosfera enigmática, muitas

vezes inspirada por elementos sobrenaturais e folclore obscuro.

A maioria dos Góticos tende a se vestir com roupas escuras e sóbrias, próprias para ocasiões fúnebres, mas muitos deles incorporam elementos que evocam ou sugerem mortalidade e a pós-vida – como adornos feitos com ossos e dentes ou em formatos de crânios ou animais necrófagos. Maquiagens que simulem a palidez cadavérica ou mesmo padrões que sugerem o formato de crânio também são extremamente comuns entre eles.

Aqueles que seguem este caminho são indivíduos sensíveis e introspectivos, que encontram consolo e inspiração nas profundezas da emoção. Paradoxalmente, no entanto, eles são conhecidos por expressarem muito pouco seus sentimentos, e são considerados, em geral, frios e distantes pela maioria – embora pessoas próximas em geral reconheçam que essa aparente falta de sensibilidade se dá por um controle extremo de seus impulsos e instintos, e não por falta deles.

Eles abraçam a dualidade da existência, apreciando a beleza efêmera da vida, mais aceitam a realidade sombria e a efemeridade da vida. Através de sua arte, os Góticos buscam despertar reflexões, estimular a sensibilidade e criar uma conexão emocional com aqueles que se identificam com a escuridão interior.

RAÇAS

É comum ver os Faens seguirem este caminho, pois muitos deles trazem consigo um ar de enigma e mistério. Com seu jeito peculiar e tamanho diminuto, os Faens Góticos exploram os temas sombrios e trágicos da vida, expressando suas emoções através da música e da arte. Com suas vestes negras e olhares intensos, eles transmitem uma aura de profundidade e reflexão, intrigando e fascinando aqueles ao seu redor. Apesar de sua estatura pequena, os Faens são capazes de transmitir uma profundidade emocional que desafia as expectativas.

Elfos, seres conhecidos por sua harmonia com a natureza e sua graciosidade, surpreendem ao abraçar o caminho do Gótico. Esses Elfos mergulham nas profundezas sombrias da alma, explorando o lado obscuro da existência e expressando sua melancolia por meio de sua arte. Elfos são mestres na arte da música melancólica e triste.

Os Gnolls, conhecidos por sua natureza feroz e selvagem, raramente são associados ao caminho Gótico. No entanto, aqueles Gnolls que seguem esse caminho trazem consigo uma dualidade intrigante. Com

seus corpos fortes e dentes afiados, eles expressam sua melancolia através de rituais sombrios e pinturas macabras.

HABILIDADES BÁSICAS

Esta Carcaça Mortal

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você percebe a efêmera existência mortal, e desenvolveu uma sutil sensibilidade em relação àqueles que já sucumbiram à ela. Você pode ver, ouvir e tocar criaturas do tipo Espírito ou com a Habilidade *Corpo Intangível*, e ignora quaisquer Resistências ou Imunidades a dano que elas tiverem.

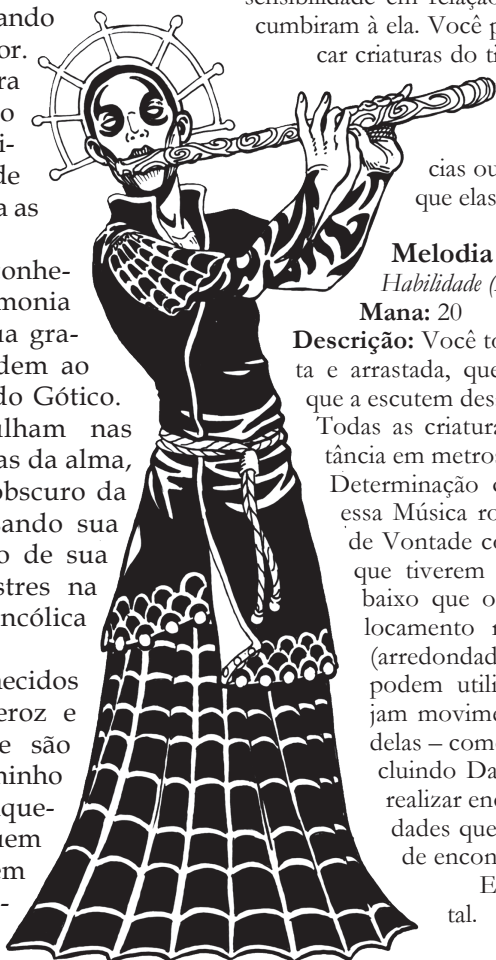
Melodia Letárgica

Habilidade (Música) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca uma música lenta e arrastada, que torna as criaturas que a escutam desanimadas e apáticas. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação que puderem ouvir essa Música rolam um Confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu têm seu Deslocamento reduzido à metade (arredondado para cima) e não podem utilizar ações que exijam movimentação como parte delas – como correr, dançar (incluindo Dança das Espadas) e realizar encontros (ou Habilidades que exijam a realização de encontros).

Este é um efeito mental.



FLAUTA

Necromanto

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Esta Carcaça Mortal

Descrição: As sombras ao seu redor se materializam na forma de um manto aterrador. Enquanto o Necromanto estiver materializado, você recebe +1d6 em seus testes em tentativas de Intimidação – mas é considerado Inapto em todos os seus outros testes sociais.

Você pode conjurar o Necromanto como uma ação livre, e pode mantê-lo pelo tempo que desejar.

Sabedoria Sobrenatural

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você recebe +1d6 em seus testes de conhecimento sobre maldições, criaturas dos tipos Amaldiçoado, Infernal, Espírito e Morto-vivo. Esse bônus também se aplica a testes para perceber e rastrear essas criaturas.

Semelhança Cadavérica

Habilidade – Ação

Descrição: Seu corpo é capaz de baixar o batimento cardíaco, respirar muito lentamente e ficar de olhos abertos por até 1 hora. Enquanto estiver nesse estado, você é virtualmente indistinguível de um cadáver (ou zumbi, dependendo da situação) e recebe +1d6 em seus testes de camuflagem, mas fica Vulnerável ao Frio.

Você pode se manter nesse estado por uma quantidade de horas igual à sua Vontade, mas se você entrar em combate ou realizar alguma Habilidade do tipo Ação ou Reação o efeito é cancelado imediatamente – você também pode cancelar esse efeito a qualquer momento como uma ação livre.

HABILIDADES AVANÇADAS

Epitáfio

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Quando uma criatura é derrotada, você declama uma pequena frase

descrevendo – geralmente de forma sarcástica ou denigrante – a derrota dela, o que provoca calafrios de seus inimigos enquanto estes vislumbram a própria derrota. Todos os inimigos que forem capazes de ouvir (e entender) o epitáfio imediatamente perdem uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana igual à sua Vontade.

Este é um efeito de medo.

Espirial do Vazio

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Esta Carcaça Mortal

Mana: 20

Descrição: Você sabe como sintonizar brevemente um alvo ao Limiar, permitindo que ele seja capaz de ouvir as lamúrias de morte dos espíritos ao redor. O alvo fica *Enregelado* e precisa fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Se falhar, o alvo perde uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana iguais a sua Determinação.

Evanescência

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Necromanto

Mana: 30

Descrição: Enquanto estiver sob efeito de Necromanto, você pode ativar essa Ha-

CORPO INTANGÍVEL

Você não tem peso, pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos sólidos. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e é Imune à Corte, Perfuração e Contusão (Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente).

Além disso, você pode ver, ouvir e tocar criaturas do tipo Espírito ou com a Habilidade *Corpo Intangível*, e ignora quaisquer Resistências ou Imunidades a dano que elas tiverem.

bilidade para receber os benefícios de *Corpo Intangível* (veja detalhes na caixa em destaque).

Este efeito dura por uma quantidade de minutos igual à sua Determinação – mas você pode desativá-lo a qualquer momento como uma ação livre. Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de algum material sólido, você é expelido para fora e sofre dano igual a 30/Contusão.

Marcha Fúnebre

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Suas músicas sempre são pesadas e carregadas de sentimentos funestos. Enquanto estiver mantendo uma Música, todas as criaturas com Determinação menor do que a sua (exceto Aliados) ficam *Amedrontadas* em relação à você.

Este é um efeito de medo.



HABILIDADE FINAL

Romance Alquímico

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Marcha Fúnebre

Mana: 60

Descrição: Sua conexão com a escuridão lhe torna extremamente amedrontador – ou estranhamente atraente – para aqueles ao seu redor. Faça um teste de Intimidação contra um alvo que você consiga ver. Se o alvo tiver sucesso, ele será considerado *Distraído* por um número de turnos igual à sua Vontade – enquanto estiver *Distraído* por este efeito, ele não poderá atacar você. Se o alvo falhar no teste, ele perde uma quantidade de Pontos de Vida e Pontos de Mana igual a sua Determinação e ficará *Amedrontado* com relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade. Enquanto estiver *Amedrontado* por este efeito, o alvo não poderá utilizar Habilidades que consumam Mana.

Este é um efeito de medo.

METALEIRO

SINGULAR MASCULINO: METALEIRO; SINGULAR FEMININO: METALEIRA;
PLURAL MASCULINO: METALEIROS; PLURAL FEMININO: METALEIRAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Grito de Guerra 1 (pág. 24)
- Força 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Sensação do Palco

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você adora se exibir para uma multidão! Sempre que estiver diante de um grupo com pelo menos 10 indivíduos – seja uma plateia, seus aliados ou um bando de inimigos! – você recebe +2 em todos os seus testes relacionados à tocar instrumentos musicais (incluindo o uso de Músicas) e Determinação +2.

DESCRIÇÃO

Metaleiros são músicos especializados em performances agressivas e barulhentas. Eles recebem seu nome devido ao fato de darem preferência à armaduras de metal em suas apresentações, utilizando as vibrações das placas das armaduras para reverberar e distorcer as notas de suas músicas furiosas. Eles dominam a arte da música agressiva, canalizando emoções poderosas e expressando a fúria e a rebeldia através de suas composições. Em suas performances, eles não apenas entretêm, mas também inspiram a coragem e a força para enfrentar os desafios de cabeça erguida, sem nunca se deixar derrotar.

Metaleiros possuem uma cultura particular, inspirada pelas chamadas Lendas do Metal: músicos virtuosos que romperam com os padrões tradicionais e canalizam atitude em performances arrebatadoras. O legado das Lendas do Metal vive através de cada Metaleiro que se esmera em aperfeiçoar cada vez mais suas músicas, impressionando plateias através de suas vozes poderosas e solos alucinantes. As notas distorcidas de suas músicas também ecoam pelos campos de batalha – o palco mais almejado pelos Metaleiros, onde sua música é realmente colocada à prova – inflamando o espírito dos valentes e aterrorizando seus inimigos, onde o som de seus instrumentos e de seus gritos de guerra retumbam nos ouvidos como trovões desabando!

Música é tudo para um Metaleiro, e quanto mais barulhenta ela for, melhor!

RAÇAS

Os Aesires Metaleiros são guerreiros destemidos que canalizam sua fúria e devoção através de hinos épicos que contam as sagas de Eishelm. Com selvageria, eles bradam suas músicas – as vezes uivando e urrando como lobos ou ursos – ou fazem ecoar seus berrantes e chifres instigando os aliados ao combate ou incitando a paixão e a energia do público.

Os Anões são conhecidos por entoar suas músicas tradicionais acompanhados do repicar dos martelos nas bigornas enquanto trabalham, e essa tradição ecoa no campo de batalha, onde eles acom-

panham suas marchas de guerra com o tanger das armas nos escudos e armaduras – estas, às vezes, ornamentadas com carrilhões de metal.

Os Humanos abraçam a essência dos Metaleiros em dedilhados complexos de instrumentos de corda que reverberam e distorcem em placas de metal, produzindo refrões energéticos nos palcos e campos de batalha.

Há também outras raças em que é comum se tornarem metaleiros como Orcs e Jubans, que utilizam berros estraçalhadores e refrões potentes para se energizar nos campos de batalha.

HABILIDADES BÁSICAS

Amplificadores

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito:

Guerreiro de Aço 1

Descrição: As placas de sua armadura amplificam os sons das suas Músicas! Enquanto estiver utilizando uma Armadura com a Característica Pesada, todas as dificuldades para resistir à efeitos de seus Gritos e Músicas são aumentadas em +2. Além disso, todos os seus Gritos, Músicas e Rugidos que causam dano passam a causar uma quantidade extra de dano igual à Defesa + Redução de Dano de sua armadura.

Reforçar os Graves

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Sempre que estiver mantendo um Ritmo ou Melodia e uma criatura se

aproximar de você, até uma distância máxima de sua Determinação em metros, você pode adicionar algumas notas a mais em sua música para dissuadi-lo. O alvo sofre imediatamente uma quantidade de dano igual à sua Vontade/Contusão e precisa realizar um teste de Vontade (Dificuldade igual a sua Determinação). Se falhar, o alvo fica Atordoado por 1 turno e perde o Deslocamento restante do seu turno.

Você pode usar esta Habilidade uma vez por rodada.



Deslizar pelo Palco

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Sempre que você estiver mantendo uma Música e for alvo de um ataque, você pode tentar esquivar enquanto mantém a Música tocando – e faz isso com estilo! Você desliza sobre os joelhos, podendo se mover metade do seu Deslocamento total (arredondado para baixo) e recebendo +2 na sua Defesa contra aquele ataque (este é um

bônus por posicionamento e não pode ser ignorado ou reduzido).

Você pode utilizar esta Habilidade 1 vez por turno.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, quando estiver utilizando uma armadura *Pesada*, a redução de dano oferecida pela armadura é dobrada.

Mestre das Notas

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste que envolva contar histórias, entreter uma plateia, cantar ou tocar instrumento musicais (incluindo Habilidades do tipo Música), você pode rolar novamente um dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Solo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Mestre das Notas

Descrição: Quando você começa a tocar, é praticamente impossível fazer você parar! Enquanto estiver mantendo uma Música, você fica imune a efeitos que o deixariam *Atorreado*, *Distraído*, *Paralisado* e *Enregelado*.

Além disso, você pode selecionar uma Música para a qual preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

HABILIDADES AVANÇADAS

Focar nos Refrões

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Solo

Descrição: Você mantém sua música ritmada, melhorando a concentração de seus aliados. Enquanto estiver mantendo uma Música, todos os seus aliados recebem Determinação +2 e ficam imunes a efeitos que os deixariam *Distraídos*.

Além disso, você pode selecionar uma Música para a qual preencha os requisitos. Esta escolha é permanente e não pode ser alterada mais tarde.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se

sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, se alguma Habilidade ou situação anularem seu bônus de Defesa de Armadura, você ainda recebe metade do seu bônus normal (arredondado para cima) enquanto estiver utilizando uma armadura com a característica *Pesada* (este efeito também se aplica à redução de dano oferecida pela armadura).

A redução de FN se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

Virtuoso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mestre das Notas

Descrição: Você treinou exaustivamente até se tornar um mestre no uso de instrumentos musicais. Você rola +1d6 em todos os testes envolvendo tocar instrumentos musicais (incluindo Habilidades do tipo Música).

HABILIDADE FINAL

Hino de Guerra

Habilidade (Música) – Ação

Requisitos: Nível 10, Reforçar os Graves

Mana: 30

Descrição: Você embala o campo de batalha com uma música sobre guerra, sacrifício e vitória, inspirando seus aliados e aterrorizando seus inimigos! Enquanto se mantiver tocando essa Música, todos os seus aliados que puderem lhe ouvir ficam imunes a efeitos de Medo. Além disso, uma vez por turno, você pode direcionar uma poderosa onda de som contra uma criatura que esteja a até sua Determinação em metros de distância. Essa onda sonora causa uma quantidade de dano igual à sua Determinação/Contusão.

Especial: Esta Música é considerada uma Canção, um Ritmo e uma Melodia para todos os propósitos. Este é um efeito de Medo.

ORADOR

SINGULAR MASCULINO: ORADOR; SINGULAR FEMININO: ORADORA;
PLURAL MASCULINO: ORADORES; PLURAL FEMININO: ORADORAS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Conhecer ao menos uma Melodia
- Dogma (*Guia Básico*, pág. 142)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Sermão

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Conversando com uma pessoa por pelo menos 10 minutos, você é capaz de cativá-la e trazer-lhe as boas novas. A pessoa que ouvi-lo recebe +1 em todos os seus testes por uma hora e recupera imediatamente uma quantidade de Pontos de Vida e Mana igual à sua Determinação.

Você só pode utilizar esta habilidade uma vez por dia na mesma pessoa.

DESCRIÇÃO

Os seguidores deste caminho têm o dom da palavra e da música para transmitir os ensinamentos divinos e inspirar os corações daqueles que os ouvem. Com vozes melodiosas e melodias encantadoras, os Oradores entoam cânticos sagrados e recitam os dogmas, invocando a presença e a bênção dos deuses.

Oradores combinam a habilidade vocal, domínio musical e profundo conhecimento dos dogmas religiosos. Eles estudam os textos sagrados, aprendem os rituais e se dedicam a aprimorar

sua voz e técnica musical. Através de suas melodias, os Oradores tocam as emoções mais profundas das pessoas, despertando a fé, a esperança e a conexão com o divino.

Em cerimônias e rituais sagrados, os Oradores desempenham um papel central, conduzindo as orações e entoando cânticos em honra aos deuses. Suas vozes ressoam nos templos e santuários, enchendo o ambiente com uma aura de reverência e sacralidade. Através da sua arte, os Oradores inspiram e fortalecem a fé, transmitindo os valores e princípios que regem a vida.

RAÇAS

Entre os Anões, é comum ver alguns abraçando o caminho do Orador, e honrando o deus da Forja, Hou. Esses Anões, combinam sua habilidade inigualável na forja de metais com o dom da eloquência e da palavra falada. Com vozes ressonantes e poderosas, eles entoam cânticos sagrados para invocar as bênçãos de Hou sobre suas criações enquanto forjam.

Elfos dedicados a este caminho tendem a reverenciar a deusa da natureza Lathellanis. Esses Elfos dominam a arte do discurso melódico e da comunicação com a natureza. Com vozes límpidas e envolventes, eles entoam cantos sagrados que ecoam pela floresta, despertando a harmonia e a conexão com a natureza ao seu redor.

É comum que Jubans adotem o caminho do Orador. Guiados por Ahogr, os Jubans Oradores são mestres na arte da palavra eloquente e da persuasão racional, fazendo com que seus sermões sejam bastante apreciados.

HABILIDADES BÁSICAS

Entusiasmar Fiéis

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como entusiasmar seus colegas e sabe como diverti-los com seus sermões. No final de cada turno em que você estiver utilizando uma habilidade do tipo Melodia, todos os seus aliados (exceto você) que estejam a uma distância em metros igual à sua Determinação e sejam capazes de entendê-lo recuperam 5 Pontos de Vida.

Especial: Aliados que possuírem a Habilidade Dogma recuperam 10 Ponto de Vida ao invés de 5.

Incógnita do Destino

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Suas músicas são algo que muda a vida das pessoas fazendo elas trilharem caminhos nunca antes vistos. Enquanto estiver tocando uma Melodia, você pode rolar novamente um dado cujo resultado tenha sido 1.

Esta Habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Especial: Todos os seus aliados que possam ouvir sua Melodia também recebem esse benefício.

Pregar a Palavra

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

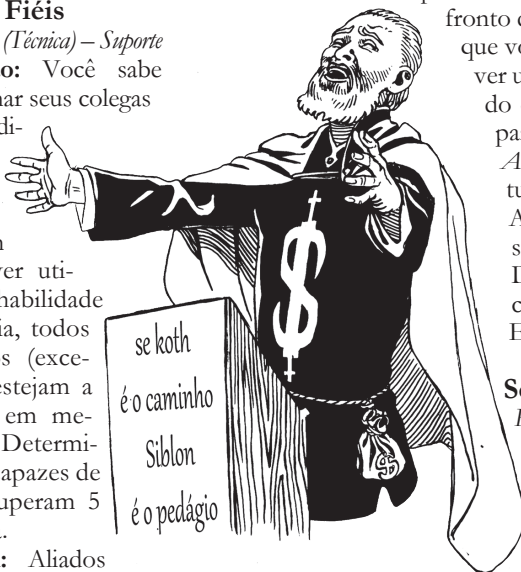
Descrição: Você sabe muito bem como utilizar sua lábia e convencimento para atrair seus fiéis. Faça um confronto de Vontade contra um alvo que você consiga ver. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ficará *Atordoado* por um número de turnos igual à sua Vontade. Além disso, se o alvo possuir um Pacto ou Sintonia Dracônica, ele também ficará *Distraído* por 2 turnos. Este é um efeito mental.

Solicitar Doações

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é um pedinte excepcional fazendo com que todos caiam em sua lábia enquanto declama algo. Você recebe +2 em seus testes para

Declamar, e recebe o dobro de moedas ao fazê-lo.



HABILIDADES AVANÇADAS

Alegrear Palcos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Entusiasmar Fiéis

Descrição: Quando você começa a tocar, multidões se unem só para lhe escutar, se empolgando cada vez que você toca uma nota. Enquanto estiver mantendo uma

Música do tipo Melodia, todos recebem Determinação +2 e recebem +1d6 para evitar ser derrubado, evitar ser agarrado e apertado, e para a tentativas de desarmá-lo.

Bater de Palmas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Entusiasmar Fiéis

Descrição: Suas músicas são cativantes, fazendo com que todos à sua volta interajam com sua música. Enquanto estiver mantendo uma Música do tipo Melodia, você recebe +2 em seu Bloqueio e Esquiva contra alvos que estiverem lhe ouvindo. Além disso, todos os conjuradores que estiverem dentro dessa área têm as Dificuldades das suas magias aumentadas em +2.

Pregação da Fé

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Pregar a Palavra

Mana: 30

Descrição: Concentrando-se em uma pessoa, você é capaz de repreendê-la por todos os seus atos. Faça um confronto de Vontade contra um alvo que consiga ver. Se você vencer e se o alvo for capaz de entendê-lo, este perde imediatamente uma quantidade de Pontos de Mana igual sua Determinação e fica *Distraído* por 2 turnos. Além disso, se o alvo possuir um Pacto ou Sintonia Dracônica, ele ficará *Paralisado* por 2 turnos ao invés de *Distraído*.

Este é um efeito mental.

Orientação Mística

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você aprimorou seu discurso e oratória motivacionais, e consegue fazê-lo constantemente! A sua orientação mística – o seu sermão – recupera uma quantidade de Pontos de Vida e Mana iguais ao dobro da sua Determinação, e pode ser utilizado uma vez a cada duas horas na mesma pessoa.

HABILIDADE FINAL

Melodia Evangelizadora

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 10, Pregação da Fé

Mana: 80

Descrição: Você toca uma melodia fervorosa e empolgante, que faz todos a sua volta cantarem junto a sua música. Todos que escutarem sua música devem realizar um Confronto de Vontade contra você, aqueles que tiverem um resultado menor do que o seu soltam suas armas e começam a entrar no ritmo da sua música, perdendo sua Ação Padrão durante seu próximo turno. Caso tenham um resultado igual ou maior do que o seu, eles ficam *Distraídos* por um número de turnos igual à sua Vontade.

Personagens que possuam Pacto ou Sintonia Dracônica recebem um redutor igual à sua Vontade em todos os testes enquanto você estiver tocando esta música.

Este é um efeito mental.

Especial: Personagens que possuam Dogma não são afetados por esta Música.



SÁTIRO

SINGULAR MASCULINO: SÁTIRO; SINGULAR FEMININO: SÁTIRA;
PLURAL MASCULINO: SÁTIROS; PLURAL FEMININO: SÁTIRAS;

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Língua Afiada (pág. 24)
- Inteligência 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Língua Vorpal

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você refinou sua língua ferina e técnicas de insulto a ponto de conseguir proferi-los de forma praticamente instintiva. Você é capaz de utilizar Língua Afiada como uma ação livre uma vez por rodada – e não está mais restrito a 5 palavras quando for falar como uma Ação Livre.

DESCRIÇÃO

Sátiros são indivíduos que por uma razão ou outra se especializaram em fazer de sua voz a sua principal arma, não necessariamente por meio de canções como fazem alguns bardos. As palavras de um Sático penetram mais fundo do que a maioria das espadas e machados, vão mais longe que a maioria das flechas e feitiços, e corroem os corações de seus alvos com mais letalidade do que os piores venenos. Ou ao menos é assim que as vítimas de seus abusos poderiam descrever seus encontros com estes peculiares (e muitas vezes detestáveis) indivíduos.

No entanto, a habilidade dos Sátiros de causar impacto com suas pala-

vas não se limita apenas em deixar os outros com raiva. Suas habilidades de entretenimento são capazes de encantar multidões, envolvendo-os em narrativas fascinantes e provocando risos com seu humor sagaz. Os Sátiros são frequentemente encontrados em tavernas e salões, onde suas performances são aguardadas ansiosamente pelos espectadores em busca de diversão e distração.

RAÇAS

Sátiros podem ser vistos entre todas as raças de uma forma ou de outra, mesmo quando são ativamente censurados por agitação política, ou apenas por serem particularmente irritantes. Eles podem ser encontrados como comediantes ou arlequins entre os Humanos, Metadílios e Elfos; bardos provocadores entre os Tailox, e até mesmo como Skalds de vida curta entre os Aesires e Anões. Em particular, os Faunos possuem disputas verbais para debochar e satirizar de forma profissional, muitas vezes sequer distinguindo seus bardos normais dos Sátiros, como assim os nomearam.

HABILIDADES BÁSICAS

Chamado do Sofista

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você tem um talento bem exercido para provocar e manter discussões desnecessárias por muito tempo. Faça um teste de Vontade. Todas as criaturas que

puderem entendê-lo e possuírem uma Determinação menor ou igual ao seu resultado ficarão *Distraídas* enquanto você gastar uma ação de movimento por turno para manter a discussão acontecendo. Este efeito cessa imediatamente se o alvo sofrer algum dano ou perda de Vida – mas não perda de Mana.

Você pode parar a discussão a qualquer momento, mas ela é interrompida imediatamente se você ficar *Atordoado*, *Distraído*, *Enregelado*.

Este é um efeito mental.

Devastação Emocional

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Sempre que necessário você consegue colocar uma pitada a mais de sarcasmo, ódio, desprezo ou seja lá qual for a emoção necessária para afetar de forma mais profunda o ego de seus ouvintes. Sempre que afetar uma criatura com um efeito mental, você pode reduzir a Determinação do alvo em um total igual a metade de sua Vontade (arredondada para cima) enquanto durar o efeito mental original.

Humorista Lacônico

Habilidade (Característica) –

Suporte

Descrição: Você aprendeu a ler as emoções dos outros tão bem, que se tornou resistente à tentativas de manipular seu próprio humor. Você tem Determinação +2 e recebe +1d6 em todos os testes e confrontos para resistir efeitos que afetem sua mente – como perceber se você está mentindo, tentativas de sedução, efeitos mentais e efeitos de medo.

Palavra Tóxica

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Devastação Emocional

Descrição: Suas palavras não são verdadeiramente venenosas, apesar de suas víti-

mas muitas vezes discordarem. Sempre que afetar um alvo com Devastação Emocional, ele fica fisicamente enjoado e desgastado, perdendo uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade por turno enquanto durar o efeito da habilidade original.

Papagaio

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui uma grande facilidade para entender os maneirismos e vozes das criaturas e culturas com as quais tem contato. Graças a isso, você consegue imitar qualquer som ou voz que tenha ouvido, assim como a postura e os gestos de seus falantes, recebendo +2 em testes e confrontos sociais (incluindo Técnicas e Músicas, e o cálculo de sua Determinação para estes efeitos), e +1d6 para se disfarçar.

Um Péssimo Comentário

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você faz uma piada ruim, trocadilho enfadonho ou apenas um comentário de mau gosto que atraí brevemente o ódio de qualquer um capaz de alcançá-lo naquele momento. Faça um teste de Vontade. Todas as criaturas capazes de entendê-lo (exceto seus aliados, que já devem estar acostumados com seu senso de humor) que possuam uma Determinação menor ou igual ao seu resultado e estejam em alcance corporal, ou segurando algum objeto que possa ser arremessado com aptidão, devem realizar um ataque inapto contra você que causa apenas metade do dano (arredondado para baixo), e ficarão *Distraídas* até o fim de seu próximo turno. Além disso, quaisquer criaturas que o tenham conseguido atingir também estarão *Desprevenidas* até o fim de seu próximo turno.

Este é um efeito mental.



HABILIDADES AVANÇADAS

Charada Obtusa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 35

Descrição: Você profere uma charada capaz de desestabilizar qualquer um. Todas as criaturas capazes de ouvi-lo e entender o que você diz devem ser bem-sucedidas num teste de Inteligência (dificuldade igual à sua Determinação) ou ficarão *Paralisadas* até o final de seu próximo turno – quando podem repetir o teste, reduzindo em 2 a dificuldade anterior, cumulativamente. Sempre que falha no teste, a criatura volta a ficar *Paralisada* até o final de seu próximo turno ou até que sofra dano ou perda de Vida – o que cessa o efeito imediatamente.

Seus aliados já estão acostumados, e recebem +2 nos testes para resolver a charada – e se falharem, só ficarão *Paralisado* por 1 turno, descartando a charada em seguida.

Este é um efeito mental.

Imitação Zureta

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Papagaio

Mana: 30

Descrição: Ao invés de utilizar apenas sua língua afiada para insultar uma criatura, você faz uma imitação debochada de sua voz, sotaque, gestos, etc, para que os aliados desta também parem para rir dela. Faça um confronto de Vontade contra todas as criaturas inimigas, tendo uma delas como alvo de sua imitação. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado *Desprevenido* para todos os seus aliados – mas não para você. Além disso, quaisquer aliados do alvo que não obtiverem um resultado maior do que o seu começarão a rir, ficando *Distraídos* enquanto você mantiver a imitação como uma ação padrão. Você pode parar a imitação a qualquer momento, mas

ela é interrompida imediatamente se você for *Derrubado*, ficar *Atorçado*, *Enregelado*, *Distraído* ou *Paralisado*.

Este é um efeito mental.

Especial: Você não pode utilizar Língua Afiada na mesma rodada em que esta habilidade.

Língua de Nove Caudas

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Seus insultos são elaborados de forma precisa para ofender a nível pessoal, mas ditos de forma genérica o suficiente para servir a múltiplas criaturas. Escolha uma profissão, raça, cultura, classe social, ou qualquer grupo ao qual possa se referir com palavras. Faça um confronto de Vontade contra todas as criaturas deste grupo que puderem entendê-lo, e todas as que obtiverem um resultado menor ou igual ao seu o atacam em detrimento de qualquer outro alvo, sendo consideradas *Desprevenidas* para seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental, e equivalente à Língua Afiada para quaisquer benefícios.

HABILIDADE FINAL

Satiricon

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Imitação Zureta

Descrição: Você é um mestre do escárnio e deboche, adorado por todos, exceto os alvos de suas piadas. Você consegue ser entendido a um nível primordial, recebendo +2 em sua Determinação, e em todos os seus testes sociais e nos testes e Confrontos de suas habilidades de efeito mental. Além disso, todas as suas habilidades ignoram resistências e imunidades a efeitos mentais e são capazes de afetar criaturas normalmente incapazes de entendê-lo, como animais ou pessoas com as quais não compartilhe um idioma.

Especial: Criaturas de Mente Vazia ainda são imunes a suas habilidades mentais.

SKALD

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: SKALD;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: SKALDS

REQUISITOS

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Grito de Guerra 1 (pág. 24)
- Força 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Poeta Guerreiro

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você aprendeu no campo de batalha que o melhor jeito de uma conversa é com os punhos. Sempre que você estiver tocando em uma música e uma criatura se aproximar de você em alcance corporal, você pode realizar um Grito ou Rugido contra ela. Além disso, sempre que você utilizar uma habilidade do tipo Grito ou Rugido, você pode se movimentar uma quantidade de metros igual à metade da sua Agilidade (arredondado para baixo).

Você só pode utilizar esta habilidade contra um mesmo alvo uma vez por turno.

DESCRIÇÃO

Skalds são poetas-guerreiros entre os povos do norte de Cassiopéia, responsáveis por passar adiante as tradições orais de seu povo e também oferecer inspiração no campo de batalha. Essa inspiração pode vir de suas melodias e gritos de guerra, mas também de seus feitos em combate.

Como se postam na frente de combate, Skalds geralmente preferem o uso de Gritos e Canções ao invés de

Músicas que exijam instrumentos musicais, embora muitos deles utilizem berrantes e chifres em combate, aumentando o alcance de seus gritos de guerra enquanto portam armas.

Embora sejam famosos por seu papel em combate, inspirando aliados e amedrontando inimigos, os Skalds também possuem um papel importante fora dos campos de batalha. Eles são versados em várias canções, poemas e contos populares entre seus povos, e em comunidades mais afastadas e com poucos recursos, são uma fonte de conhecimento essencial para a manutenção da cultura. Graças a isso, muitos deles gozam de status elevados dentro de suas comunidades, e muitos deles ocupam posições de importância, como conselheiros e historiadores.

Além disso, eles são, obviamente, requisitados como contadores de histórias, músicos e oradores, mantendo plateias entretidas ao redor das fogueiras.

RAÇAS

Entre os Aesires, a tradição de contar histórias e recitar poemas épicos contando a trajetória de heróis lendários é reconhecida em toda Cassiopéia. A maioria dos Skalds prefere usar Gritos em combate, geralmente usando berrantes e chifres tanto ao usar gritos quanto no uso de Melodias – geralmente agressivas ou intimidadoras.

Os Anões Skalds brandam com seus gritos inspirando coragem e determinação nos corações dos guerreiros. No calor da batalha, os Anões Skalds

são líderes vocais, encorajando seus companheiros com suas músicas fortes e gritos de guerra poderosos.

Também é comum ver Orcs e Jubans que seguem e se guiam por este caminho. Os Jubans utilizam seus rugidos selvagens e ressonantes para despertar o fogo interior dos aliados, impulsionando-os a enfrentar qualquer desafio. Já os Orcs utilizam seus poderosos gritos e música para se fortalecer e causar uma quantidade de dano massiva aos seus inimigos.

HABILIDADES BÁSICAS

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que pelo menos uma delas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do seu personagem. Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Golpe Inspirador

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 15

Descrição: Quando você derrota seus inimigos, faz isso de maneira sensacional!

Sempre que você derrotar um oponente, você pode fazer uma demonstração de vitória que inspira seus aliados. Todos os seus aliados que puderem lhe ver imediatamente recuperam uma quantidade de Pontos de Vida e Mana iguais à sua Vontade.

Grito Ensurdecedor

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você solta um grito tão alto e poderoso, que atordoia a todos na sua frente. Todas as criaturas em uma área de 10 metros à sua frente ficam Atordoadas por um número de turnos igual à sua Vontade.

Grito Estilhaçador

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecedor

Mana: 20

Descrição: Seu agudo é tão poderoso, que você pode direcionar um grito capaz de romper vidros, cristais e tímpanos! Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 10/Corte. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito, sofrem o dobro do dano.

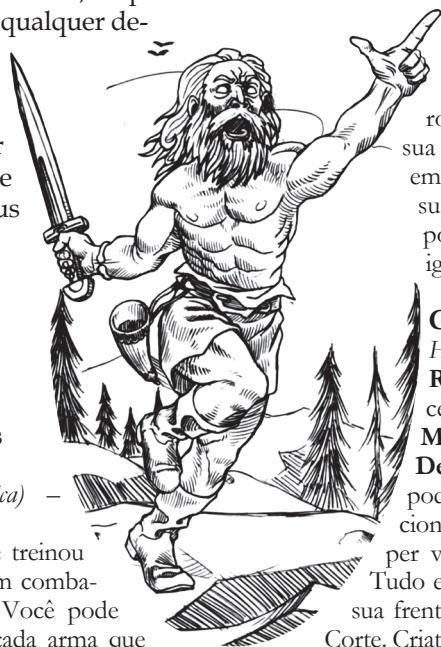
Grito Retumbante

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecedor

Mana: 20

Descrição: Você solta um grito tão poderoso, que faz a terra tremer! Todos os que estiverem à uma quantidade de metros à sua frente igual à sua Força devem fazer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou perderão o equilíbrio e cairão.



Percussionista Imparável

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Golpe Inspirador

Descrição: Você sabe fazer músicas batendo em seus inimigos! Você pode usar sua ação padrão para realizar um ataque corporal desarmado e manter uma Música em seus turnos. Enquanto você atacar seus inimigos, eles são considerados instrumentos de percussão.

HABILIDADES AVANÇADAS

Combate com Duas Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Como Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Coração da Batalha

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano proveniente de um ataque, Magia, ou Música, você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

Grito Triturador

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito Estilhaçador

Mana: 35

Descrição: Você é capaz de emitir um grito ressonante capaz de vibrar rocha, metal – e ossos! – até que rachem. Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 24/Contusão. Criaturas com Corpo

Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito sofrem o dobro do dano.

HABILIDADE FINAL

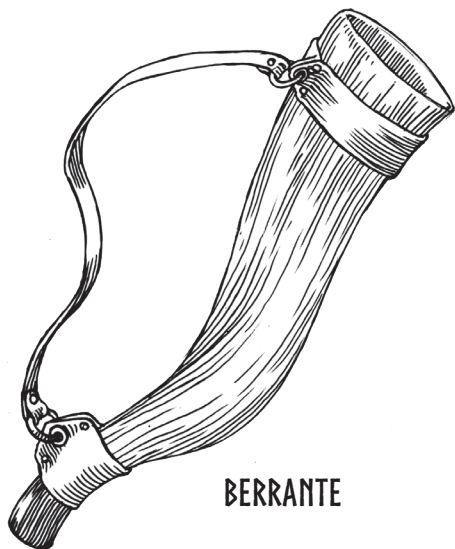
Grito Obliterador

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 10, Grito Triturador

Mana: 50

Descrição: Você emite um grito tão estrondoso e alto que é capaz de arremessar todos para longe! Tudo e todos que estiverem em um raio igual à até 10 metros ao seu redor sofrem dano igual a 40/Contusão e devem realizar um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Determinação). Caso fracassem, os alvos são arremessados uma quantidade de metros igual à sua Força. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito sofrem o triplo do dano.



BERRANTE

TROVADOR

SINGULAR MASCULINO: TROVADOR; SINGULAR FEMININO: TROVADORA;
PLURAL MASCULINO: TROVADORES; PLURAL FEMININO: TROVADORAS;

REQUISITO

Para seguir este Caminho, você precisa preencher os seguintes Requisitos:

- Eloquente (Habilidade)
- Vontade 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Inspiração

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Enquanto você mantiver suas músicas, você inspira seus aliados cada vez mais. Você fornece um bônus de +1 em todos os testes de seus aliados para cada turno em que mantiver uma Música, a partir do segundo turno, até um máximo de +6. Este efeito termina se você for interrompido ou trocar de música.

Fora do combate, essa Habilidade fornece um bônus de +1 (ou +2 se você for de Nível 5 ou mais) – mas você pode utilizá-la mesmo se estiver usando a ação de Tocar Instrumentos Musicais, ao invés de uma Música.

No campo de batalha, os trovadores desempenham um papel crucial ao usar sua música para fortalecer aliados e enfraquecer adversários. Suas canções impulsionam Guerreiros e Paladinos a atingirem novos níveis de bravura, enquanto confortam aqueles em agonia, aliviando ferimentos e restaurando a vitalidade dos companheiros feridos.

Fora do combate, os trovadores destacam-se por criar atmosferas encantadoras em encontros sociais. Sua música envolvente estabelece um clima de romance e emoção, aproximando corações e encantando os casais. Seja em jantares à luz de velas ou serenatas sob a lua, a presença de um trovador torna os encontros românticos ainda mais memoráveis e inesquecíveis, proporcionando uma experiência única e cativante aos participantes.

DESCRIÇÃO

Os trovadores são aqueles músicos interessados menos na virtuosidade e mais na emoção que suas canções podem transmitir. Eles praticam a música pela música, com uma leveza e descontração em suas canções, encantando aqueles mais simples e – se mais nada – entretenendo os mais requintados. Praticando formas simples de cantar e tocar instrumentos, eles costumam ser fonte de conforto e simplicidade para aqueles que os rodeiam.

RAÇAS

Humanos que seguem o caminho do Trovador se destacam por sua inclinação natural ao romantismo. Com sua voz melódica e habilidades musicais, eles encantam corações. Normalmente requisitados por nobres para conquistar suas amadas e amados, os humanos trovadores sempre são muito bem vistos pela corte.

Os Mahoks e Tailox que seguem o caminho do Trovador são mestres na arte de cultivar amizades e espalhar

alegria por onde passam. Suas músicas cativantes encantam a todos ao seu redor. Seus ritmos e melodias contagiantes ecoam nas festas e celebrações, enchendo o ar com uma energia contagiante. Amantes da diversão, os Mahoks e Tailox trovadores são conhecidos por criar um ambiente de festa e farra, onde a amizade é fortalecida e risadas são compartilhadas.

Astérios e Draganos elevam o espírito de batalha e inspiram seus companheiros a lutar com bravura. Em Arkania, canções de guerra ressoam nos campos de treinamento, alimentando a coragem e a determinação de todos aqueles que os ouvem. Seja liderando uma carga de ataque ou animando suas tropas nos momentos mais difíceis, os Astérios e Draganos Trovadores se destacam por sua presença cativante e seu talento inigualável no campo de batalha.

HABILIDADES BÁSICAS

Inspirar Coragem

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Presença Inspiradora

Mana: 20

Descrição: Você reforça a determinação de um aliado através de palavras inspiradoras. Aquele aliado recupera imediatamente 20 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que o estiver afetando são removidos.

Este efeito não pode ser utilizado em você mesmo.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um Confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado *Desprevenido* para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Panache

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Língua Afiada

Descrição: Você possui uma bravura petulante e uma confiança inabalável nas suas próprias habilidades. Enquanto não estiver usando armadura, você recebe +1 na Defesa para cada 2 pontos de Vontade.

Esse é um bônus de Esquiva.

Presença Inspiradora

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você inspira confiança em seus aliados com sua mera presença. Todos os seus aliados, mas não você, recebem Determinação +2 e +1 em todos os seus testes enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Esses benefícios deixam de ter efeito se você ficar desacordado por qualquer motivo.



ALAÚDE

Um Bom Conselho 1

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você incentiva um aliado com palavras de encorajamento sobre as aptidões dele. Aquele aliado recebe +1 sua Determinação e em todos os seus testes por 1 hora.

HABILIDADES AVANÇADAS

Inspirar Confiança

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Inspirar Coragem

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de relaxar e encorajar seus aliados até mesmo nas situações mais complicadas. Quando um aliado tentar realizar um teste social e você estiver tocando uma música, você pode fazer com que ele receba +1d6 em seus testes sociais.

Você só pode utilizar esta habilidade uma vez por Rodada.

Restaurar Ânimo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Inspirar Coragem.

Mana: 20

Descrição: Suas palavras inspiram e restauram o fôlego e a determinação de todos os seus aliados! Todos os seus aliados, exceto você, que possam lhe ouvir e que estejam a uma distância em metros até à sua Vontade, imediatamente recuperam uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Determinação.

Um Bom Conselho 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Um Bom Conselho 1.

Mana: 40

Descrição: Você incentiva um aliado exultando suas capacidades de modo excepcional. Aquele aliado recebe +2 em sua determinação e em todos os seus testes por 1 hora.

Vocalização Perfeita

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sua voz é ótima para cantar e declamar, não precisando fazer esforços para que todos lhe ouçam. Você consome 5 Pontos de Mana a menos em todas as habilidade do tipo Grito, Rugido e Músicas do tipo Canção.

HABILIDADE FINAL

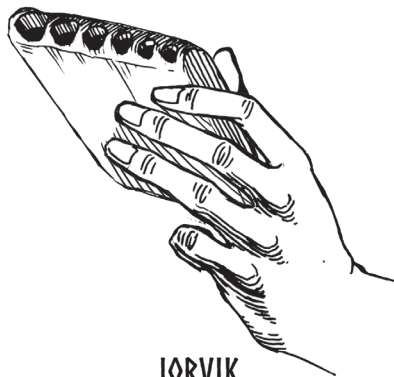
Trilha Sonora

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Língua Afiada

Descrição: Enquanto você mantém suas Músicas, você faz com que seus inimigos se sintam pressionados cada vez mais. Você impõe uma penalidade de -1 em todos os testes de seus inimigos para cada turno em que mantiver uma Habilidade do tipo Música, até um mínimo de -6. Este efeito termina se você for interrompido ou trocar de Música.

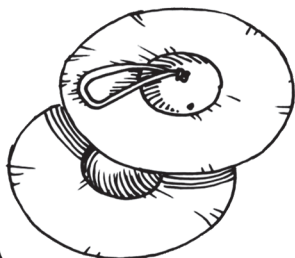
Fora do combate, essa Habilidade impõe uma penalidade de -1 (ou -2 se você for de nível 5 ou mais) – mas você pode utilizá-la mesmo se estiver usando a ação de Tocar Instrumentos Musicais, ao invés de uma Música.



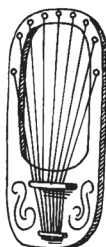
JORVIK

Equipamentos

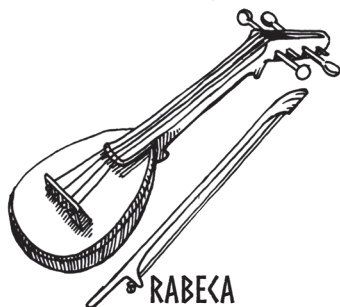
A seguir, você encontrará uma lista de itens especificamente úteis para as Classes e Caminhos apresentados neste livro. Listamos novamente os instrumentos musicais, mas fizemos alguns ajustes e acrescentamos alguns instrumentos novos.



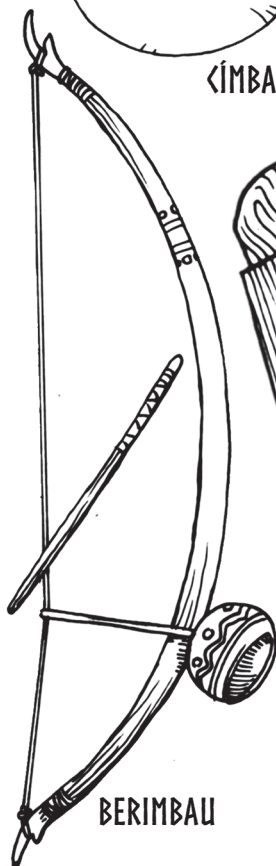
CÍMBALO



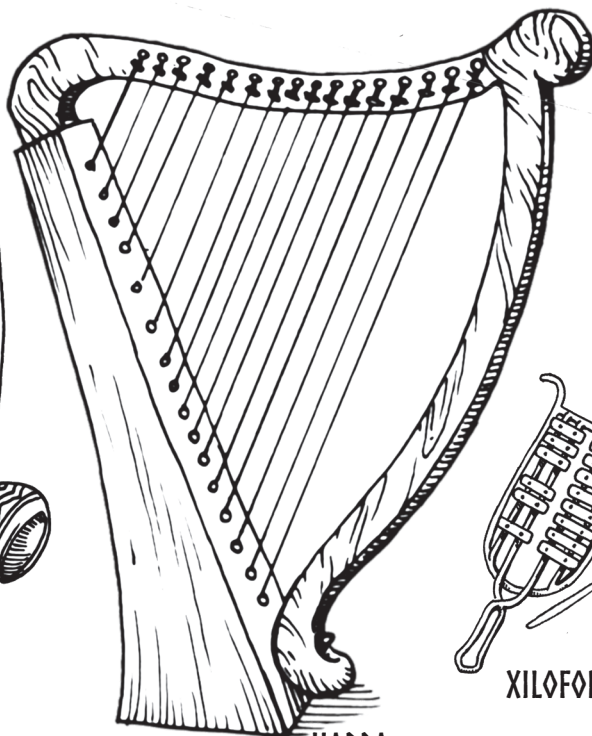
LIRA



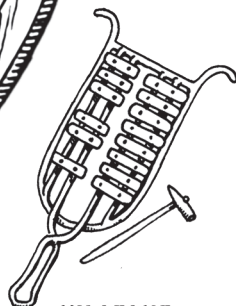
RABECA



BERIMBAU



HARPA



XILOFONE

TABELA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS

Item	Preço	FN	Peso	Descrição
Alaúde	50	1	0,5	Um instrumento de corda que pode ter 15 a 24 cordas
Berimbau**	20	1	1	Um instrumento usado mais comumente por povos tribais. Composto de um arco de madeira com uma caixa acústica perto de uma das extremidades, feita de uma cabaça. O arco é retesado com um tipo de corda vegetal, e ele é tocado com uma vareta batida na corda.
Berrante*	30	3	2	Um instrumento de sopro produzido a partir de um grande chifre, cuja variação de som é feita pelo modo de soprar do músico
Bohtran	30	1	0,5	Um instrumento de percussão segurado com uma mão e percutido com uma baqueta de ponta dupla
Bongô	40	1	1,5	Um instrumento de percussão constituído de dois pequenos tambores unidos lado a lado que são percutidos com as mãos
Címbalo	35	1	0,5	Um instrumento de percussão comum. Consiste num par de discos metálicos, levemente côncavos no centro, onde uma alça de couro externa é colocada para prender nos dedos.
Flauta Doce	20	1	0,2	Um instrumento de sopro, geralmente de madeira ou osso, constituído de um tubo com orifícios que devem ser tampados com os dedos para tornar o som mais grave ou mais agudo
Flauta de Pã	15	1	0,2	Um instrumento de sopro de madeira constituído de vários tubos que, quando soprados, produzem notas individuais e devem ser assoprados em sequência para produzir melodias
Gaita de Fole	200	2	5	Um instrumento de sopro constituído de um saco de couro ligado a uma série de foles e um bocal com orifícios que devem ser tampados para produzir sons mais graves ou mais agudos, enquanto o músico aperta o saco de couro para produzir notas mais altas ou baixas
Harpa	100	3	35	Um instrumento de corda pesado, com 70 a 80 cordas, que deve ser posicionado no chão para ser tocado, impossível de usar em movimento.
Hurdi Gurdi	100	1	1,5	Um instrumento de corda com uma manivela que mantém as cordas girando, enquanto o músico aperta teclas que comprimem as cordas gerando notas

Jorvik*	10	1	0,1	Um instrumento de sopro constituído de um pequeno bloco de madeira com orifícios escavados que, quando soprados, produzem notas individuais e devem ser assoprados em sequência para produzir melodias
Lira	50	1	1	Um instrumento de corda em formato de meia-lua, com 40 a 60 cordas
Pandeiro	20	1	0,2	Um instrumento de percussão constituído de um couro esticado em uma moldura, percutido com a mão
Tamboril	30	1	1	Um instrumento de percussão constituído de um tubo de madeira encimado por um couro esticado, geralmente percutido com uma baqueta
Trombeta	60	1	1,5	Um instrumento de sopro simples, constituído de um tubo metálico (que pode ser reto ou curvo) ou com um bocal que vibra ao ser soprado.
Rabeca	100	1	0,5	Um instrumento de corda que é tocado esfregando-se fibras montadas em um arco sobre as cordas
Xilofone	45	2	3	Um instrumento de percussão formado por diversas placas de metal, madeira ou mesmo pedra, de tamanhos diferentes, cada um afinada numa nota, tocadas com um pequeno martelete.

* Esses instrumentos só ocupam uma mão

** Berimbaus podem ser convertidos em um arco simples, removendo a caixa acústica com uma ação de movimento.

INSTRUMENTOS MUSICAIS DE QUALIDADE ALTA E OBRA-PRIMA

Instrumentos musicais de qualidade alta oferecem um bônus de +1 nos testes de Música quando forem usados – portanto, só oferecem bônus em Melodias e Ritmos, mas nunca em Canções.

Além do bônus de +1 mencionado acima, os instrumentos musicais de qualidade obra-prima diminuem, diminuem em 5 o custo de Mana das Melodias e Ritmos que o personagem estiver tocando. Instrumentos de sopro também conferem essa redução de Mana para Gritos que forem utilizados através deles.

MÚSICAS

À seguir você encontra uma lista de Músicas. Sempre que um jogador selecionar uma Habilidade para seu personagem que permita, explicitamente, que ele adquira uma Música, ele pode consultar a lista abaixo e selecionar qualquer Música para qual o personagem preencha os requisitos.

Habilidades do tipo Música encontradas em qualquer Classe ou Habilidade não estão à disposição de nenhum personagem que não tenha acesso àquela lista de Habilidades específica, e não pode ser selecionada dessa forma, sendo necessário que seja adquirida como qualquer outra Habilidade.

Sugerimos que um personagem das Classes Bardo ou Menestrel, ou que siga um dos Caminhos descritos neste livro, tenham uma lista de Músicas separadas de suas Habilidades, para facilitar sua consulta.

MÚSICAS BÁSICAS

Canção da Provocação

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música ofensiva para seus adversários, deixando eles irritados e desconcentrados em combate. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todas as criaturas vivas do grupo selecionado a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem ouvir e entender essa Música, rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que perderem o confronto ficam com -2 na Defesa enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito mental.

Canção Desesperadora

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música que fala sobre a morte, destruição e derrotas dos seus adversários, instilando medo em seus corações. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todas as criaturas vivas do grupo escolhido a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e

que puderem ouvir e entender essa Música por pelo menos 2 turnos, rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu precisam usar sua ação de movimento para tentar se afastar de você enquanto você continuar a cantar essa Música.

Este é um efeito de medo.

Canção do Triunfo

Música – Ação

Mana: 15

Descrição: Você canta uma música relembrando as vitórias do grupo e seus feitos mais memoráveis de modo a motivá-los. Você e todos os seus aliados a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música, recebem +1 em todos os seus testes enquanto você continuar a cantar esta Música.

Especial: A partir do nível 5, o bônus nos testes passa a ser de +2 ao invés de +1.

Canção Exultante

Música – Ação

Mana: 15

Descrição: Você canta uma música enaltecendo os laços de amizade do grupo, aumentando sua moral. Você e todos os seus aliados a uma distância em metros de você

igual à sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música, recuperam Pontos de Vida por turno igual à sua Vontade, enquanto você continuar a cantar essa Música.

Canção de Ninar

Música – Ação

Mana: 15

Descrição: Você murmura um ritmo lento e compassado, que acalma a ponto de fazer quem a escuta cair no sono. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música, por 3 turnos (menos você) rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu caem em um sono profundo por um número de minutos iguais à sua Determinação.

Este é um efeito mental.

Canção de Poda

Música – Ação

Mana: 15

Descrição: Essa canção é usada por algumas comunidades tribais quando os recursos estão muito escassos, ou quando a população da tribo cresce demais. Você murmura um ritmo lento e compassado que induz alvos indefesos a um profundo estado de coma. Eles não irão despertar a menos que sofram dano, se permanecerem assim por um dia inteiro, irão parar de respirar gradativamente e morrer.

Este é um efeito mental.

Melodia da Paixão

Música – Ação

Mana: 10

Descrição: Você toca um ritmo lento que desperta os sentimentos amorosos de todos. Enquanto estiver tocando esta música todos os seus aliados no mesmo ambiente que você recebem +2 em testes sociais. Além disso, enquanto estiver tocando essa Música, sempre que uma criatura que possa entendê-lo for atacar você, ela deve antes ter um resultado

igual ou maior do que o seu em um confronto de Vontade – se tiver um resultado mais baixo, sua ação padrão só pode ser utilizada como uma ação de movimento nesse turno.

Melodia Dançante

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca ritmos empolgantes acompanhado de uma canção simples – e geralmente repetitiva – que fazem com que todos que escutarem esta música sintam uma vontade incontrolável de dançar. Todas as criaturas vivas do tipo Humanoide e Esfinge a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música, rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu começarão a dançar incontrolavelmente, realizando todos os seus testes baseados em Agilidade como se fossem Inaptos e ficando com Deslocamento reduzido à metade (arredondado para cima) enquanto você continuar a tocar essa Melodia.

Este é um efeito mental.

Especial: Personagens Sob efeito de alguma habilidade de dança são imunes a esse efeito.

Melodia Ensurdedora

Música – Ação

Mana: 10

Descrição: Você toca e grita uma música tão alta e rápida que faz com que todos ao redor tenham dificuldades em ouvir. Enquanto estiver tocando essa Música, nenhuma outra Música ou efeitos que exijam que um alvo seja capaz de entender o que está sendo dito (Língua Afiada, Motivar, Voz de Comando, etc.) funciona em uma área ao seu redor igual à sua Determinação em metros. Além disso, é muito difícil se concentrar propriamente; todos os testes para conjurar magias têm sua dificuldade aumentada em +2 dentro da área de efeito dessa Melodia.

Melodia Evanescente

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Tocando uma canção aguda com uma melodia sobre tristeza e sofrimento, você faz com que seus inimigos percam a vontade de lutar. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem entender ouvir essa Música, precisam fazer um confronto de Vontade contra você. Aqueles com resultado mais baixo que o seu perdem 10 Pontos de Mana no começo de seus turnos.

Este é um efeito de Medo.

Ritmo Retumbante

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Você produz um ritmo tão violento, que faz a terra tremer! Todos os que estiverem a uma quantidade de metros ao seu redor igual à sua Determinação (exceto você), devem fazer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Determinação), ou perderão o equilíbrio e cairão.

Ritmo de Marcha

Música – Ação

Mana: 5

Descrição: Você toca um compasso cadenciado, que faz com que seus aliados mantenham um ritmo cadenciado em suas ações. Enquanto tocar essa Música, todos os seus aliados que puderem ouvir a Música e estiverem realizando uma ação repetitiva – marchar, remar, forjar, varrer, içar – reduzem o tempo para realizar a ação em um quarto. Além disso, em combate, os aliados que puderem lhe ouvir recebem Deslocamento +2 e +1 metro em seus alcances de salto, desde que se movimentem pelo menos 2 metros naquele turno.

Especial: Esta música pode ser mantida por até 10 minutos antes que você precise gastar o custo em Mana novamente.

Ritmo do Enjoo

Música – Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca um ritmo perfeitamente desconexo e perturbador. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem lhe escutar, rolam um confronto de Vontade contra você no começo de cada um dos seus turnos, enquanto você continuar tocando. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo do que você ficam *Atordoados* até o final da rodada. Qualquer um que obtenha 3 resultados mais baixos que os seus em confrontos para resistir a esse efeito durante um mesmo combate ficarão tão enjoados que vomitarão, perdendo sua ação padrão naquele turno.

Ritmo do Repouso

Música – Ação

Mana: 0

Descrição: Você toca um ritmo simples e relaxante que permite que todos que o ouvirem repousem com serenidade e recobrem suas forças. Qualquer criatura viva a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música por pelo menos 5 minutos – mesmo que esteja dormindo, recupera o dobro de Pontos de Mana e de Pontos de Vida devido ao descanso por aquele período.

Tocar Ritmo do Repouso é considerado descanso, e os efeitos dessa música também afetam você.

Ritmo dos Animais

Música – Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um tipo de Besta (Artrópode, Ave, Mamífero ou Réptil). Todas as criaturas do tipo escolhido a uma distância em metros de você igual ao dobro da sua Determinação, e que puderem ouvir essa Música, o seguirão enquanto você continuar a tocar. Os alvos não irão realizar qualquer

ação além de se aproximar de você ou seguir você para onde for enquanto você continuar a tocar. Qualquer alvo deixa de estar sob efeito dessa Música se sofrer algum dano ou perda de vida, mas se você continuar a tocar essa Música, o alvo será afetado novamente no final do seu próximo turno.

Criaturas com os temperamentos Servo e Protetor não o seguirão se isso for afastá-las da criatura que elas servem ou protegem, mas não irão realizar qualquer ação enquanto puderem lhe escutar.

MÚSICAS AVANÇADAS

Canção da Sereia

Música – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 40

Descrição: Você canta uma música melancólica capaz de deixar aqueles que a escutam enfeitiçados. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação que puderem entender ouvir essa Música rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu não poderão realizar qualquer ação exceto tentar se aproximar de você enquanto você estiver cantando – ou ficar imóvel lhe observando se estiverem a 1 metro ou menos de você ou não puderem se aproximar. Qualquer alvo deixa de estar sob efeito dessa Música se sofrer algum dano ou perda de vida.

Enquanto estiver sob o efeito dessa Música, o alvo é considerado *Desprevenido* para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Canção Hipnótica

Música – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Você canta uma canção

insistente sobre um determinado assunto, criando uma compulsão naqueles capazes de ouvi-lá. Todas as criaturas vivas (exceto você e seus aliados) a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem entender essa Música, rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno, enquanto você continuar cantando. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu precisam gastar sua ação de movimento realizando a ação que você induziu. A ação induzida precisa ser uma ação realizável como uma ação de movimento (pular, rodar, deitar...) e se a criatura não puder realizar a ação por algum motivo, ela ignora este efeito completamente.

Este é um efeito mental.

Canção Tenebrosa

Música – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Você canta uma música que fala sobre morte e sofrimento em um tom de profecia. Todas as criaturas vivas (exceto você e seus aliados) a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem entender e ouvir essa Música, rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Aqueles que tiverem um resultado menor do que o seu se sentem nervosos e temerosos, e ficam com Determinação -2 e *Amedrontados* com relação à você até o final de seus turnos.

Este é um efeito de Medo.

Melodia do Frenesi

Música – Ação

Mana: 20

Requisito: Nível 5

Descrição: Você toca um ritmo veloz enquanto canta uma música de guerra que inspira a violência em todos que a escutam. Todas as criaturas vivas a uma distância em metros de você igual à sua Determinação,

e que puderem entender e ouvir essa Música, rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu precisam realizar um ataque contra uma criatura durante seu turno – se não houver inimigos ao alcance, a criatura ataca um aliado, e se não houver qualquer criatura, ela ataca a si mesma! (nesse caso, não a teste apenas conte o dano diretamente). Todos os alvos que estiverem sob efeito dessa Música recebem +2 em seus testes de ataque corporal e -1 em seu Bloqueio e Esquiva.

Este é um efeito mental.

Melodia Desconcertante

Música – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Você canta uma canção com tom jocoso e com uma melodia irritante, que prende a atenção dos ouvintes e não permite que eles se concentrem. Todas as criaturas vivas (exceto você e seus aliados) a uma distância em metros de você igual à sua Determinação, e que puderem entender e ouvir essa Música rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno que você continuar cantando. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu são considerados *Distraídos* até o final de seus turnos.

Este é um efeito mental.

Ritmo da Fúria

Música – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Você toca um ritmo primitivo, que faz aflorar os instintos mais violentos nos seus aliados. Todos os seus aliados a uma distância igual à sua Determinação em metros desferem seus ataques com mais sel-

vageria, causando +5 de dano enquanto você continuar a tocar essa música.

Este é um efeito mental.

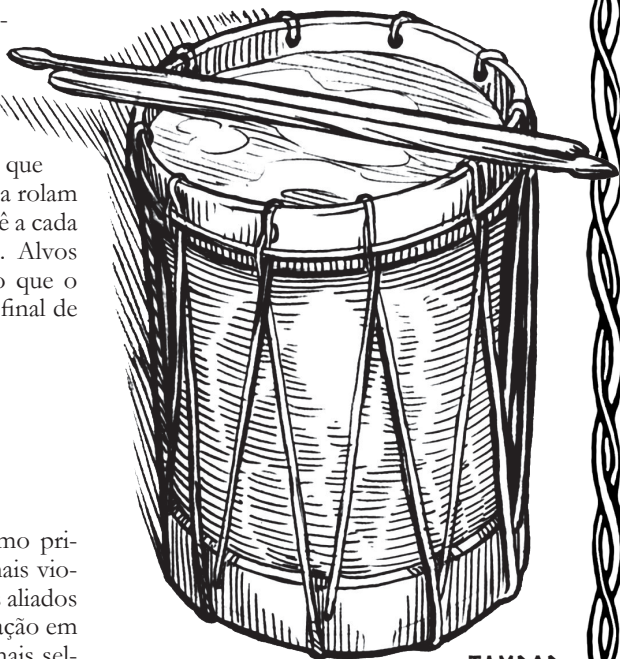
Ritmo do Coração

Música – Ação

Requisitos: Nível 5

Mana: 30

Descrição: Se concentrando em um alvo, você começa a tocar um ritmo compassado. O alvo precisa ter um resultado igual ou maior do que o seu em um Confronto de Vontade, ou seu coração fica sincronizado com o ritmo que você está tocando. Enquanto mantiver essa Música, você pode, durante o seu turno, parar ou acelerar o ritmo, o que faz com que o alvo perca a ação de movimento do próximo turno e perca 20 Pontos de Vida – quando isso acontece, o alvo tem direito a um novo Confronto de Vontade para se livrar do controle da Música.



TAMBOR

Impresso por
Printstore Gráfica

Porto Alegre
2024



ISBN: 978-6-50120-125-4



9 786501 207254