

Mighty Blade

GUIADO DO HERÓI

EDITORA
RUNAS

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

Mighty Blade

G U I A D O H E R Ó I

1ª Edição
Tiago Junges
Porto Alegre
2017

Versão: 3.4

Copyrights © Tiago Junges

Autores: Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel

Ilustração de Capa: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)

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

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

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

Agradecimentos de Tiago

Agradeço a meus pais e minha esposa

Aline por sempre me apoiarem e acreditarem nesse projeto.

Agradecimentos de Domênico

Agradeço à minha mãe, Maria Helena Niemeyer, e à minha avó, Alba Martinatto Gay, que me ensinaram o prazer de ler, imaginar e desenhar.

Agradecimentos de Luciano

Agradeço ao meu pai Julio Abel, por me ensinar que sonhos são possíveis, e por ter dedicado sua vida para que eu realiza-se os meus.

Agradecemos também aos amigos que nos ajudaram a testar e jogar o sistema: Bruno Henrique Junges, Augusto “Joey” Vargas, Eduardo “Coveiro” Cadore, Thomas Trento, Henrique Appelt, Gustavo Serafim, Thiago “HC” Carvalho, Daniel Centeno, Fernando Bichler, Catarina Voloski, Ricardo Peglow Kuhn, Ismael Nunes, Viktor de Moraes, Leonardo Kams e Homer J. Simpson.

E agradecemos a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Impresso por Evangraf Ltda.

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com

www.coisinhaverde.com

Porto Alegre

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

J95m Junges, Tiago
Mighty Blade: Guia do Herói / Tiago Junges, Domênico Gay,
Luciano Abel; [ilustração Domênico Gay] - Porto Alegre: [Edição
de Tiago Junges], 2017.
80f. : il.

Índice

ISBN: 978-85-922369-1-5

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domênico.
II. Abel, Luciano. III. Título.

CDD: 793.9

Apoiadores

Aqui estão listados todos aqueles que apoiaram esse projeto, tornando possível a existência do Guia do Heroi para o nosso RPG Mighty Blade. Esse livro só existe porque eles acreditaram no nosso sonho. A todos eles nosso mais sincero agradecimento e que esse livro possa tornas suas aventuras ainda mais incríveis

HERÓIS LENDÁRIOS

Arthur Giacobbo Brandão, Caio César Nunes, Claus Tessmann, Cleison Rafael da Silva Ferreira, Daniel Alves, Demian Machado Walendorff, Eduardo Venâncio de Almeida Soares, Eliton da Silva Sant Ana, Erick William Ayres, Fábio Lofredo Cesar, Fausto Morabito, Felipe Henrique Oliveira, Felipe Malandrin, Flavio Duarte, Flavio Rodrigo Sacilotto, Helder "MadClown" Poubel, Helio Rodrigues Machado Neto, Helton Silva da Cruz, Lucas Nunes de Carvalho, Lucas Pasetto, Luiz Guilherme Lopes dos Santos, Luiz Henrique Oliveira, Marcelo Silveira, Mateus Dottein, Mateus Rodrigo Nunes Da Silva, Matheus Henrique Souza Mattos, Paulo Henrique Batista Pereira, Paulo Junior Amaral, Paulo Ramon Nogueira de Freitas, Rafael Da Silveira Oliveira, Roberto Alves dos Santos, Rodrigo Bandeira, Rubens Mateus Padoveze, Silas Marques de Lima, Tales de Azevedo e Vasconcellos, Tales Medeiros de Araujo, Thiago de Oliveira Gonçalves, Thomas Érick, Vitor Barbieri, Vitor Fernando, Vítor Luís Maurício da Silva, Willer Lage, Wying Yang.

HERÓIS ANÔNIMOS

Christoph Fanton, Leone Trapnauskas, Marco "Hash" Túlio, Rodolfo Rodrigues, Thiago Silvério.

Sumário

Introdução	5	Ilusionista	34
Usando Este Livro	5	Habilidades Básicas	35
Capítulo I - Regras	6	Habilidades Avançadas	36
Quebrando Votos	7	Invocador	37
Antecedentes	8	Habilidades Básicas	38
Descrições dos Antecedentes..	8	Habilidades Avançadas	39
Antecedente Tardio	9	Oráculo	40
Apotecário/ Apotecária	8	Habilidades Básicas	41
Artesão/ Artesã	9	Habilidades Avançadas	42
Caçador/ Caçadora	9	Tohunga	43
Devoto/ Devota	10	Habilidades Básicas	44
Expoente	10	Habilidades Avançadas	45
Fylgja	10	Capítulo IV - Equipamentos	46
Minerador/ Mineradora	10	Itens Mundanos	47
Nobre	10	Matéria Prima	47
Prodígio	11	Projeto e Execução	48
Sussurrador/ Sussurradora ..	11	Resultado	52
Capítulo II - Raças	12	Avaliação	52
Astérios Parbani	13	Qualidade dos Itens	53
Centauros	15	Equipamento de	
Matadílios	17	Materiais Diferentes	54
Capítulo III - Caminhos	20	Atacando e Destruindo Itens ...	58
Aprendiz de [Caminho]	21	Tabela de Jóias e	
Alquimista	22	Materiais Preciosos	60
Habilidades Básicas	23	Tabela de Instrumentos	
Habilidades Avançadas	24	de Artesanato	61
Arqueiro	25	Itens Mágicos	62
Habilidades Básicas	26	O Projeto	62
Habilidades Avançadas	27	Limitações	64
Artífice	28	A Preparação do Encantamento	65
Habilidades Básicas	29	O Encantamento	66
Habilidades Avançadas		Exemplo de Itens Mágicos	67
Domador		Comprando Magias	70
Habilidades Básicas	31	Itens Abençoados	70
Habilidades Avançadas	32	Poções	71
	33	Criando uma Poção	74
		Poções Básicas	76
		Poções Avançadas	78



Introdução

USANDO ESTE LIVRO

Este livro traz regras que complementam o material apresentado no Guia Básico do Mighty Blade. A intenção deste livro é ampliar as opções dos jogadores e Mestres, mas nós recomendamos fortemente que o material apresentado aqui só seja adicionado ao seu jogo depois que você já esteja confortavelmente familiarizado com as regras apresentadas no Guia Básico. Esta recomendação se aplica tanto à jogadores quanto à Mestres. Antes de criarem um Ladino com o Antecedente Bárbaro e o Caminho Alquimista, é recomendado que o jogador saiba como funciona um Ladino dentro do jogo. Isto é, tenha jogado pelo menos algumas sessões de Mighty Blade usando apenas as regras apresentadas no Guia Básico. Isso evita que os jogadores criem personagens com características que podem parecer interessantes à primeira vista, mas que vão acabar ficando completamente aberrantes ao longo do jogo, frustrando o jogador pela falta de eficiência do personagem. Da mesma forma, os Mestres devem estar familiarizados com as regras do Guia Básico antes de permitirem as regras apresentadas aqui, para que não precisem ficar consultando dois livros constantemente para encontrar regras e também para não serem pegos desprevenidos por combinações de Habilidades que jogadores mais experientes podem criar usando ambos os livros, o que pode tornar os desafios criados pelos Mestres muito fáceis de serem resolvidos. Além disso, as regras de criação de itens - tanto itens mundanos como armas e poções, quanto itens mágicos - são consideravelmente complexas, e devem ser lidas com cuidado. Enquanto jogadores inexperientes podem acabar frustrados ao descobrirem que não são capazes de produzir armaduras completas em uma rápida passada pela vila mais próxima, ou que poções requerem mais do que juntar várias centenas de um ingrediente e transformar todos eles em dúzias de poções em uma tarde - como em alguns MMOs - um Mestre inexperiente pode se ver às voltas com personagens vestindo itens mágicos dos pés à cabeça de uma sessão de jogo para outra por não conhecer bem as regras de fabricação desses itens.

Assim, domine as regras do Guia Básico do Mighty Blade antes de usar as regras contidas no Guia do Herói para não comprometer a diversão do grupo.

Capítulo 1 – Regras

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





QUEBRANDO VOTOS

Paladinos com seus Códigos e Sacerdotes com seus Dogmas podem, por vezes, se encontrar diante de situações onde quebrar seus votos é a melhor ou mesmo a única opção diante de um desafio. Essas situações podem parecer raras, já que, em geral, um Paladino adota seus Códigos baseado em suas crenças e objetivos, e dificilmente irá contra eles, enquanto Sacerdotes seguem os Dogmas de uma divindade que, via de regra, apresenta uma percepção de mundo semelhante à sua própria ou, às vezes, um ponto-de-vista que se impregna em seu modo de pensar. Em ambos os casos, é a crença fundamentalista nesses paradigmas que fazem com que os personagens que possuem um Código ou Dogma sejam capazes de utilizar seus benefícios. Em termos de jogo, Códigos de Honra e Dogmas devem ser escolhidos de acordo com o que o jogador pretende interpretar com seu personagem, e não algum tipo de imposição ou fardo que ele carrega ou como um tipo de imposição, já que Paladinos e Sacerdotes escolhem seus votos, e as restrições advindas deles, de modo consciente. Os votos de um personagem não devem ser escolhidos apenas pelos seus benefícios, mas sim como uma ferramenta para complementar a construção da sua personalidade. Assim, em geral, Paladinos não ignoram seus Códigos de Honra e Sacerdotes não violam seus Dogmas.

No entanto, algumas vezes, um personagem enfrenta situações em que quebrar seus votos é inevitável. Por exemplo, um Paladino com o Código da Coragem está enfrentando um adversário em um combate justo dentro de um templo em ruínas, quando uma das colunas cede e atinge o seu guia, um jovem rapaz de uma vila próxima.

Se ele continuar o combate, estará deixando de proteger uma criatura mais fraca, e se decidir salvar o jovem guia, estará abandonando um combate justo. Em ambos os casos ele estará quebrando seu Código (note que, se houvesse mais alguém com o Paladino que pudesse prestar auxílio ao guia ferido, ele não estaria quebrando seu Código; ele sabe que alguém está protegendo a vida do jovem. Paladinos sabem, apesar de seus Códigos, que não podem fazer tudo sozinhos e devem contar com os outros quando necessário).

Quando um voto é quebrado, o Paladino perde o acesso ao seu Código (e quaisquer outras Habilidades que tenham aquele Código de Honra como Requisito) ou o Sacerdote perde acesso ao seu Dogma (e quaisquer outras Habilidades que tenham aquele Dogma como Requisito) e tem sua Vontade reduzida em 1. Estas perdas não são irremediáveis, no entanto, mas são complexas de resolver. Em geral, a Ordem de Paladinos ou a igreja que o Sacerdote serve lhe enviará em uma missão específica para recuperar sua honra ou graça perdidos. Essas missões geralmente serão reflexos da situação que o fez quebrar seus votos (usando o exemplo acima, se o Paladino deixou o guia sem a devida proteção poderia ser mandado para um orfanato para cuidar as crianças do lugar e lhes ensinar a respeito de honra, caridade e proteção dos mais fracos, ou talvez lhe seja exigido tomar um jovem escudeiro como aprendiz). Uma vez que a missão tenha sido cumprida (uma decisão que pode caber ao Mestre e ao jogador discutirem) o personagem recupera os benefícios de seu Código de Honra ou Dogma e sua Vontade volta ao nível normal.

ANTECEDENTES

Antecedentes são características que provêm do desenvolvimento do personagem antes de se tornar um herói. Antecedentes podem ser vistos como “Habilidades de Histórico”, geralmente fazendo parte da descrição da história do personagem, às vezes como característica principal do personagem (“meu personagem é um Espadachim Nobre vindo de uma proeminente família de Tebryn”) e as vezes de forma menos proeminente (“Eu sou um Guerreiro treinado pela guarda de Tebrynia. além do treinamento com o uso de espadas, eu passei algum tempo aprendendo os truques dos caçadores ao redor de Tebrynia, e consegui aprender algumas coisas com eles”).

Todo jogador pode escolher um Antecedente para seu personagem. Antecedentes, a princípio, só podem ser selecionados durante a criação do personagem (veja caixa de destaque para regras opcionais), e um personagem precisa abrir mão de 1 ponto de bônus de Atributo que sua Classe lhe forneceria. Cada personagem pode ter apenas 1 Antecedente.

Além disso, o personagem precisa preencher os Requisitos necessários do Antecedente. O ponto de Atributo derivado da Classe que o jogador decidiu manter deve ser considerado para preencher os Requisitos.

DESCRIÇÕES DOS ANTECEDENTES

Descrição: como o antecedente é representado dentro da história do personagem.

Requisitos: Os requisitos que o personagem tem que preencher para poder selecionar o Antecedente. O ponto de Atributo

derivado da Classe que o jogador decidiu manter deve ser considerado para preencher os Requisitos.

Benefício: Bônus ou mecânicas específicas fornecidas pelo Antecedente.

Equipamento Extra: Itens que o personagem com este Antecedente recebe além de suas Moedas Iniciais normais. Cada linha (antecedida por uma bolinha “•”) apresenta um item que o personagem recebe. Algumas linhas oferecem duas opções de equipamento (por exemplo: • Aljava ou bolsa com 20 munições OU um escudo pequeno) e, nesses casos, o jogador deve selecionar apenas 1 dos itens da opção.

APOTECÁRIO/APOTECÁRIA

Requisito: Inteligência 4.

Descrição: Você aprendeu a usar plantas e minerais para produzir poções, antídotos – e venenos! Enquanto alguns Apotecários recebem instrução formal em laboratórios de grandes cidades, com o objetivo de se tornarem Alquimistas, um grande número aprende o ofício com outros Apotecários, curandeiros e Druidas, produzindo suas poções em pequenas comunidades e vilas. Entre estes, alguns acabam indo para grandes centros à procura de aperfeiçoar suas habilidades, as vezes para retornar mais bem preparados para suas comunidades, as vezes para se tornarem Alquimistas. Há, é claro, aqueles cujos conhecimentos são empregados no campo de batalha, seja como curandeiros de campo, seja como aventureiros.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Herbalismo (veja o Guia Básico pág 86).

Equipamento Extra:

- Duas Poções comuns à sua escolha.

ANTECEDENTE TARDIO

Se o Mestre quiser, ele pode permitir, como uma regra opcional, que um personagem escolha um Antecedente durante o curso do jogo – mas apenas se ele já não tiver um; cada personagem pode ter apenas 1 Antecedente.

Para isso as circunstâncias certas devem se apresentar, ele deve ter a oportunidade e o tempo para adquirir o Antecedente, sendo necessário que ele passe um tempo considerável aprendendo sobre o ofício, cultura ou técnica necessários para escolher o Antecedente em questão. O Mestre é o juiz disso, e cabe à ele determina se o personagem tem ou não condições de selecionar o Antecedente que almeja.

Por exemplo: Um personagem que fique vivendo muitos meses em uma localidade que possua um herbalista competente pode aprender o básico sobre poções e selecionar o Antecedente Apotecário. É claro que isso vai depender da disposição do herbalista em ensinar, o que provavelmente vai exigir uma boa dose de interpretação por parte do jogador.

Se o Mestre considerar que o personagem pode selecionar o Antecedente, assim que ele subir de nível o jogador pode usar seu ponto de evolução para selecionar o Antecedente. No entanto, se fizer isso, da próxima vez que for receber pontos de Atributo como resultado do seu nível (ou seja, quanto atingir o nível 4, 7 ou 10) ele receberá +1 em apenas 1 Atributo, ao invés de 2. Além disso, o personagem não recebe os equipamentos extras listados no Antecedente.

ARTESÃO/ARTESÃ

Requisito: Nenhum.

Descrição: Você aprendeu a realizar um determinado tipo de artesanato ao longo de sua vida. Talvez você venha de uma família de artesãos, ou talvez tenha uma fascinação por um tipo de trabalho e teve sorte de conseguir se tornar aprendiz de um mestre no ofício. Tendo trabalhado profissionalmente ou não nessa área de produção, você recebeu treinamento suficiente para ser capaz de desempenhá-la de forma eficiente.

Benefício: Escolha 1 área de produção (veja página 49, para mais detalhes). Você recebe +1d6 sempre que fizer qualquer teste relacionado com aquela área de produção.

Equipamento Extra:

- Equipamento de artesão adequado ao seu ofício.

CAÇADOR/CAÇADORA

Requisito: Inteligência 3.

Descrição: Você dedicou uma boa parte da sua vida aprendendo a perceber e compreender os sinais de passagens de criaturas e a localização mais provável de esconderijos e de plantas úteis. Provavelmente você tenha tido contato com Patrulheiros ou outros Caçadores, ou talvez tenham sido longas horas como vigia e guarda que lhe deram um olho para perceber pequenos padrões ignorados pelos outros – o que você aprendeu a usar não só para perceber a presença de coisas escondidas, mas também para se esconder com eficiência!

Benefícios: Você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para Caçar/Rastrear, Encontrar Abrigo/Forragear, Mover-se em Silêncio e Ocultar-se/Camuflar-se. Este bônus também se aplica à testes para perceber itens e criaturas escondidas ou camufladas ou tentando se mover em silêncio.

Equipamento Extra: Nenhum.

DEVOTO/DEVOTA

Requisito: Vontade 3.

Descrição: Você é um seguidor fiel de uma Divindade, acreditando em seus dogmas como a forma ideal de agir e pensar. Talvez você tenha sido um Sacerdote que se afastou da igreja – mas não de suas crenças – ou talvez simplesmente um seguidor fervoroso dos ensinamentos, dogmas e preceitos de uma divindade. Seja como for, sua devoção é tal que a divindade lhe concede suas bênçãos de forma palpável.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Dogma (veja o Guia Básico página 142 para mais detalhes).

Equipamento Extra:

- Símbolo sagrado da sua divindade.

EXPOENTE

Requisito: Nenhum.

Descrição: Você é um exemplar notável da sua raça, seja no aspecto físico, psicológico ou cultural – e talvez até mesmo em todos eles!

Você é particularmente ligado à cultura da sua raça em algum aspecto, ao menos, e provavelmente despendeu uma boa quantidade de tempo entre os membros do seu próprio povo e provavelmente tem pouco interesse na cultura de outras raças.

Benefícios: Você recebe uma Habilidade Racial extra, à sua escolha.

Equipamento Extra: Nenhum.

FYLGJA

Requisito: Nenhum.

Descrição: Entre os Aesires, cuja cultura é amplamente baseada na crença de animais guias, Fylgja significa, literalmente, “acompanhante” e é usado para designar tanto o Espírito Animal de uma pessoa como uma pessoa que possui uma forte ligação com seu Espírito Animal. Apesar

de poucas culturas além dos Aesires terem uma ligação tão profunda com Espíritos Animais, a expressão é amplamente usada para designar aquelas pessoas cuja ligação com o seu Espírito Animal é mais do que simplesmente filosófica.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Espírito Animal (veja o Guia Básico página 144 para mais detalhes).

Equipamento Extra: Nenhum

MINERADOR/MINERADORA

Requisito: Força 4.

Descrição: Você tem experiência em encontrar, extrair e processar materiais de origem mineral. Você passou muito tempo explorando veios de minérios, aprendendo sobre os locais comuns onde eles aparecem e como identificá-los com eficiência. Não apenas isso, você também sabe como extrair minérios de um veio de forma eficiente.

Benefícios: Você recebe um bônus de +1d6 em suas rolagens para encontrar veios de materiais em uma área e nos seus testes para calcular quanto de material você consegue extrair, independente do método escolhido.

Equipamento Extra:

- Uma mochila, uma picareta e uma peneira.

NOBRE

Requisito: Nenhum.

Descrição: Você nasceu em uma família pertencente à nobreza do seu reino. Sua família (ou você, se for o único herdeiro da sua linhagem) possui terras onde vivem aldeões que trabalham para sua família e todos na região sabem quem você é.

Benefícios: Você possui status e muitos contatos e é reconhecido na região onde suas terras ficam e provavelmente pelas famílias nobres das regiões vizinhas à sua.

Você pode conseguir uma audiência com qualquer figura importante do reino (incluindo o rei/imperador).

Além disso, você possui terras que incluem uma casa grande (e provavelmente luxuosa, mas não fortificada) e recebe dos moradores 50 moedas por mês de impostos.

Você pode mudar os impostos, mas isso provavelmente irá acarretar problemas para você (outros nobres irão usar seu abuso para convencer o rei a emancipar suas terras e os próprios aldeões podem decidir abandonar suas terras).

Equipamento Extra:

- 200 moedas

PRODÍGIO

Requisito: Nenhum.

Descrição: Apesar de ter recebido treinamento – ou ter aprendido por si mesmo – os rudimentos de uma determinada Classe, você se manteve muito perto dos ensinamentos, táticas, conhecimentos e práticas de uma outra Classe. Dessa forma, você é considerado como um membro de ambas as Classes desde o início de sua carreira como Aventureiro.

Benefícios: Você começa o jogo com o benefício Aprendiz de [Classe] (Guia Básico pág 41).

Equipamento Extra:

- Um item qualquer que seja comum à Classe da qual você é segue, com custo de até 100 moedas.

SUSSURRADOR/SUSSURRADORA

Requisito: Nenhum.

Descrição: Enquanto para alguns você nasceu abençoado pela divindade da natureza, outros sugerem que está é uma característica decorrente de uma natureza benevolente – ou particularmente selvagem, talvez – o fato é que você pode, de alguma forma, influenciar os animais. Talvez você use isso para se comunicar pacificamente com as feras ou talvez você domine os animais com uma presença imponente. Dissuadidas, coagidas ou apaziguadas à tanto, as bestas aceitam sua presença entre elas, talvez como um igual, talvez como um superior.

Benefícios: Você recebe a Habilidade Bênção de Ellenis (veja o Guia Básico página 84 para mais detalhes).

Equipamento Extra: Nenhum.



Capítulo 2 – Raças

Apresentamos à seguir três novas raças para o cenário de Drakon: Os Astérios nativos de Parband, os Centauros e os Metadílios. Centauros são pouco indicados para jogadores iniciantes devido à conformação incomum de seus corpos (os Mestres devem ler atentamente a Habilidade Automática da raça antes de permiti-la como uma opção para jogadores), enquanto os Astérios podem sofrer preconceitos em Tebryn, o maior reino de Cassiopéia, onde se passam a maioria das aventuras de *Mighty Blade*.



ASTÉRIOS PARBANI

SINGULAR MASCULINO: ASTÉRIO; SINGULAR FEMININO: ASTÉRIA; PLURAL MASCULINO: ASTÉRIOS; PLURAL FEMININO: ASTÉRIAS

ATRIBUTOS INICIAIS

Machos	Fêmeas
Força 5	Força 3
Agilidade 2	Agilidade 2
Inteligência 2	Inteligência 3
Vontade 3	Vontade 2

CLASSES COMUNS (MACHO)

Guerreiro, Paladino, Rúnico, Xamã.

CLASSES COMUNS (FÊMEA)

Ladino, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Chifres Poderosos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir uma marrada poderosa com seus chifres, causando dano igual à Força +4/Contusão. Qualquer alvo atingido por um ataque feito com seus chifres precisa vencer um confronto de Força contra você ou será derrubado. Se o alvo for derrubado, ele ficará Atordoado por 1 turno.

Especial: As fêmeas recebem a Habilidade Faro como Habilidade Automática ao invés desta.

e 80 quilos. Ambos os gêneros possuem quatro dedos nos pés e mãos, e nos pés os dedos são unidos em dois pares protegidos sob uma grossa composição queratinosa formando uma espécie de casco fendido.

Astérios possuem um couro macio de tom acobreado com pequenas variações de tonalidade, coberto por uma pelagem grossa e esparsa, mais cerrada na cabeça, pescoço, ombros e costas, em tons marrons que variam do castanho claro até quase o negro.

A gestação das Astérias dura cerca de nove meses, e os machos já nascem com pequenos cornos rombudos que atingem seu tamanho máximo quando o Astério chega por volta de 15 anos – quando então passam a ser considerados adultos. Apesar de não desenvolverem cornos, as fêmeas são consideradas adultas na mesma idade. Eles podem viver até 80 anos e apresentando sinais de envelhecimento a partir dos 50 anos.

CULTURA

Os Astérios são um povo pouco criativo cuja cultura segue regras simples e diretas, geralmente colocando mérito pessoal acima de noções de raça, cultura ou gênero. Essa noção faz com que exibições de força ou habilidade sejam comuns entre eles, e, apesar de dominarem processos simples de mecânica e física – como uso de roda, calor e vento – eles preferam empregar simples força física para resolver tarefas cotidianas. Além disso, Astérios não possuem funções ou posições hereditárias, e cargos são sempre alcançados por merecimento individual, muitas vezes através de desafio direto, que pode tomar forma de combate singular ou demonstração de habilidade (como forjar uma arma, arar uma área, derrubar

BIOLOGIA

Astérios são mamíferos humanóides com dimorfismo sexual marcante. Os machos apresentam cabeçorras pesadas ornadas de cornos sólidos e são notavelmente maiores do que as fêmeas, em geral medindo entre 2 e 2,3 metros e podendo chegar facilmente aos 160 quilos, enquanto as fêmeas possuem um crânio muito mais frágil e sem a presença de cornos e não passam de 1,6 metros de altura

uma árvore, etc.) dependendo do setor social. No meio acadêmico, as posições são modificadas anualmente, com um conselho se reunindo para apontar candidatos mais aptos para os cargos pelo próximo ano.

A maioria dos machos jovens trabalha em alguma atividade braçal simples, como estivadores, fazendeiros, marceneiros, ferreiros, ou mineiros, engajando-se no serviço militar ao atingirem idade adulta. Os machos fisicamente fracos ou deformados, assim como as fêmeas, são enviados ainda jovens para liceus onde aprendem matemática, engenharia e história, e ao chegar na idade adulta, estratégia, comércio ou marinagem. Esses Astérios são responsáveis por decidir o uso dos recursos da comunidade, criar leis e aconselhar líderes militares. Aqueles que não ingressam no exército nem nos liceus se tornam artesãos, curandeiros e comerciantes.

Astérios gostam de prazeres simples, como beber, comer, competir em demonstrações de força e habilidade ou se entreter com trabalhos artesanais – geralmente forja ou entalhe entre os machos e costura ou cerâmica entre as fêmeas. As fêmeas, menores e mais tímidas, têm menos predisposição para competições, mas costumam exibir com orgulho os itens que produzem.

Apesar das boas relações entre Tebryn e Parband, os Astérios Parbani geralmente evitam as terras Tebrynianas devido ao preconceito com relação aos “minotauros”, como são chamados os Astérios Arkanitas, cujas incursões violentas são comuns e constantes e garantem à raça uma reputação de monstros sanguinários. Ainda assim, alguns Astérios fizeram visitas pacíficas à Tebryn, e uns pou-

cos deles até mesmos estabeleceram-se no reino, principalmente nos condados do leste.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser selecionadas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Cabeça Dura

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião, intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e Determinação +2.

Competidor

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de competir – e principalmente, de ganhar! Sempre que for fazer uma rolagem para decidir o resultado de um confronto, você recebe um bônus de +2 no seu teste.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Fortaleza

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente robusto e estoico. Você tem Resistência à Contusão e tem +5 Pontos de Vida.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.



Imparável

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Fortaleza, Vontade 5

Mana: 20

Descrição: Derrubar você permanentemente é uma tarefa bem difícil! Uma vez por combate, quando seus Pontos de vida chegarem à zero, você ignora totalmente o dano que o derubaria.

Potência

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

Robustez

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Força para resistir à fadiga, venenos e doenças.

CENTAUROS

SINGULAR MASCULINO: <CENTAURO>; SINGULAR FEMININO: <CENTÁURIDE>; PLURAL MASCULINO: <CENTAUROS>; PLURAL FEMININO: <CENTÁURIDES>

ATRIBUTOS INICIAIS

Força 4

Agilidade 2

Inteligência 3

Vontade 3

CLASSES COMUNS

Druida, Guerreiro, Patrulheiro, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Corpo Equino

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Sua carga é calculada como se você tivesse duas vezes a sua Força normal, seu deslocamento é calculado como se você tivesse duas vezes sua Agilidade normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou evitar ser derrubado. Além disso, se fizer ataques desarmados com seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Devido ao seu comprimento, estatura e peso, você tem dificuldades em uma série de atividades (como nadar, escalar e se segurar usando apenas os braços), realizando estas ações como se fosse Inapto, e o Mestre pode decidir que algumas atividades são impossíveis para você – como dar uma cambalhota ou subir uma escada de mão.

BIOLOGIA

Os centauros são esfinges com torso humanóide e corpo equino. Apresentam cinco dedos nas mãos e quatro pernas digitigradas terminadas em cascos semelhantes ao dos cavalos que protegem os dedos dos pés, além de uma cauda curta. Centauros em geral são tão altos quanto longos, medindo entre 2 e 2,4 metros nas duas direções. Pesam em média de 450 à 500 quilos, e geralmente possuem pouco tecido adiposo.

A pele dos Centauros varia do pardo ao marrom claro, com a parte inferior do corpo e as costas cobertas por um couro mais duro e de cor mais escura. Não raro, porém, alguns indivíduos apresentam áreas maiores do corpo cobertas por couro. Seu corpo é coberto por uma pelagem curta e dura, mais esparsa sobre a pele e mais densa sobre as áreas coriáceas. Na cabeça, ao longo da coluna e na cauda essa pelagem costuma ser bem mais densa e com pelos mais longos. Esses pelos variam do pardo ao negro, passando por várias tonalidades de castanho. Manchas mais claras ou mais escuras são bastante comuns, geralmente sem padrões definidos. O pelo tende a perder pigmentação com a idade, e muitos in-

divíduos mais velhos podem ter pelagens acinzentadas.

A gestação das Centáurides dura cerca de 11 meses, e as crianças levam apenas alguns dias para serem capazes de andar. Um indivíduo é considerado adulto quando atinge seu tamanho máximo, com cerca de 10 anos. Centauros começam a apresentar sinais de envelhecimento aos 80 anos, e podem viver até os 120 anos, mas é comum que indivíduos enfraquecidos pela idade se isolem da comunidade.

Centáurides são diferenciadas dos machos por não desenvolverem pelos no rosto e apresentam duas pequenas mamas.

CULTURA

Os Centauros geralmente se instalam em grandes clareiras nas bordas de florestas. Sua maior comunidade em Tebryn é em Yak, uma aldeia localizada na borda leste da Floresta dos Antigos, apesar da maioria das comunidades estarem localizadas na floresta da Névoa e na Floresta da Borda.

Centauros possuem um humor simples e pouco refinado, geralmente recorrendo à atividades físicas para se divertirem. Corridas, competições de salto e demonstrações de força são suas atividades mais corriqueiras. Visitantes de outras raças são sempre bem-vindos nessas competições, mas a fisiologia dos Centauros geralmente os coloca em vantagem na maioria de seus jogos.

As comunidades próximas costumam se reunir duas vezes por ano, nos equinócios, para grandes festividades que costumam durar uma semana, repletas de comida e competições de várias espécies. É bastante comum

nessas ocasiões que eles fiquem embriagados, e surtos de violência são comuns. Forasteiros que mantenham relações com as comunidades de Centauros envolvidas nessas atividades são bem-vindos a participar, mas apenas os mais destemidos (ou inconsequentes) aceitam o convite para juntar-se à um enorme grupo de Centauros propensos à acessos de violência.

As comunidades da raça são pouco organizadas, com líderes nominais de cada atividade (como caça, patrulha, comércio, diplomacia e guerra) escolhidos entre os mais experientes naquela área. Essas posições de liderança são bastante flexíveis, e as vezes um líder pode ser apontado por simples influência ou mesmo aparência.



HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser selecionadas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Escolha entre Bloqueio ou Esquiva. Enquanto você não estiver usando armadura, você tem +2 naquela defesa (essa escolha é feita quando você seleciona essa Habilidade e não pode ser mudada mais tarde).

Bravura Selvagem 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Bloqueio ou Esquiva no início de cada um dos seus turnos, como uma ação livre.

Cabeça Dura

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião, intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e recebe +2 para resistir à qualquer tentativa de persuasão, efeito mental ou efeito de medo.

Patas Fortes

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui pernas mais fortes do que a maioria dos membros da sua raça. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de corrida, salto, evitar quedas, etc. Além disso, o dano dos seus ataques com cascos é aumentado em +2.

Potência

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

Raça Florestal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva, você recebe +2 em todos os seus testes.

Robustez

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Força para resistir à fadiga, venenos e doenças.

METADÍLIOS

SINGULAR MASCULINO: METADÍLIO; SINGULAR FEMININO: METADÍLIA; PLURAL MASCULINO: METADÍLIOS; PLURAL FEMININO: METADÍLIAS

ATRIBUTOS INICIAIS

Força 2
Agilidade 4
Inteligência 3
Vontade 3

CLASSES COMUNS

Bardo, Druida, Ladino, Feiticeiro.

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem uma estatura baixa, o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, para você armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa de ambas as mãos para usar qualquer arma com FN 5 ou mais.

BIOLOGIA

Metadílios são humanoides de pequena estatura (entre 1 e 1,2 metro de altura em média) e constituição física mediana, apesar de muitos apresentarem sobrepeso, o que faz com que variem de 30 a até 70 quilos. Possuem crânios levemente alongados, com maxilares pequenos e orelhas levemente pontudas.

Metadílios apresentam pele rosada, que pode ficar bronzeada com exposição ao sol, coberta por uma pelagem fina e esparsa, mais densa no topo e laterais da cabeça e na parte de cima dos pés, e a cor varia entre tons de castanho, geralmente tornando-se grisalha e até mesmo branca com a idade. Não há diferença entre a disposição de pelos entre machos e fêmeas, mas as fêmeas preferem manter o cabelo longo enquanto os machos costumam mantê-lo curto, e é comum que as fêmeas aparem os pelos nas laterais do rosto, enquanto os machos geralmente ostentem costeletas abundantes.

A gestação das Metadílios dura em média 10 meses, e um indivíduo passa a ser considerado adulto com cerca de 20 anos. A média de vida dos Metadílios é de cerca de 100 anos, com indivíduos particularmente saudáveis podendo chegar aos 130 anos. A partir dos 70 anos um Metadílio é considerado idoso, e começa a apresentar os efeitos do envelhecimento, como diminuição do tônus muscular, perda da pigmentação dos pelos e uma maior tendência à obesidade.

A única diferença notável entre os gêneros são as mamas apresentadas pelas fêmeas, que podem variar de tamanho médio a grande.

CULTURA

A maioria dos Metadílios vive em comunidades que ocupam grandes áreas, apesar de não construírem prédios de grandes dimensões. Em geral, cada moradia individual possui uma grande área ao redor dedicada à plantação ou à criação de animais. Metadílios gostam de casas espaçosas, já que em geral eles montam suas oficinas, comércios e negócios nas dependências das próprias residências, e mesmo prédios que seriam de natureza pública em outras culturas, como o salão do burgo ou o quartel de uma comunidade costumam ser extensões de residências. Quando um Metadílio assume um cargo num desses prédios, ele literalmente se muda para seu local de trabalho. Graças à essa prática, a maioria dos cargos é vitalícia, e quando um Me-

tadílio assume um cargo e se muda para o local de trabalho, é comum que algum parente (geralmente um filho) passe a morar na sua residência anterior. Assim, a área urbana de uma comunidade Metadília muda muito pouco com o tempo e novas residências são construídas com pouca frequência. A maioria das cidades de Bryne segue essa configuração, já que a maioria da população do reino é Metadília.

Apesar de sociáveis, o ritmo de vida dos Metadílios é bastante diferente da maioria das outras raças, e eles preferem viver na companhia de outros Metadílios.

Há grandes bairros Metadílios em Neilstand, Dharma e Longard, mas nunca houve

grandes incursões de Metadílios mais para leste de Tebryn além desse ponto. Em Gryn páld, ao longo do Lago de Massara, o bairro dos Metadílios resceu tanto que acabou se tornando uma vila independente, com uma administração própria.

A maioria deles prefere uma vida pacata e tranquila, e são extremamente cautelosos com relação aos negócios. Gostam de usar sua lábia e sua perspicácia em suas barganhas, e dificilmente entram em negócios que tragam muito risco, preferindo lidar com mercadorias tradicionais, produtos e serviços excêntricos.

Essa dedicação dos Metadílios em manter seu modo de vida praticamente imutável não significa, porém, que eles não sejam bastante inventivos. É muito comum que os Metadílios se dediquem à alguma atividade criativa - como escultura, pintura ou música. Eles são estu-



dantes dedicados e gostam de criar obras complexas. De fato, os Bardos Metadílios são conhecidos por virtuosidade e métrica precisa.

A maioria dos Metadílios não possui inclinação religiosa. Consideram as noções de religiosidade (assim como filosofia) extremamente enfadonhas e sem propósitos práticos. Apesar de haver um bom número de Druidas entre eles, Sacerdotes são extremamente raros.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser selecionadas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Astuto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e recebe +2 em todos os testes de Inteligência e Agilidade que envolvam percepção, mover-se em silêncio, camuflagem, furtar bolsos e teste semelhantes.

Balofo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um exímio exemplar dos Metadílios: rotundo e macio. Graças à isso, quando você cai, tende a rolar e quicar ao invés de se espatifar, sofrendo metade do dano por quedas. Além disso, é relativamente fácil para você escorregar de dentro de um aperto. Você rola +1d6 para escapar de amarras, algemas e adversários que o estejam constringindo.

Barriga Cheia

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Você descansa muito melhor depois de comer tanto quanto possível. Você recupera o dobro de Pontos de Mana e de Pontos de Vida por repouso se descansar logo após uma refeição farta.

Esconderijo Invisível

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: Varia

Descrição: Você é extremamente hábil em se esconder, e consegue fazer isso de modo quase sobrenatural! O custo dessa Habilidade varia de acordo com o esconderijo à disposição, entre 10 (um local escuro ou com boa cobertura, como um arbusto de folhagem densa com o dobro do seu tamanho) e 30 (atrás de uma pedra do seu tamanho, no meio de um dia ensolarado). Você pode permanecer no esconderijo por até 1 hora, e enquanto fizer isso, você é considerado Invisível.

Barganha

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e sofisma. Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes que envolvam comércio e outras negociações.

Sorte

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a contar com a sorte – e ela costuma lhe sorrir. Você pode rolar novamente um dado cujo resultado seja 1. Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

Táticas de Guerrilha

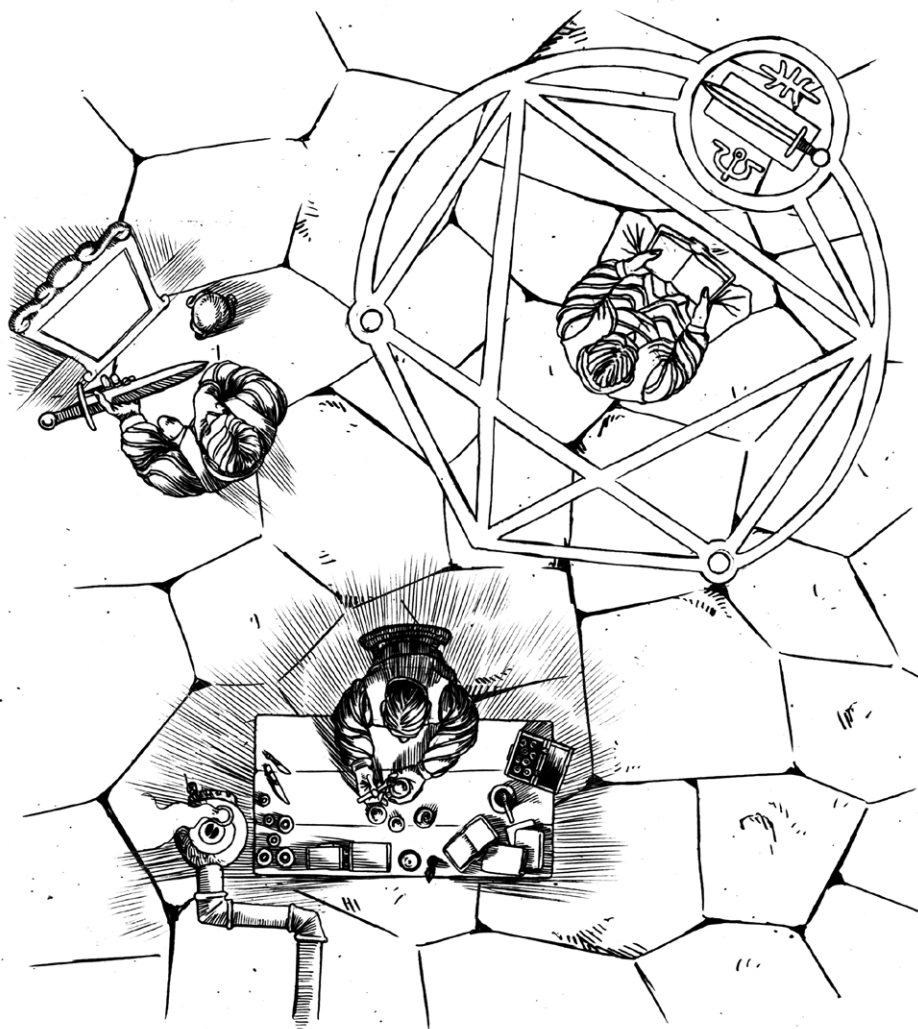
Habilidade (Característica) – Suporte


Descrição: Você recebeu treinamento militar padrão dos Metadílios, e recebe +1 em todos os seus testes que envolvam armas de distância, rastreamento e armadilhas.



Capítulo 3 – 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.





De forma semelhante ao que faria ao selecionar Aprendiz de [Classe], um personagem pode usar 1 Ponto de Evolução (Veja o Guia Básico, página 40) e escolher o benefício Aprendiz de [Caminho] (veja a caixa lateral para detalhes). Perceba que, antes de poder selecionar esse benefício, o personagem precisa preencher todos os Requisitos do Caminho. O jogador pode selecionar o benefício no mesmo nível em que preencher seus Requisitos (um personagem que chegasse ao nível 4 e aumentasse sua Inteligência para 5 e selecionasse Herbalismo como sua nova Habilidade poderia usar imediatamente seu ponto de evolução para escolher o Caminho Alquimista, por exemplo).

O Mestre é encorajado à exigir que o personagem tenha algum tipo de instrução no Caminho desejado, normalmente na forma de um mentor. Esse mentor pode ser um personagem do Mestre com quem ele tenha convivido por algum tempo, ou um do seus companheiros de grupo. Perceba que mesmo um mentor que não seja do Caminho desejado poderia servir como mentor: se o Guerreiro do grupo começa a treinar o uso de arcos com o Patrulheiro com quem costuma se aventurar, ele poderia extrapolar os conhecimentos adquiridos, adaptando-os e escolhendo o Caminho do Arqueiro. Ainda, o Mentor pode ser um item (como um livro sobre poções, que daria as noções básicas necessárias para um personagem se tornar um Alquimista).

Por outro lado, um Caminho pode vir de uma afinidade natural do personagem (um Feiticeiro que invoca elementais com frequência pode descobrir formas pouco ortodoxas de conjuração, tornando-se um Invocador) ou como parte da evolução natural que o jogador decidiu para seu personagem (como um personagem com o

Antecedente Artesão [Artes] que tornou-se tatuador como parte de sua iniciação no Caminho Tohunga).

As possibilidades devem ser discutidas com o Mestre assim que o jogador decidir escolher um Caminho para verificar se aquela opção está presente no cenário da campanha e para qualquer decisão relevante com relação ao Caminho (como a inclusão de um Mentor, por exemplo) possa ser preparada previamente pelo Mestre, se necessário. Seja a necessidade de um Mentor ou a adequação do Histórico do personagem, os jogadores também são encorajados à desenvolverem as situações que os levarão ao Caminho que decidirem seguir através de interpretação, e não apenas através de ajustes em termos de regras.

APRENDIZ DE [CAMINHO]

Quando seleciona o esse benefício, o personagem adquire a Habilidade Automática do Caminho que decidiu trilhar. Se ele já possuir a Habilidade Automática do Caminho, ele seleciona qualquer Habilidade do Caminho cujos Requisitos ele preencha ao adquirir esse benefício.

A partir do momento em que escolhe um Caminho, o personagem é considerado um membro do Caminho que selecionou (Anote isso na Ficha, na área dedicada à Classe do personagem) e pode escolher Habilidades do Caminho como se fossem Habilidades da sua Classe.

Cada personagem só pode trilhar um Caminho ao longo de sua carreira – por tanto esse benefício só pode ser selecionado uma vez.

ALQUIMISTA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ALQUIMISTA;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: ALQUIMISTAS

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Herbalismo (Habilidade)
- Inteligência 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Alquimia Básica

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui um conhecimento considerável sobre fenômenos físicos e químicos e das características de substâncias de origem animal, vegetal e mineral que podem ter efeitos úteis. Você é considerado apto para processar matérias primas e recebe +2 em seus testes para encontrar jazidas e extrair material delas.

Finalmente, você pode fazer testes de Inteligência para identificar qualquer poção (A dificuldade é igual ao processo com dificuldade mais baixa usado para produzir a poção) desde que possa ver ou cheirar a poção.

DESCRIÇÃO

Os alquimistas são especialistas em poções e misturas alquímicas. A arte da alquimia é ensinada em laboratórios em grandes cidades e metrópoles e na Academia Argêntea, que possui a maior biblioteca alquímica de Cassiopéia.

Apesar de ser possível aprender alquimia apenas através de livros, a maioria dos Alquimistas encoraja o aprendizado dentro de um laboratório, com a supervisão de Alquimistas experientes, uma vez que, principalmente durante suas primeiras experiên-

cias, as chances de cometer erros perigosos é considerável. Além disso, muitas poções simplesmente não são possíveis de realizar fora de um laboratório, e tentativas de simular os procedimentos sem os materiais necessários quase sempre geram reações desastrosas.

A maioria dos Alquimistas trabalha em grandes cidades com lojas anexas aos seus laboratórios ou mesmo exclusivamente para a corte. Estes Alquimistas mercantes geralmente produzem poções práticas para o dia-a-dia, como elixires do sono, poções contra dores e antídotos variados, mas a maioria deles mantém um estoque de poções destinadas especificamente para aventureiros.

Outros trabalham para conjuradores – ou mesmo são conjuradores! – ou para criminosos, produzindo poções muito mais complexas e perigosas. Estes Alquimistas quase nunca negociam suas mercadorias, produzindo poções para fins específicos e com demandas consideráveis.

E há, é claro, aqueles Alquimistas que se aventuram. Alguns deles aprenderam alquimia para complementar suas habilidades, ou como uma “progressão natural” delas, enquanto outros são curiosos por natureza, e o mesmo impulso que os faz estudar sobre reações químicas e físicas também os impulsionam para ver fenômenos pelo mundo em primeira mão – as vezes para estudá-los e tentar aprender com eles, as vezes apenas pela curiosidade.

Embora a maioria dos Alquimistas trabalhe de forma abrangente, ou seja, produzindo todo tipo de poções, há aqueles que se especializam em tipos determinados de misturas. Algun deles se especializam em produzir elixires, poções criadas especificamente para curar, fortalecer ou acalmar o corpo e a mente. Os iátricos ou curandeiros, como geralmente são chamados, são bastante comuns entre Xamãs e Sacerdotes. Toxicólogos ou envenenadores, como costu-

meiramente são chamados os Alquimistas especializados em venenos, são comuns entre os Patrulheiros, Druidas e Ladinos, apesar destes últimos também serem adeptos ao uso de Extratos. Espagiristas, como são conhecidos os Alquimistas que produzem Extratos, costumam ser tão variados e excêntricos quanto as poções que produzem, mas os Ladinos e os Feiticeiros são, de longe, os mais inclinados à adotarem essa especialidade da alquimia.

RAÇAS

Humanos são os que mais se identificam com a Alquimia. Sua busca por conhecimento – e poder – e sua curiosidade natural os leva a procurar a alquimia com muita frequência. A curiosidade também é o que leva uma enorme quantidade de Metadílhos à alquimia. Apesar de, no caso destes, a curiosidade pura e simples geralmente está misturada com um desejo de produzir efeitos espantosos, e não necessariamente uma busca por poder.

Elfos e Faens, que são bastante ligados à natureza costumam ter um considerável conhecimento sobre plantas e suas propriedades, além de uma ligação intrínseca com magia, também são comumente atraídos pela alquimia, que entre eles é considerada uma forma de “magia menor”.

Anões e Firas, cuja busca por conhecimento é conhecida, também são comuns entre os Alquimistas. Como são as raças que primeiro desenvolveram o vidro, além de terem uma ligação profunda com o fogo e suas características, eles estão entre as primeiras raças à fazerem experimentos

químicos e a desenvolverem laboratórios. De fato, há uma certa disputa entre as duas raças para determinar quem teria desenvolvido as primeiras reações químicas, o que pode levar membros de ambas as raças à longas e acirradas discussões.

Tailox têm a curiosidade que leva Humanos e Metadílhos ao ofício, mas não a paciência e disciplina necessários, e Alquimistas Tailox são incomuns. Aesires, Astérios, centauros, Mahoks e Orcs, apesar de serem raças com tradição no uso de herbalismo, Alquimia é considerada “delicada demais” e sumariamente ignorada. Entre as demais raças, a alquimia é um estudo extremamente raro.



HABILIDADES BÁSICAS

Iátrica

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você tem uma afinidade ou preferência pelas poções de cura. Você recebe +2 em seus testes para produzir Elixires e Antídotos e em testes de cuidados médicos.

Espagiria

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você se especializou na produção e utilização de Extratos – o que, via de regra, significa jogar frascos de poção à uma boa distância! Você recebe +2 nos seus testes para produzir Extratos e em seus testes de arremesso.

Nigredo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você concentrou seus estudos químicos na decomposição de elementos e no uso de venenos. Você recebe +2 nos seus testes para produzir venenos e antídotos e também em testes para resistir aos efeitos de venenos de qualquer espécie.

HABILIDADES AVANÇADAS

Alquimia Avançada

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você possui um conhecimento profundo sobre substâncias de origem animal, vegetal e mineral que podem ter efeitos úteis e onde encontrá-las. Você pode preparar Poções Avançadas e também recebe +2 em seus testes para encontrar jazidas, forragear, rastrear e identificar poções.

Elixir da Longa Vida

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Látrico

Descrição: Você é um especialista na fabricação e aplicação de Elixires e antídotos e recebe +1d6 em rolagens para produzir esse tipo de poção. Além disso, elixires produzidos por você que recuperem Pontos de Vida ou Mana recuperam 10 Pontos de Vida ou Mana a mais, e elixires produzidos por você que causem dano causam 5 pontos de dano a mais.

Citrinitas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Espágrina

Descrição: Você é um especialista na fabricação e uso de Extratos e recebe +1d6 em rolagens para produzir esse tipo de poção. Além disso, extratos produzidos por você que causem dano causam 10 pontos de dano a mais, e aqueles que tiverem um teste para serem resistidos tem sua dificuldade aumentada em +2.

Toxicólogo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Nigredo

Descrição: Você é um especialista na fabricação, aplicação e cura de venenos. Você recebe +1d6 em rolagens para produzir venenos e antídotos, e venenos produzidos por você tem sua dificuldade para serem resistidos aumentada em +4.

HABILIDADE FINAL

Pedra Filosofal

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Alquimia Avançada

Descrição: Você adquiriu um conhecimento tal sobre os fenômenos físicos e químicos, que tornou-se capaz de alterar as características de substâncias inanimada. Além dos seis processos usados na produção de poções, você pode usar um sétimo processo, Magnum Opus, descrito abaixo.

Magnum Opus: é um processo através do qual as propriedades de uma substância são transmutadas em outra. Os procedimentos específicos do Magnum Opus são conhecidos apenas por Alquimistas extremamente talentosos, e cuidadosamente mantidos em segredo. Através desse processo, um Alquimista pode transformar até 1 quilo de uma substância em outra, desde que sejam da mesma origem (substâncias de origem animal podem ser transformadas em outras substâncias animais, minerais podem ser transformados em outros minerais e vegetais em outros vegetais) com um procedimento que leva 1 semana. O Alquimista precisa verificar o processo diariamente, ou a transformação falhará e os ingredientes serão perdidos, mas nenhum teste é necessário. O ingrediente utilizado precisa ter um custo igual à 10 vezes maior ou menor do que o ingrediente que o Alquimista quer produzir. Essa transformação é permanente, mas pode ser revertida através do mesmo processo.



ARQUEIRO

SINGULAR MASCULINO: ARQUEIRO; SINGULAR FEMININO: ARQUEIRA;
PLURAL MASCULINO: ARQUEIROS; PLURAL FEMININO: ARQUEIRAS

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Sentidos Apurados (Habilidade)
- Inteligência 4
- Força 4

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Arqueria

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus ataques à distância (incluindo arremessos) e em testes envolvendo Arcos, Bestas, Prodds e fundas de todos os tipos.

Você sabe como consertar essas armas e como fabricar a munição para elas.

Especial: para consertar as armas ou fabricar a munição, veja Entalhe, na página 50.

DESCRIÇÃO

Em Cassiopéia, um Arqueiro é qualquer especialista no uso de um arco, seja o tradicional arco de caça ou guerra, o arco horizontal montado sobre um cabo como no caso das bestas ou mesmo os arcos das forquilhas de bodoques. No entanto, como muitos caçadores, rastreadores e batedores costumam usar essas armas, o termo Arqueiro é utilizado entre Patrulheiros, Guerreiros e outros homens-de-armas para definir um grupo mais restrito de soldados: aqueles usuários de arcos que guardam e vigiam.

Enquanto os Patrulheiros geralmente concentram suas habilidades em rastrear e emboscar seus alvos, usando ataques à

distância para derrotar rapidamente inimigos desatentos, o Arqueiro se concentra em perceber e contra-atacar alvos escondidos e se defender contra eles de forma eficiente. Em essência, os Arqueiros são a antítese dos Patrulheiros.

Além disso, os Arqueiros costumam também concentrar-se em praticar para manter os músculos fortes e rijos. Como não têm a disposição dos Patrulheiros para se esgueirar e encontrar locais apertados para se esconderem, Arqueiros têm muito menos necessidade de flexibilidade e agilidade. De fato, eles preferem ficar em áreas abertas, onde podem vigiar áreas mais amplas, e geralmente não se incomodam em passar horas patrulhando uma mesma área. A maioria dos Arqueiros valoriza um braço firme para uma mira precisa e uma constituição robusta para aguentar horas sem precisar de sono ou descanso.

RAÇAS

Arqueiros são bastante comuns entre os Humanos, Centauros e Anões. Os Humanos empregam Arqueiros como guardas e vigias em torres e castelos com muita frequência, e é bastante comum que Guerreiros treinados pelas guardas de cidades e castelos recebam treinamento como Arqueiros se demonstrarem um bom olho para detalhes. Entre os Anões a prática é bastante semelhante, e Arqueiros são bastante valorizados por conta de haver pouco interesse entre eles em adotar as práticas dos Patrulheiros. De fato, Guerreiros Arqueiros são mais comuns do que Patrulheiros entre eles. Diferente dos Humanos, no entanto, os Anões costumam dar preferência ao uso de bestas e prodds ao invés de arcos e se especializam em perceber adversários escondidos ou invisíveis com mais frequência - uma habilidade bastante útil

dentro de corredores subterrâneos muitas vezes com pouca ou nenhuma iluminação.

Entre os Centauros, a arqueria é bastante comum tanto como esporte quanto como prática de guerra e caça, e Arqueiros são comuns entre a raça, revezando entre trabalhos de vigiar as comunidades ou participando de grupos de caça. Arqueiros são comuns entre os Patrulheiros, Guerreiros e mesmo entre os Druidas Centauros. Ao lado da lança, o arco é a arma mais tradicional dos Centauros, e praticamente todos os jovens Centauros tiveram alguma prática no uso do arco, ao menos de forma recreacional.

Alguns Jubans são treinados como Arqueiros, e em Kommos, uma das capitais de Parband, o treinamento de Guerreiros Arqueiros no uso do arco é bastante comum, apesar da raça de modo geral não ter inclinação para a arqueria.

Entre os Aesires, Astérios e Mahoks, que preferem armas de arremesso, Arqueiros são praticamente inexistentes.

As outras raças preferem as práticas mais tradicionais de arqueria desenvolvidas pelos Patrulheiros, e Arqueiros são pouco comuns.

HABILIDADES BÁSICAS

Aplicar Força

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você aprendeu a confiar em um braço forte e firme para obter uma mira precisa. Você pode usar Força para ataques à distância. Além disso, sempre que usar Força para realizar arremessos ou ataques à distância com arcos ou fundas, adicione +2 ao dano da arma.

Disparo Certo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque à distância rolando +1d6.

Disparo Mirado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Se você usar uma ação padrão mirando em um alvo, você pode rolar +1d6 no seu primeiro ataque à distância contra aquele alvo no seu próximo turno.

Especial: Mirar mais de um turno não adiciona nenhum benefício extra.

Disparo Forte

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Retesar Eficiente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque à distância. Se acertar, some +8 ao dano da arma.

Prever Posição

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Vigília

Descrição: Você aprendeu a perceber os indícios de alvos camuflados ou invisíveis – pequenos deslocamentos de folhas e poeira, cores e brilhos inadequados, sons (ou a falta deles) em lugares errados. Se você sabe que um alvo invisível ou camuflado existe, você pode fazer ataques à distância e testes de visão contra este alvo, mas realizará esses testes como se fosse Inapto.

Além disso, você consegue prever os movimentos erráticos de alvos particularmente velozes, e não se deixa enganar por eles. Ignore sempre os bônus de Esquiva da Defesa do alvo.

Retesar Eficiente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma técnica eficiente em retesar arcos e bestas. Quando estiver usando uma besta ou prodd de qualquer tipo, você ignora a Característica Carregar dessas ar-



mas. Quando estiver usando um arco ou funda de qualquer tipo, o dano de seus ataques à distância é aumentado em +2.

Vigília

Habilidade (técnica) – Suporte

Descrição: Você está sempre atento e preparado para qualquer coisa. Você rola +1d6 em seus testes de percepção e de iniciativa.

HABILIDADES AVANÇADAS

Agarra Flechas

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 5, Vigília

Mana: 10

Descrição: Quando for atingido por uma arma arremessada (adaga, machadinha, azagaia, etc.) ou por um projétil (bala de funda, flecha, virote, etc.) e tiver uma mão livre, você pode agarrar aquele item no ar, antes que ele atinja você. Você não sofre nenhum dano físico (Corte, Perfuração e Contusão) que aquele item causaria – mas ainda sofre qualquer dano elemental (Fogo, Frio e Eletricidade) normalmente – e está com o item na mão.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Disparo Cego

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Prever Posição

Mana: 10

Descrição: Se você sabe que o alvo está lá, você pode acertá-lo! Se você sabe que um alvo invisível ou camuflado existe, você pode fazer um ataque à distância contra ele sem qualquer penalidade. Essa Habilidade também se aplica quando o personagem está cego ou de outra forma impedido de perceber inimigos – ele sempre pode fazer ataques à distância sem penalidades devido à visão impedida ou ruim.

Disparo Devastador

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Disparo Forte, Aplicar Força

Descrição: Se você rolar um Sucesso Crítico em um ataque à distância, o dano será multiplicado por 3 ao invés de 2.

Este é um efeito de sangramento.

Olho da Águia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Disparo Certo

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um ataque à distância (incluindo arremessos) você pode rolar novamente um dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

HABILIDADE FINAL

Disparo Perfeito

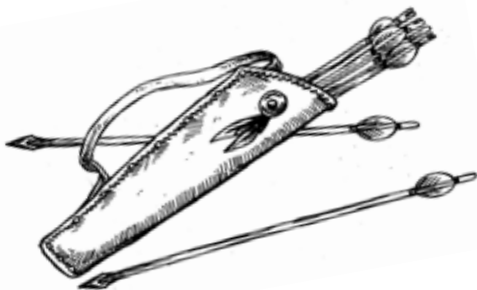
Habilidade (técnica) – Reação

Requisitos: Nível 10, Disparo Mirado

Mana: 15

Descrição: Sempre que você fizer um ataque à distância, você pode trocar o resultado de um dos dados por um 6.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.



ARTÍFICE

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ARTÍFICE;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: ARTÍFICES

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Conhecimento Arcano (Habilidade)
- Inteligência 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Encantar Talismã

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um item, você faz com que a próxima Magia conjurada sobre o item fique armazenada nele, podendo ser utilizada por seu portador como uma ação padrão.

Habilidades e itens que alterem propriedades de uma Magia não tem efeitos sobre uma Magia conjurada a partir do Talismã.

Esta Runa Arcana dura indefinidamente (mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador) se dissipando quando os efeitos da magia armazenada no item forem desencadeados. Enquanto uma Magia estiver armazenada no item, os Pontos de Mana usados para conjurar Encantar Talismã não podem ser recuperados.

DESCRIÇÃO

Artífices são Conjuradores com o conhecimento e técnicas para criar e manipular itens mágicos. Os Rúnicos, cujo método de conjuração lida com a inscrição de magias sobre itens, são os conjuradores

que mais comumente se tornam Artífices. Aqueles Feiticeiros que ingressam nesse Caminho geralmente possuem uma curiosidade sobre funcionamentos variantes da magia. Apesar de Conjuradores Místicos não serem capazes de produzir itens mágicos, já que eles canalizam o poder de uma entidade superior, e é impossível estagnar esse poder na forma de um encantamento, alguns deles (particularmente Sacerdotes de Hou) se iniciam nas práticas arcanas para produzir itens mágicos destinados à realizar os desígnios de sua divindade.

A grande maioria dos Artífices cria apenas itens de pouco poder, rápidos e fáceis de produzir, enquanto alguns se especializam em itens com fins específicos, geralmente trabalhando para a corte de um determinado reino ou metrópole. Na Academia Argêntea há Artífices especializados em itens de proteção, usados por estudantes durante seus primeiros testes (e pela maioria dos professores) enquanto Tebrynia, Arbrat e Tell'Est Triadha mantém Artífices que produzem armas e armaduras mágicas para as tropas que protegem essas capitais, e Arkânia possui Artífices que produzem itens mágicos exclusivamente para a Aurora dos Dragões.

Há ainda alguns Artífices que dedicam suas vidas à produção de itens mágicos com propriedades realmente impressionantes, e que requerem anos para serem produzidos. Em geral estes itens que consomem grandes quantidades de energia e recursos são criados com um propósito bastante específico - derrotar um perigo particularmente terrível, defender um reino de uma ameaça específica ou produzir uma ameaça ou perigo terríveis! Estes itens mágicos via de regra não estão à disposição de aventureiros, exceto, eventualmente, como pilhagem de suas aventuras.

RAÇAS

Anões e Firas, cuja cultura está intimamente ligada à Hou, a divindade patrona dos ferreiros, costumam produzir uma quantidade bastante considerável de Artífices. Muitos deles se dedicam à produção de itens para a proteção de seus reinos, mas as características mercantilistas de ambas as raças também faz com que seus comércios de itens mágicos estejam sempre bem abastecidos. Eles são também os que mais produzem itens mágicos com objetivos religiosos: proteger devotos e templos, destruir inimigos jurados de sua divindade ou executar os desígnios de Hou do modo que eles consideram mais sagrado, a produção de itens com qualidade superior.

Entre os Aesires, a produção de itens mágicos geralmente têm caráter militarista, criando armas, armaduras e outros itens mágicos que melhorem seu desempenho no campo de batalha. Aesires também são a raça que mais produz Artífices aventureiros que se dedicam a testar na prática a eficiência de seus itens mágicos.

Os Mahoks costumam produzir itens voltados para o uso cotidiano. Entre eles, itens de uso não-combativo são a regra, e armas mágicas de origem Mahok são raras.

Feiticeiros Metadílios as vezes se tornam Artífices, geralmente se dedicando a criar itens com efeitos “interessantes”, e alguns itens amplamente apreciados – como a Cesta das Infinitas Tortas – são criações creditadas à eles.

Já os Feiticeiros Elfos possuem um interesse com relação à natureza da magia, e alguns se tornam Artífices focados na criação de itens de conjuração encantados.

Entre as outras raças, Artífices são raros, seja por falta de interesse, disciplina ou acesso às técnicas de encantamentos de itens.

HABILIDADES BÁSICAS

Conjurar Objeto

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um item, você o envia para o plano etéreo. Qualquer item cujo peso seja igual ou menor do que a Carga Básica (Guia Básico, pág. 20) do conjurador pode ser afetado por essa Magia. Quando a Runa desenhada sobre o item for dissipada, o objeto aparece imediatamente nas mãos do conjurador.

Esta Runa Arcana dura indefinidamente, mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador. Enquanto estiver ativa, os Pontos de Mana usados para Conjurar Objeto não podem ser recuperados.



Desativar Item

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um item, você desativa temporariamente seus encantamentos por 10 minutos por ponto de Inteligência do conjurador. O item ainda é considerado encantado enquanto estiver desativado. Esta Runa também dissipa todas as Runas Arcanas e Selos Místicos do item afetado.

Itens abençoados não são afetados por essa Habilidade.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Enfeitiçar Arma 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma arma, você confere um bônus de +1 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Enfeitiçar Armadura

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma armadura ou vestimenta, você aumenta o bônus de defesa do item em +1 (ou confere +1 de Armadura para uma peça de roupa comum).

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

HABILIDADES AVANÇADAS

Dom do Artífice

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Mente Disciplinada

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, o conjurador recebe +2 em um Atributo à sua escolha. Além disso, se essa Runa for realizada antes de uma sessão de encantamento, o Artífice não fica exausto no fim do dia, recuperando metade dos seus Pontos de Mana totais durante o ritual. Isso não permite ao Artífice apressar o processo de um encantamento, mas ele pode se dedicar à dois encantamentos ao mesmo tempo.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Enfeitiçar Arma 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Enfeitiçar Arma

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma arma, você confere um bônus de +3 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Soldar Magia

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um item, você faz com que os efeitos de uma outra Magia realizada sobre ele, cujos efeitos afetem o próprio personagem, fique armazenada naquele item. O efeito da Magia armazenada no item pode ser desencadeado por seu portador como uma ação livre.

Habilidades e itens que alterem propriedades de uma Magia não tem efeitos sobre uma Magia conjurada a partir do item.

Esta Runa Arcana dura indefinidamente (mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador) se dissipando quando os efeitos da magia armazenada no item forem desencadeados. Enquanto uma Magia estiver armazenada no item, os Pontos de Mana usados para conjurar Soldar Magia não podem ser recuperados.

HABILIDADE FINAL

Abrir Encantamento

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 10, Dom do Artífice.

Mana: 100

Dificuldade da Magia: Varia

Descrição: Desenhando uma Runa sobre um item mágico, o Artífice pode desestabilizar o encantamento do item temporariamente, permitindo que um segundo encantamento seja iniciado sobre o item enquanto esta Runa estiver ativa. A Dificuldade dessa Magia é igual à dificuldade do encantamento original do item. Um item só pode ser afetado por Abrir Encantamento uma vez.

Esta Runa Arcana dura 12 horas.

DOMADOR

SINGULAR MASCULINO: DOMADOR; SINGULAR FEMININO: DOMADORA;
PLURAL MASCULINO: DOMADORES; PLURAL FEMININO: DOMADORAS

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Bênção de Ellenis (Habilidade)
- Vontade 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe e faça um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver). Se passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – com fazendo o mesmo teste.

Este teste pode ser realizado 1 vez por dia. Você pode atrair 1 animal de cada vez com essa Habilidade.

DESCRIÇÃO

Domadores são pessoas com uma afinidade profunda com animais. Sejam cavaleiros com elos com suas montarias, falcoeiros experientes em treinar aves de rapina ou caçadores que desenvolveram uma afinidade com seus animais, Domadores possuem uma capacidade de compreender e influenciar animais (seja através de uma simpatia sincera ou de uma dominância bestial), o que faz deles membros apreciados de qualquer grupo ao qual pertençam

– ou ameaças temíveis quando se voltam para o mal.

Alguns Domadores desenvolvem um elo com um animal em particular e estendem naturalmente esse elo às demais bestas que encontram. Outros, apesar de possuírem uma ligação maior com uma criatura em especial, dedicam sua atenção entre todos os animais que encontra, sejam selvagens ou domesticados, de forma imparcial, muitas vezes reunindo uma pequena horda de “seguidores” selvagens.

Outros utilizam sua afinidade natural com as feras, subjugando os animais à sua vontade, como uma espécie de alfa de um grupo. Estes Domadores não necessariamente possuem um comportamento vil ou cruel com relação aos animais sobre os quais possui dominância, literalmente liderando seu grupo, defendendo, ensinando e exigindo respeito dos animais em troca. Mas, obviamente, alguns Domadores com esse comportamento agem de forma agressiva com os animais (e, em geral, com todas as criaturas) sob sua influência ou não. Não raro, estes Domadores desenvolvem uma antipatia por grupos sociais civilizados, preferindo a companhia dos animais e daqueles que possuem um elo semelhante com estes.

E há ainda aqueles Domadores que apenas tratam e treinam animais brevemente, quebrando qualquer vínculo com o animal em seguida, criando vínculos efêmeros com dezenas – as vezes centenas – de animais por breves períodos de tempo.

RAÇAS

Os Firas são a raça mais reconhecida por seus Domadores. Como possuem uma tradição nômade, animais de tração,

montaria e caça são extremamente valorizados entre eles, e a raça dá preferência ao treinamento de animais de montaria, como cavalos, camelos e grifos, além de aves de rapina para auxiliar na caça.

Os Elfos, Faunos, Tailox, Levent e Orcs costumam domar animais de caça, e a tradição se estende à animais de estimação. Orcs e Faunos costumam usar lobos para auxiliar na caça, Tailox usam raposas para rastrear e patrulhar áreas, enquanto Levents dão preferência à águias e outras aves de rapina tanto como vigias quanto como rastreadoras. Elfos por sua vez treinam todos esses animais de forma indistinta.

Metadílios têm uma estima especial por aríetes, grandes caprinos usados como montaria e animal de tração, e os Anões aprenderam a apreciar estes animais, uma vez que eles se saem bem nos terrenos acidentados de Dagothar.

Entre os Aesires, Domadores tendem a ter um comportamento menos de treinadores e mais de alfas de grupos de animais com os quais lidam - normalmente lobos e ursos, animais aos quais a raça é tradicionalmente ligada.

Os Faen também possuem uma tradição de uso de animais, mas no caso deles, voltada para artrópodes. Eles costumam manter fazendas de abelhas para a produção de mel, lagartas e aranhas para a fabricação de sedas, besouros gigantes como animais de carga e tração e vespas como animais de caça.

As outras raças raramente criam vínculos poderoso com animais ou se dedicam ao treinamento extensivo comum aos Do-

madores. Os Hamelins, que possuem uma ligação intrínseca com ratos raramente se tornam Domadores, aceitando a companhia de ratos como um fenômeno natural, e não como aliados ou animais de estimação.

HABILIDADES BÁSICAS

Ataque Simultâneo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Combate em Grupo

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles.

Você recebe +1d6 em todas as suas rolagens referentes à criaturas com a Habilidade Montaria - incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Combate em Grupo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

Combate Montado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente

Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria, acrescente +6 de dano ao ataque.



Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro animal 1

Descrição: Seu companheiro animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Horda Selvagem

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um magnetismo especial para um tipo de animal. Escolha uma espécie qualquer de Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com menos de 1 metro (gatos, corvos, sapos ou carpas, por exemplo). Uma quantidade de animais do tipo escolhido igual a duas vezes a sua Vontade estão constantemente te acompanhando e, caso morram, outros aparecerão assim que você estiver em um local onde existam animais daquele tipo. Você pode convencê-los a realizar pequenos favores, mas eles não irão se colocar em perigo por você. Além disso, nenhum animal do tipo escolhido vai atacar você a menos que você o ataque primeiro.

HABILIDADES AVANÇADAS

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Companheiro animal 2

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos e +10 Pontos de Vida ou +10 Pontos de Mana à sua escolha. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Mestre Domador

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você cap-

tura uma criatura do tipo Besta, pode fazer um teste de Vontade com dificuldade igual à soma de todos os Atributos do animal depois que tiver cativo e bem tratado por pelo menos 1 dia inteiro. Se conseguir sucesso no teste, a criatura passa a ser considerada seu Companheiro Animal e a ter o Temperamento Protetor. Se falhar no teste, você pode tentar novamente uma vez por dia. No caso de uma falha crítica no teste, você perde completamente a confiança do animal e não será capaz de domá-lo.

Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de Companheiros Animais igual à metade da sua Vontade (arredondada para baixo).

Comando do Alfa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 20

Descrição: Você dá um comando para um de seus Companheiros Animais (pule, resista, viva, morda, etc.) e o alvo realiza imediatamente aquela ação. A ordem não pode ser negativa (falhe, morra, caia, etc.). O alvo ainda rola seu teste, apenas para verificar a possibilidade de um sucesso crítico – qualquer outro resultado (mesmo uma falha crítica) é considerado um sucesso normal.

HABILIDADE FINAL

Companheiro Animal 4

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 10, Companheiro animal 3

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos, +10 Pontos de Vida e +10 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Você também recebe +2 em todos os seus testes relativos à animais e pode também atrair um segundo Companheiro Animal seguindo as mesmas regras de Companheiro Animal 1.

ILUSIONISTA

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ILUSIONISTA;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: ILUSIONISTA

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Detectar Magia (Habilidade)
- Inteligência 5

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Ilusão 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você cria uma ilusão visual de tamanho máximo de uma pessoa ou de um baú grande.

A Runa Arcana ou Selo Místico que mantém a ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

DESCRIÇÃO

O Ilusionista é um conjurador especializado em enganar os sentidos, utilizando suas habilidades para trapacear a percepção de seus inimigo ou para maravilhar os sentidos daqueles ao seu redor. De fato, a maioria deles usa esse talento voltado para o entretenimento, criando exposições elaboradas, mas alguns utilizam suas habilidades como jogadores, golpistas, trapaceiros e, com frequência, espíões.

Graças à esse segundo grupo, alguns dizem que todo o Ilusionista é um trapaceiro, mentiroso e enganador. Os Astérios tem um ditado que diz: “Confie num ladrão antes de um Ilusionista”.

Muitos burgomestres, capitães, nobres e até mesmo monarcas reconhecem

as capacidades dos Ilusionistas, e usam os mesmos como conselheiros em questões de seguranças, ou até como conselheiros pessoais. Lorde Esterlin II, regente de Ektória, é conhecido por ter duas guarda-costas Ilusionistas, que estão sempre ao lado dele.

Independente de como utilizam suas habilidades, Ilusionistas comumente utilizam suas capacidades de conjuração para lidar com ameaça sem precisar recorrer à violência. Esse padrão às vezes fazem com que Ilusionistas sejam considerados covardes, mas eles próprios vêem o confronto físico como um desafio débil, a forma como pessoas pouco refinadas lidam com problemas.

RAÇAS

Entre os Faens, Ilusionistas são bastante comuns, e eles são, de fato, conhecidos entre os povos silvestres como grandes artistas – e trapaceiros contumazes! Faens adoram ilusões, e Ilusionistas são bastante apreciados entre eles.

Entre os Metadilios, Ilusionistas também são comuns, geralmente se apresentando em companhias itinerantes ao lado de menestrais e atores em espetáculos extremamente elaborados. De fato, os Bryneses apreciam bastante os espetáculos de ilusionismo, e embora os Metadilios sejam os Ilusionistas mais comuns a se apresentarem na região, Ilusionistas de outras raças também são comuns no reino.

Elfos têm uma fascinação por ilusões e como elas têm de ser elaboradas para funcionarem de forma eficiente, por tendo sentidos mais aguçados do que os das outras raças, os Elfos são particularmente eficientes em criar ilusões encantadoras.

Sacerdotes de Mirah e Sarfion costumam se tornar Ilusionistas para criar ambientes agradáveis ou mesmerizantes para

os devotos de sua fé, ajudar o conforto de enfermos ou criar narrativas elaboradas para transmitir conhecimento.

As outras raças possuem pouco interesse, inclinação ou acesso às formas de conjuração dos Ilusionistas, e esse Caminho é raro entre elas.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparência Ilusória

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ilusão 2

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre um Humanóide, você pode modificar quaisquer características da aparência do alvo (raça, gênero, constituição, etc.) incluindo suas roupas, mas não seu tamanho relativo (um Metadílio não poderia se parecer com um Humano, nem um Elfo com um Mahok, por exemplo). Para copiar a aparência de alguém específico você precisa estar olhando para o alvo.

A Runa Arcana dura até que a criatura afetada durma, mas se dissipa imediatamente se ela sofrer qualquer dano.

Ilusão 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Ilusão 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você cria uma ilusão visual de tamanho máximo de um elefante ou uma carruagem.

A Runa Arcana ou Selo Místico que mantém a ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

Ilusão Sonora

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Som Ilusório

Descrição: Você pode acrescentar som a qualquer ilusão que crie. Você controla totalmente os sons que a ilusão irá produzir e pode adicionar múltiplos sons ao mesmo tempo (barulho de passos e vozes enquanto a ilusão de um casal caminha e conversa, ranger de metal, bater de cascos, e relinchos enquanto a ilusão de um guerreiro montado em um cavalo, etc.).

A ilusão terá som durante toda a sua duração.

Invisibilidade 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa Arcana ou Selo Místico dura por uma quantidade de minutos igual à Inteligência do conjurador.

Luz Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre um objeto, você imbui ele com uma luz própria.

A duração dessa magia depende da intensidade da luz: uma luz fraca como de uma vela dura 6 horas, uma luz moderada semelhante à de uma tocha dura 1 hora, e uma luz intensa como a do sol dura 1 minuto.

Som Ilusório

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você cria um som vindo de um lugar que possa ver. Você pode criar múl-



tiplos sons ao mesmo tempo e os controla totalmente, mas eles não podem ter intensidade maior que a capacidade da voz humana.

A Runa Arcana ou Selo Místico que mantém o som dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com o local de onde o som se origina.

HABILIDADES AVANÇADAS

Abrigo Invisível

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invisibilidade 2

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma pequena construção (um casebre, uma carruagem, uma guarita) você torna ela e tudo em seu interior invisível. Se a construção tiver alguma abertura (uma janela aberta, uma carroça sem teto) o interior da construção será visível através da abertura.

A Runa Arcana ou Selo Místico dura 24 horas, mas se a construção for perturbada (uma porta é aberta, a carruagem se move) ela se dissipa imediatamente.

Ilusão 3

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Ilusão 2

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você cria uma ilusão visual de tamanho máximo de um dragão ancião ou um casarão.

A Runa Arcana ou Selo Místico que mantém a ilusão dura até 30 minutos, mas se dissipa se o conjurador perder contato visual com ela.

Ilusão Persistente

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: Variável

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma ilusão, você aumen-

ta sua duração em 1 hora para cada 10 Pontos de Mana que gastar e não precisa manter contato visual para que ela continue ativa.

A Runa Arcana ou Selo Místico se dissipa assim que seus efeitos são desencadeados, mas o conjurador pode dissipar a ilusão afetada a qualquer momento.

Invisibilidade 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invisibilidade 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

Essa Runa Arcana ou Selo Místico dura por uma quantidade de horas igual à Inteligência do conjurador.

HABILIDADE FINAL

Ilusão Eterna

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 10, Ilusão Persistente

Mana: 100

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma ilusão, ela passa a ter duração permanente e você não precisa manter contato visual para que ela continue ativa. Além disso, ela não se dissipa sob condições em que isso normalmente aconteceria (como alguém sob efeito de Aparência Ilusória sofrer dano, por exemplo).

O conjurador pode dissipar a ilusão a qualquer momento ou adicionar uma condição para que ela se dissipe (uma frase, uma conjunção astral, um prazo, etc.).

INVOCADOR

SINGULAR MASCULINO: INVOCADOR; SINGULAR FEMININO: INVOCADORA;
PLURAL MASCULINO: INVOCADORES; PLURAL FEMININO: INVOCADORAS

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Detectar Magia (Habilidade)
- Vontade 6

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Invocar Familiar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você conjura um golem ou elemental pequeno (de qualquer tipo) desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma gema com valor de pelo menos 400 moedas. Enquanto a gema encantada estiver intacta, o Familiar tem duração permanente. Se o Familiar for destruído, a Runa ou Selo na gema se dissipa, mas a gema pode ser utilizada novamente. Se a gema for destruída ou se a Runa ou Selo for dissipada, o Familiar se dissipa imediatamente.

Veja os dados dos Elementais e Golens no Monstrum Codex para mais detalhes.

DESCRIÇÃO

Invocadores são Conjuradores especializados em invocar criaturas para auxiliá-los. Apesar das óbvias aplicações combativas, muitos Invocadores na verdade usam suas habilidades para atividades mais mundanas. Como são incansáveis, seguem ordens com exatidão e não se distraem, golens e elementais são trabalhadores extremamente eficientes. A Academia Argêntea

e algumas metrópoles de Tebryn, Parband e Dagothar empregam Invocadores como arquitetos e construtores, enquanto muitos utilizam suas invocações como auxiliares em laboratórios, forjas e oficinas.

Mas é obviamente em batalha que os Invocadores mais se destacam. Invocadores particularmente talentosos são capazes de dominar o campo de batalha praticamente sozinhos e sem precisar entrar em confronto direto com nenhum inimigo. Apesar do poder bruto de elementais e golens menores não serem particularmente impressionantes, um número considerável deles é capaz de manter ameaças consideráveis sob controle. De fato, um invocador cercado de elementais e golens – ou talvez espíritos, no caso de Necromantes e Xamãs invocadores – pode ser uma visão suficientemente amedrontadora para fazer com que alguns inimigos simplesmente decidam que não é uma boa idéia enfrentar o grupo.

RAÇAS

Anões e Firas Invocadores são os mais comuns, dando preferência à golens de pedra e ferro e elementais de fogo, estimados por sua praticidade em trabalho de forja. Sacerdotes de Hou são particularmente adeptos de se tornarem Invocadores, apesar de alguns Rúnicos também escolherem esse Caminho ocasionalmente.

Mahoks Druidas muitas vezes trilharam o caminho do Invocador, e golens de pedra são favoritos entre eles, ao lado dos elementais de fogo.

Entre os Levents, Invocadores geralmente lidam mais com espíritos do que com elementais e golens, e quase todos os Invocadores Levent são Xamãs ou Necromantes.

As outras raças raramente produzem Invocadores, exceto entre Astérios, Cen-

tauros e Tailox que não possuem qualquer inclinação para a invocação, e Invocadores dessas raças são desconhecidos.

HABILIDADES BÁSICAS

Invocação Persistente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Suas Invocações duram mais e são mais resistentes. Criaturas invocadas por você têm +10 PVs e permanecem invocadas por até 1 hora ao invés da sua duração normal.

Invocação Versátil

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Invocação Persistente

Descrição: Você pode invocar criaturas nas mais diversas formas. Criaturas invocadas por você podem ter uma Habilidade extra dependendo de sua forma, e seu bônus automático de Defesa é aumentado em 2.

Golens e Elementais de Gelo podem ter Chifres Poderosos, Corpo Equino, Montaria, garras ou Braços Extras 2. Elementais de Fogo e Golens de Madeira podem ter Asas Pesadas ou Asas Leves.

Especial: Uma criatura com a Habilidade Montaria precisa ser pelo menos da mesma categoria de tamanho do seu cavaleiro. Assim, a maioria das raças (exceto Metadílios e Goblins) só poderá montar em Golens ou Elementais de categoria de tamanho Média ou maior.

Invocar Elemental do Fogo 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você pode invocar um elemental do fogo. O elemental age logo depois

de você a partir do turno em que for invocado. Um elemental do fogo pequeno custa 15 Pontos de Mana e um elemental do fogo médio custa 30 Pontos de Mana.

A runa que mantém o elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o elemental for destruído.

Invocar Elemental do Gelo 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você pode invocar um elemental do gelo. O elemental age logo depois de você a partir do turno em que for invocado. Um elemental do gelo pequeno custa 15 Pontos de Mana e um elemental do gelo médio custa 30 Pontos de Mana.

A runa que mantém o elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o elemental for destruído.

Invocar Golem 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma superfície invocando um golem do tipo adequado. O golem age logo depois de você a partir do turno em que for invocado. É possível invocar qualquer tipo de golem com esta Magia desde que haja uma quantidade suficiente de matéria prima adequada. Um golem pequeno custa 20 Pontos de Mana e um golem médio custa 40 Pontos de Mana.

A runa que mantém o golem coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o golem for destruído.



HABILIDADES AVANÇADAS

Ampliar Invocação

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Invocação Persistente

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre um Elemental ou Golem, você pode fazer com ele aumente de tamanho uma categoria.

A Runa ou Selo se mantém ativa por tanto tempo quanto o elemental ou golem estiver coeso, mas você pode dissipá-la a qualquer momento.

Invocar Elemental do Fogo 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Invocar Elemental do Fogo 1

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você pode invocar um elemental do fogo. O elemental age logo depois de você a partir do turno em que for invocado. Um elemental do fogo grande custa 50 Pontos de Mana e um elemental do fogo gigante custa 100 Pontos de Mana.

A runa que mantém o elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o elemental for destruído.

Invocar Elemental do Gelo 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Invocar Elemental do Gelo 1

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico no ar, você pode invocar um elemental do gelo. O elemental age logo depois de você a partir do turno em que for invocado. Um elemental do gelo grande custa 50 Pontos de Mana e um elemental do gelo gigante custa 100 Pontos de Mana.

A runa que mantém o elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o elemental for destruído.

Invocar Golem 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Invocar Golem 1

Mana: varia

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma superfície invocando um golem do tipo adequado. O golem age logo depois de você a partir do turno em que for invocado. É possível invocar qualquer tipo de golem com esta Magia desde que haja uma quantidade suficiente de matéria prima adequada. um golem grande custa 60 Pontos de Mana e um golem gigante custa 120 Pontos de Mana.

A runa que mantém o golem coeso se dissipa depois de 10 minutos ou assim que o golem for destruído.

Manter Invocação

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Invocação Persistente

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana ou Selo Místico sobre uma criatura que você tenha invocado, a duração da Runa ou Selo que mantém a invocação é duplicada. Você pode desenhar quantas Runas ou Selos desses quiser sobre uma criatura invocada, e seus efeitos são cumulativos.

HABILIDADE FINAL

Invocação Prodigiosa

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Manter Invocação

Descrição: Você é extremamente talentoso em realizar magias de Invocação. Todas as suas magias de Invocação têm sua Dificuldade reduzida em 2 e custam 5 Pontos de Mana a menos. Além disso, você pode realizar suas magias de Invocação como ações de turno completo ao invés ações padrão, conjurando aquela magia duas vezes simultaneamente. Você precisa fazer o teste e pagar o custo em mana de cada magia separadamente.

ORÁCULO

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ORÁCULO;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: ORÁCULOS

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Conhecimento Místico
- Vontade 6

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Clarividência

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Fechando os olhos e concentrando-se em uma criatura, item ou superfície onde haja um Selo Místico que você tenha desenhado, você é capaz de ver e ouvir o que estiver ocorrendo nos arredores daquele Selo. Você vê e ouve com suas próprias capacidades, e não pode usar seus outros sentidos para perceber o ambiente ao redor do Selo.

Tanto Selos usados para conjurar magias ou Selos Místicos simples podem ser usados como alvos dessa Habilidade.

Essa Habilidade funciona por tanto tempo quanto você se concentrar, mas se o Selo que você estiver observando for dissipado esse efeito é cancelado imediatamente.

DESCRIÇÃO

Apesar de alguns Oráculos possuírem uma predisposição para a profecia, a maioria deles é formada por religiosos que desejam uma compreensão maior sobre a criação da sua divindade ou que buscam a resposta para uma questão específica.

Oráculos cujo interesse por uma compreensão maior do mundo costumam ser

abertos à discussão e estão tão interessados em disseminar o conhecimento quanto em adquiri-lo. Não é surpresa alguma que a um grande número desses Oráculos sejam Sacerdotes dedicados à Sarfion. Sacerdotes de Taranis também são comuns nesse grupo, já que o próprio conceito de liberdade está ligada ao conhecimento – “não há prisão mais terrível do que a ignorância” é um dito comum entre eles. Druidas são conhecidos por engrossar essas fileiras de Oráculos, as vezes para melhor servir à seus propósitos, mas geralmente por uma curiosidade inata comum à todos os membros da Classe.

Muitos Sacerdotes de Mirah e Hou, por outro lado, se tornam Oráculos em busca de conhecimentos específicos. Sacerdotes de Mirah costumam procurar um meio de chegar à paz absoluta, enquanto Sacerdotes de Hou muitas vezes se dedicam à encontrar respostas relacionadas à grandes artefatos perdidos – como a Mighty Blade – ou civilizações esquecidas – como Mankosh. Sua busca pode ser pelo objeto em si, seu método de construção, o motivo por trás de sua criação ou a identidade e natureza de seus criadores. Apesar de raramente serem capazes de obter a grande resposta que buscam, estes Oráculos costumam reunir informações significativas com relação à sua área de interesse.

RAÇAS

Por sua natureza contemplativa, os Levents são uma das raças com o maior número de Oráculos conhecidos, impelidos por uma curiosidade intensa, característica comum aos devotos de Taranis.

Entre os Aesires, Druidas Oráculos são conhecidos por realizarem Seidhs – uma reunião de Oráculos na qual cada participante envia sua percepção para um

indivíduo que preside o encontro. Muitos assuntos políticos, sociais e militares são discutidos nos Seidhs além de questões filosóficas e proféticas.

Entre os Jubans Sacerdotes de Ahogr, Oráculos auxiliam em julgamentos, na solução de crimes, fazendo vigilância remota ou mesmo espionando – sendo, na prática, uma força da lei.

As outras raças possuem poucos Oráculos. Apesar de Metadílios, Humanos e alguns Tailox trilharem esse Caminho, eles nem de longe chegam, juntos, ao número de Oráculos. Aesires, Levents e Jubans separadamente.

HABILIDADES BÁSICAS

Janela Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando

um Selo Místico sobre uma superfície, você é capaz de canalizar os efeitos de Clarividência, Psicometria ou Retrocognição, criando uma espécie de janela onde os eventos que o Oráculo perceberia podem ser visualizados por qualquer um ao seu redor.

O custo dessa Magia será igual ao custo da Habilidade canalizada.

Esse Selo Místico dura 10 minutos, mas se o Selo Místico que estiver sendo observado com Clarividência for dissipado ou o conjurador perder contato com o objeto, superfície ou criatura na qual está usando Psicometria ou Retrocognição, o efeito é cancelado imediatamente.

Psicometria

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Fechando os olhos e tocando um objeto ou superfície, você é capaz de ver

e ouvir os eventos relevantes que aconteceram ao redor dele. Apenas acontecimentos intensos ou constantes deixam marcas perceptíveis, e impressões mais recentes tendem a desbotar as mais antigas. O Oráculo recebe impressões mais recentes primeiro, sobrepostas à impressões mais antigas, sem nenhuma informação de tempo relativo (quando o evento ocorreu ou o tempo decorrido entre uma impressão e outra).

Essa Habilidade demora tanto tempo quanto os eventos impressos no objeto ou superfície duraram, já que eles são percebidos em tempo real. Raramente um item consegue reter mais do que 1 hora de impressões, e se acontecimentos relevantes mais longos tiverem ocorrido ao redor do item eles geralmente estarão fragmentadas na forma de cenas curtas. Depois de ver todas as impressões de um item, o Oráculo pode revê-las em qualquer ordem que desejar.

Retrocognição

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Fechando os olhos

e tocando uma criatura, você consegue ver e ouvir os eventos vividos por ela. Apesar da memória da criatura em questão ser essencial, a maioria dos acontecimentos importantes (do ponto de vista da criatura) tendem a se manter relativamente intactos em sua memória. Os eventos são vistos em tempo real e na ordem inversa em que ocorreram, mas se a criatura estiver lembrando um evento específico, essa memória será o que o Oráculo irá ver.

Se o alvo quiser bloquear uma determinada memória, o Oráculo precisa ter um sucesso em um teste de Vontade (dificuldade igual à Determinação do alvo) para acessá-la. Se falhar em acessar uma determinada memória, o efeito dessa Habilidade cessa imediatamente.

Este é um efeito mental.



HABILIDADES AVANÇADAS

Abrir Janela Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Janela Mágica

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma Janela Mágica, você cria uma segunda Janela Mágica diretamente a frente da criatura, objeto ou superfície que você estiver observando, efetivamente criando um canal de comunicação em tempo real.

Esse Selo Místico dura tanto tempo quanto a Janela Mágica sobre a qual for desenhado.

Atravessar Janela Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Janela Mágica

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma Janela Mágica, você cria um portal diretamente a frente da criatura, objeto ou superfície que você estiver observando, que pode ser atravessado em ambas as direções.

Esse Selo Místico dura tanto tempo quanto a Janela Mágica sobre a qual for desenhado.

Precognição

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Psicometria, Retrocognição

Mana: 20

Descrição: Fechando os olhos e concentrando-se por 1 hora, você visualiza eventos

que podem acontecer. As informações obtidas são vagas e não fazem sentido até que os eventos vislumbrados comecem a se desenrolar de fato. Durante um período em dias igual à sua Vontade depois de ter usado essa Habilidade, você recebe um bônus de +1d6 em 1 rolagem qualquer – você sabe o que vai acontecer e consegue reagir com eficiência. Somente depois que tiver usado esse bônus ou que a duração do efeito tenha passado você pode usar esta Habilidade novamente.

HABILIDADE FINAL

Interferir no Fluxo

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Nível 10, Precognição

Mana: 30

Descrição: Você vislumbrou vários futuros possíveis e consegue forçar determinados eventos a se tornarem realidade. Sempre que uma ação dentro da sua linha de visão exigir uma rolagem de dados, você pode modificar o resultado daquela rolagem em um grau para melhor ou pior – uma falha crítica se torna uma falha normal, uma falha se torna um sucesso ou um sucesso se torna um sucesso crítico, ou vice-versa. Você não interfere no resultado dos dados, apenas no resultado do teste.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.



TOHUNGA

SINGULAR E PLURAL MASCULINO E FEMININO: TOHUNGA

REQUISITOS

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Antecedente Artesão/ Artesã [Arte]
- Vontade 3

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Primeira Marca

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tatuou uma marca pessoal que lhe concede um poderoso senso de propósito. Enquanto esta tatuagem estiver visível você tem +10 Pontos de Vida OU +10 Pontos de Mana (essa escolha é feita quando você seleciona essa Habilidade e não pode ser mudada mais tarde). Além disso, seus ataques desarmados são considerados armas marcadas com sua Runa Pessoal para todos os propósitos.

DESCRIÇÃO

Em Reo, o idioma dos Astérios, a palavra Tohunga significa “mestre” ou “especialista”, e era usada como um título de honra para aqueles que mostravam excelência em sua área de atuação. Essa noção – assim como grande parte da cultura ancestral dos Astérios – foi perdida durante a Revoada dos Dragões e posteriormente com sua vinda para Cassiopéia, e o termo hoje é usado apenas para identificar um especialista em tatuagem. Nesse interim, no entanto, o termo ainda possui força, e é usado por todos os que decidem trilhar este Caminho, independente de sua cultura ou idioma.

Apesar da maioria das qualidades que um Tohunga é capaz de exibir através

de suas tatuagens serem um ato de pura determinação, algumas tatuagens podem possuir qualidades mágicas ou sobrenaturais. A maioria destes Tohunga é formada por Rúnicos, Xamãs e Druidas, mas mesmo Guerreiros ou Patrulheiros podem exibir essas capacidades extraordinárias.

Independente de suas crenças, a maioria dos Tohunga faz uso de suas habilidades como tatuadores de maneira ordinária, seja marcando membros de sua comunidade com tatuagens de guerra ou em rituais de passagens, seja tatuando por dinheiro. No entanto, um Tohunga capaz de imprimir poderes nas tatuagens que produzem em outros costuma ser extremamente seletivo ao fazer isso, não sendo afetado por influência ou poder aquisitivo nessa escolha – exceto no caso de um Tohunga desesperado ou com muito pouco escrupulo.

RAÇAS

Os Tohunga são em sua maioria Astérios, e esse Caminho é bastante comum entre eles, gozando de certo status dentro de sua cultura, as vezes até mesmo desempenhando papéis como conselheiros e contadores de histórias além de suas funções cotidianas.

Os Aesires, cuja cultura possui uma tradição em tatuagem, abraçou as práticas dos Tohunga assim que entrou em contato com ela. Rúnicos e Xamãs são particularmente atraídos por este Caminho, assim como alguns Druidas.

Anões produzem alguns Tohunga, na maioria Rúnicos, embora Sacerdotes também adotem o Caminho, criando intrincadas tatuagens homenageando Hou.

Orcs Parbani desenvolveram uma afinidade com os os Astérios desde a fundação de Parband e tatuagens são populares entre eles como meio de distinguí-los dos Orcs das Terras Secas, e Orcs Tohunga – geralmente Xamãs – são bastante comuns.

Entre as outras raças de Cassiopéia a prática dos Tohunga é pouquíssimo conhecida e praticada, com raros membros de outras raças adotando este Caminho.

Firas, em especial, não possuem tatuadores, já que entre eles “esconder o corpo” sob maquiagem impede que Hou os veja por inteiro, e a idéia de uma marcação permanente em suas peles é impensável.

Além disso, Tohunga não existem entre os Astérios Arkanitas. Como em Arkânia a marcação à ferro, escarificação e formas bastante rudimentares de tatuagem são usadas para identificar criminosos e escravos, a prática dos Tohunga foi se marginalizando até desaparecer.

HABILIDADES BÁSICAS

Tamoko

Habilidade (Característica)

– *Suporte*

Descrição: Você ostenta uma tatuagem que o imbuí de um poderoso senso pessoal. Escolha um Atributo. Enquanto esta tatuagem estiver visível, você tem +1 naquele Atributo (essa escolha é feita quando você seleciona essa Habilidade e não pode ser mudada mais tarde).

Você só pode receber o benefício dessa tatuagem uma vez.

Tribal de Proteção

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tatuou um tribal que lhe confere proteção física ou espiritual. Escolha entre Bloqueio, Esquiva ou Determinação. Enquanto esta tatuagem estiver visível, você tem +2 naquela defesa (essa escolha é feita quando você seleciona essa Habilidade e não pode ser mudada mais tarde).

Você só pode receber o benefício dessa tatuagem uma vez.

Tribal de Poder

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tatuou um tribal que lhe confere resistência e tenacidade em combate. Enquanto esta tatuagem estiver visível, você tem +2 em suas rolagens de ataques corporais e não precisa estar usando armaduras ou armas para bloquear. Além disso, seus ataques desarmados causam +2 de dano.

Você só pode receber o benefício dessa tatuagem uma vez.

Invocar Espírito de Tinta

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Tribal de Proteção

Mana: 20

Descrição: Você tem uma tatuagem que representa seu espírito animal. Enquanto esta tatuagem estiver visível, você pode invocar 1 espírito animal a partir dela. Esse espírito tem a forma do animal tatuado, mas os Atributos dele serão todos iguais à sua Vontade. Além das Habilidades apropriadas ao animal, todos os Espíritos Animais têm *Mente Bloqueada* e *Corpo Intangível*. Seus ataques causam dano igual à *Força* +2 por *Corte*, *Perfuração* ou *Esmagamento* – o que for mais apropriado, de acordo com os ataques do animal – e recebem os bônus referentes ao seu Espírito Animal.

Espíritos Animais têm 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana e são sempre Bestas do tipo Espírito com o temperamento *Servo*.

Essa magia dura 1 minuto ou até o animal spectral ser destruído.

Especial: Se você tiver a Habilidade Espírito Animal (veja o Guia Básico página 169 para detalhes) os seus bônus serão aplicados aos espíritos invocados com esta Habilidade. Espírito Animal: Águia garante um bônus de +1 nos ataques corporais de espíritos invocados, ao invés do bônus normal.



Tatuar Objeto

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Tribal de Poder

Mana: 5

Descrição: Você transformou um item em uma marca permanente em seu corpo, e é capaz de conjura-lo a partir dessa marca. Você funde o item escolhido à sua pele na forma de uma tatuagem. A tatuagem ocupa uma área equivalente ao tamanho natural do objeto – portanto é impossível fundir objetos maiores do que o personagem – e precisa estar toda à mostra para que o item possa ser conjurado. O objeto permanece conjurado por tanto tempo quanto o personagem quiser, mas se passar 1 dia sem contato direto com o personagem ou for destruído, ele volta a ser uma tatuagem. O custo dessa Habilidade deve ser pago quando o item é conjurado e quando for transformado em uma tatuagem (incluindo se ele for destruído ou ficar mais de um dia longe do personagem).

Tatuar Magia

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Detectar Magia

Descrição: Você é capaz de tatuar magias em sua pele, como se ela tivesse a característica Registro. Quando conjurar uma Magia registrada em sua pele, reduza a dificuldade daquela Magia em 1 e reduza seu Custo de Mana em 5. Em todos os outros aspectos, as regras referentes à magias lançadas a partir de um item com a característica registro se aplicam normalmente (veja o Guia Básico, página 38, para detalhes).

HABILIDADES AVANÇADAS

Coração de Tinta

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Invocar Espírito de Tinta

Descrição: Através da tatuagem do seu espírito animal, você é capaz de fortalecer sua determinação e em contrapartida seu espírito animal também se fortalece. Enquanto a tatuagem do seu espírito animal estiver à mostra, você

(e quaisquer criaturas que você invocar) recebe +10 Pontos de Vida e +1 em Bloqueio, Esquiva e Determinação.

Kirituhi

Habilidade (técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Tamoko

Mana: 60

Descrição: Você é capaz de realizar uma tatuagem em um Humanoide ou Esfinge com os efeitos de qualquer uma de suas Habilidades de Tohunga que não tenham Requisitos. O processo leva um dia inteiro, e você precisa ser capaz de falar em uma língua que o alvo entenda, explicando sobre os significados e propriedades da tatuagem que está produzindo.

Tatuar Efeito

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Nível 5, Tatuar Magia

Descrição: Quando conjurar sobre si mesmo uma Magia que tenha tatuado em sua pele, a conjuração é realizada como uma ação livre. Você não pode usar conjurar outras Magias em turnos em que utilizar esta Habilidade nem pode utilizar esta Habilidade em turnos que já tiver conjurado uma Magia.

HABILIDADE FINAL

Invocar Exército de Tinta

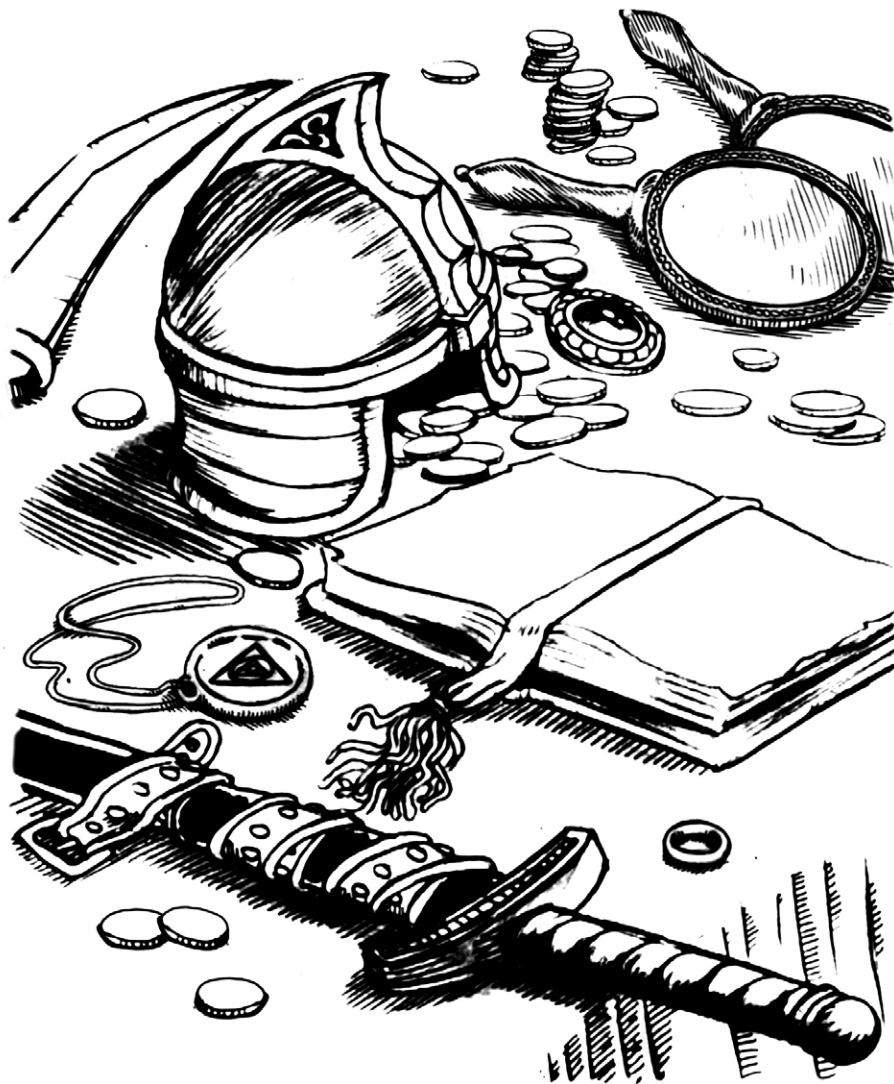
Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Espírito de Tinta

Descrição: Enquanto a tatuagem do seu Espírito Animal estiver à mostra, você pode invocar múltiplos espíritos animais espectrais a partir dela. Você pode invocar múltiplos espíritos de uma só vez usando Espírito de Tinta, mas só pode manter simultaneamente um número de espíritos igual à sua Vontade.

Capítulo 4 – Equipamentos

Apresentamos aqui regras para criar, manter e modificar itens mundanos – como armas, armaduras, kits de arrombamento, roupas, etc. Assim como regras para a criação de poções e itens mágicos, tanto com relação à sua natureza quanto à sua fabricação.





ITENS MUNDANOS

Itens mundanos são todos os itens sem propriedades mágicas que podem ser produzidos a partir de simples trabalho braçal – apesar de muitos deles exigirem conhecimento teórico (técnico ou empírico), ou pelo menos um esquema de construção.

MATÉRIA PRIMA

O primeiro passo para construir um item é conseguir a matéria prima. A matéria prima de um item geralmente pode ser comprada pela metade do preço do item a ser construído. Se o jogador quiser – ou precisar – adquirir a matéria prima diretamente da natureza, apresentamos a seguir as regras para isso.

Matéria prima de origem animal – couro, chifres, cola, gordura, lã, etc. – pode ser adquirida através de caça (Guia Básico, página 25) ou através do abate de gado domésticos. A maioria da matéria prima de origem animal precisa ser processada antes de poder ser usada – couro precisa ser curtido, lã precisa ser lavada e fiada, cola precisa ser cozida, por exemplo. Processar material de origem animal leva em média de três à sete dias, dependendo do material específico. Esse processo não exige testes; ou o personagem sabe como processar a matéria prima ou ele não sabe. Se o personagem tem algum bônus para caçar ou rastrear, é um Druída, Patrulheiro ou Xamã, [ou Aprendiz dessas Classes] ou possui Dogma: Discipulo da Natureza, considere que ele sabe como processar matéria prima de origem animal.

Matéria prima de origem vegetal – madeira, sisal, resina, vime, algodão, etc. – pode ser adquirida usando-se as regras de forragem (Encontrar Abrigo/Forrage-

ar, Guia Básico página 26). A maioria dos materiais de origem vegetal estão prontos para serem usados no momento que são extraídos, embora alguns deles precisem ser processados antes de poderem ser usados – algodão precisa ser fiado, resina precisa ser seca para se tornar látex, sisal precisa ser desfiado e torcido para fazer cordas, por exemplo. A maioria desses processos é simples e não requer muito tempo para ser concluído – um ou dois dias no máximo. Qualquer personagem capaz de processar materiais de origem vegetal.

Matéria prima de origem mineral – metal, hulha, gemas, enxofre, argila, etc. – precisam ser encontrados antes de serem extraídos. Encontrar um veio do material desejado é o primeiro passo – e o mais difícil. Apesar de Cassiopéia ser, em geral, um continente rico em veios de metais, pedras e outros materiais preciosos, é virtualmente impossível encontrar um veio desses materiais simplesmente por inspeção visual do terreno, já que a maioria deles é subterrâneo. Assim, é necessário ter uma idéia de onde o tipo de material específico pode ser encontrado e escavar o terreno em busca de veios. Em termos de regras, é necessário um teste de Inteligência (dificuldade 16) para procurar por jazidas do material na área escolhida. Essa inspeção leva um dia inteiro, e se a rolagem for um sucesso, um veio do material procurado é encontrado na área.

Materiais preciosos – ouro, prata ou gemas – só são encontrados na área com um sucesso decisivo no teste. Como inspecionar uma área em busca de um material é parte técnica e parte sorte, a Habilidade Sorte (ou outras Habilidades que alterem resultados de um teste, como O Dobro ou

Nada ou Interferir no Fluxo, por exemplo) podem ser aplicadas à este teste.

Uma falha crítica significa que o personagem acredita ter achado uma jazida do material procurado na área, e precisa gastar pelo menos um dia inteiro explorando a “jazida” para perceber que não há nada de valioso ali.

Tendo encontrado o material, é necessário extraí-lo. Há dois métodos de fazer isso: Garimpagem ou mineração.

Garimpagem é simplesmente o desbaste do terreno ao redor do veio durante a extração. É um método mais rápido e simples, mas limita a quantidade de material que pode ser extraído, dependendo da profundidade da jazida. Exige apenas uma pá, picareta ou outra ferramenta de escavação. Garimpando, um personagem deve fazer um teste de Força por dia de trabalho. Para materiais comuns (hulha, sílica e argila) o resultado indica a quantidade em quilos do material que é extraído. Para a maioria dos outros materiais o resultado do teste deve ser dividido por 10 para chegar à quantidade do material que é extraído. Para os materiais raros (ouro, prata ou gemas) o resultado do teste indica uma quantidade de pepitas encontradas. Uma pepita pode ser lapidada em uma gema ou, no caso de ouro e prata, podem ser fundidas na quantidade equivalente à uma moeda do material adequado. Uma jazida é considerada esgotada depois de ser garimpada por uma quantidade de dias igual à Inteligência do garimpeiro. Para extrair mais material do veio é necessário minera-lo.

A **Mineração** é feita cavando-se o terreno ao longo do veio, para extrair o máximo possível de material. É mais demorado e exige uma certa engenharia, mas permite extrair toda a jazida. Além das ferramentas para abrir a mina, é necessário empregar escoras para manter o túnel estável além


de itens de iluminação para trabalhar no interior da mina. Minerando, o personagem extrai a mesma quantidade de minério explicada acima por semana, já que precisa cavar ao redor do veio, aplicar escoras e remover o excesso de sedimento de dentro da mina, mas é possível extrair todo o material da jazida – o que geralmente significa algumas centenas de quilos. Em geral, uma jazida pode ser minerada por uma quantidade de anos igual à Inteligência do mineiro antes de se esgotar totalmente.

Há um terceiro método de extração de material, raramente utilizado por qualquer Raça exceto pelos Elfos. A garimpagem de aluvião é realizada catando-se materiais que se soltaram previamente de um veio. Esse tipo de garimpagem precisa ser feita à céu aberto e exige o uso apenas de uma peneira. A garimpagem de aluvião exige um teste de Inteligência ao invés de Força (já que é muito mais um trabalho de percepção do que de força ou resistência) e apenas um teste pode ser feito em cada jazida encontrado. Se quiser extrair mais material, o garimpeiro deve proceder para garimpagem convencional ou mineração.

A maioria dos materiais de origem mineral precisam ser processados em uma forja, e apenas ceramistas, ferreiros, ourives e mecânicos (veja as descrições das áreas de produção, à seguir) são capazes de fazer isso.

PROJETO E EXECUÇÃO

Qualquer artesão capaz de produzir um determinado item é capaz de desenhar seu projeto. Em geral, projetos só são feitos para obras muito específicas (como esculturas, entalhes e equipamentos personalizados) ou muito complexas (como armas de cerco, armadilhas mecânicas e fortificações). Um projeto exige um teste de Inteli-



gência para ser desenhado (dificuldade 10 para a maioria dos itens, 14 para itens personalizados ou 18 para itens complexos). Qualquer qualquer artesão será capaz de entender e seguir um projeto, produzindo assim uma cópia idêntica a do original.

A maioria dos artesãos realiza seus trabalhos sem nenhum projeto, no entanto. Mesmo um item personalizado geralmente é descrito apenas verbalmente para o artesão (“um tambor com o desenho de uma águia no couro”, “uma espada com o brasão de Tebryn na guarda” ou “uma caixa com uma dançarina em alto-relevo na tampa” por exemplo) e os detalhes específicos são deixados ao encargo do artesão.

Tendo a matéria prima necessária (e o projeto, se for o caso), o próximo passo é construir o item. Em Drakon, há basicamente oito áreas de produção de itens:

Alvenaria: Alvenéus sabem como trabalhar pedras, cerâmica e argamassa para erguer, fortificar, reparar e manter edificações. Além de pedra bruta, um alvenel precisa de ferramentas de alvenaria.

Estruturas de alvenaria dependem do tamanho e da complexidade para serem finalizados, geralmente consumindo uma quantidade de dias igual à um décimo de seu custo em moedas para ser produzido. Esse tempo é dividido pelo número de alvenéus trabalhando na fabricação da estrutura. Consertos em construções de pedra consomem um tempo e recursos que variam de acordo com as extensões dos estragos – geralmente metade do tempo e material necessário para produzi-los. Testes de alvenaria sempre são baseados em Força.

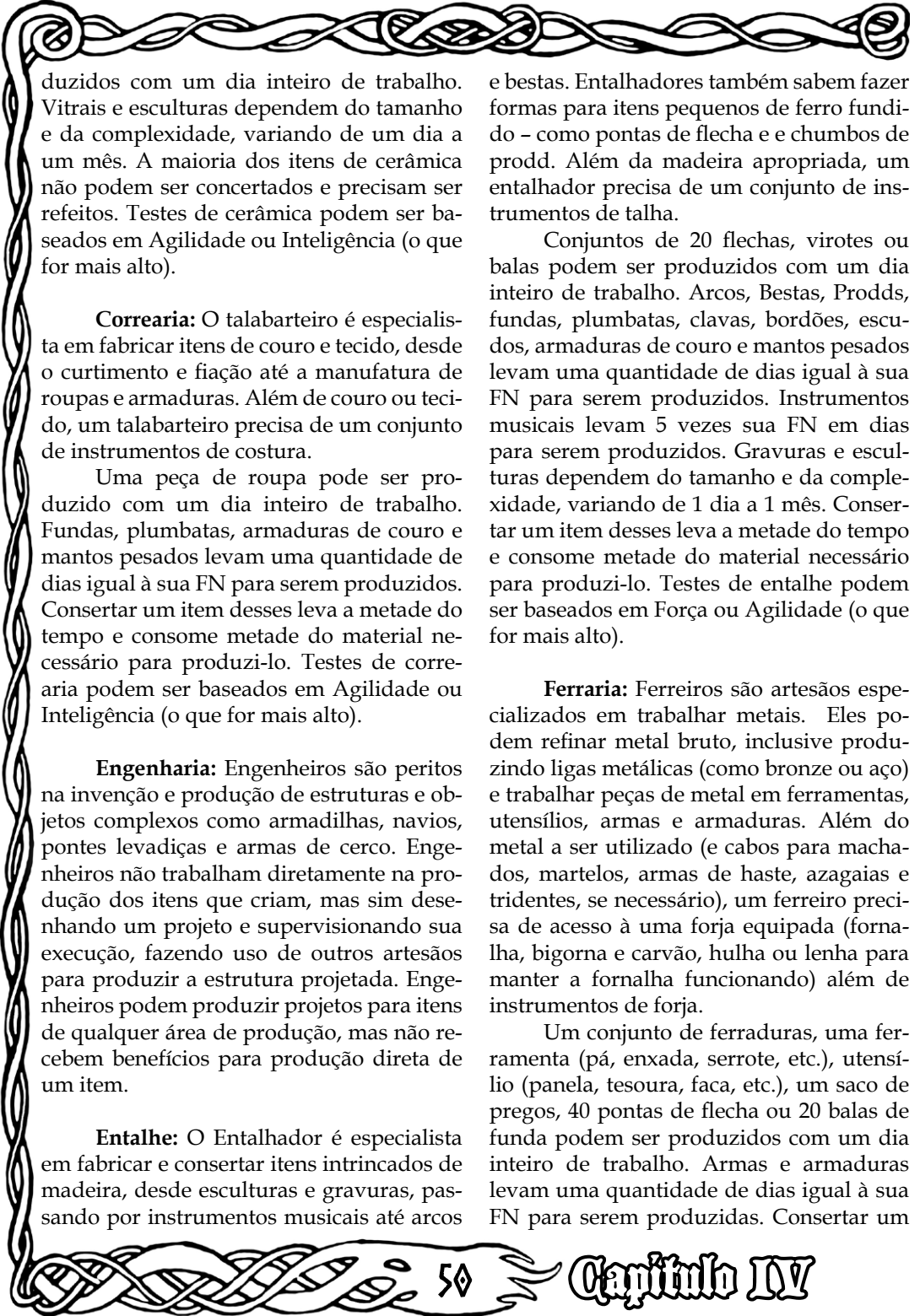
Arte: Em Drakon, são considerados artistas aqueles artesãos capazes de reproduzir ou criar imagens sobre uma superfície plana. Assim sendo, desenhistas, pin-

tores, gravuristas, calígrafos e tatuadores são considerados artistas. Artistas também sabem como preparar papiros, velino e telas onde seu trabalho será realizado. Além da matéria prima (tecido, ripas e placas de madeira, polpas ou fibras vegetais, couro, etc.) para preparar as superfícies onde irão trabalhar, artistas precisam de acesso à um estúdio equipado (formas, prensa, escrivaninha, poltronas, e cavalete) e de um kit de escrita.

Uma página de brochura, uma tatuagem, 10 folhas de velino ou 20 folhas de papiro podem ser produzido com um dia inteiro de trabalho (mas velino e papiro precisam secar por um dia depois de prontos para poderem ser utilizados). Murais, afrescos, pinturas e desenhos ou tatuagens particularmente detalhados dependem do tamanho e da complexidade, variando de 2 dias a 1 mês. A maioria dos itens de arte não podem ser concertados e precisam ser refeitos. Testes de arte podem ser baseados em Inteligência ou Vontade (o que for mais alto).

Cerâmica: Vidreiros e ceramistas são especialistas em fabricar itens de barro, cerâmica e vidro, desde tijolos usados em alvenaria, passando por frascos e garrafas até vitrais e esculturas. Enquanto a produção de vidro envolve a fundição da matéria-prima (feldspato e calcário) e depois a escultura desse material no formato desejado, itens de cerâmica são produzidos com o processo inverso: Eles são moldados na forma desejada e depois levados ao fogo. Além da matéria prima, um ceramista precisa de acesso à uma forja equipada (fornalha, bigorna e carvão, hulha ou lenha para manter a fornalha funcionando) e instrumentos de cerâmica.

Quinze tijolos, uma dúzia de garrafas ou duas dúzias de frascos podem ser pro-



duzidos com um dia inteiro de trabalho. Vitrais e esculturas dependem do tamanho e da complexidade, variando de um dia a um mês. A maioria dos itens de cerâmica não podem ser concertados e precisam ser refeitos. Testes de cerâmica podem ser baseados em Agilidade ou Inteligência (o que for mais alto).

Correaria: O talabarteiro é especialista em fabricar itens de couro e tecido, desde o curtimento e fiação até a manufatura de roupas e armaduras. Além de couro ou tecido, um talabarteiro precisa de um conjunto de instrumentos de costura.

Uma peça de roupa pode ser produzido com um dia inteiro de trabalho. Fundas, plumbatas, armaduras de couro e mantos pesados levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem produzidos. Consertar um item desses leva a metade do tempo e consome metade do material necessário para produzi-lo. Testes de correaria podem ser baseados em Agilidade ou Inteligência (o que for mais alto).

Engenharia: Engenheiros são peritos na invenção e produção de estruturas e objetos complexos como armadilhas, navios, pontes levadiças e armas de cerco. Engenheiros não trabalham diretamente na produção dos itens que criam, mas sim desenhando um projeto e supervisionando sua execução, fazendo uso de outros artesãos para produzir a estrutura projetada. Engenheiros podem produzir projetos para itens de qualquer área de produção, mas não recebem benefícios para produção direta de um item.


Entalhe: O Entalhador é especialista em fabricar e consertar itens intrincados de madeira, desde esculturas e gravuras, passando por instrumentos musicais até arcos

e bestas. Entalhadores também sabem fazer formas para itens pequenos de ferro fundido – como pontas de flecha e e chumbos de prodd. Além da madeira apropriada, um entalhador precisa de um conjunto de instrumentos de talha.

Conjuntos de 20 flechas, virotes ou balas podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Arcos, Bestas, Prodds, fundas, plumbatas, clavas, bordões, escudos, armaduras de couro e mantos pesados levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem produzidos. Instrumentos musicais levam 5 vezes sua FN em dias para serem produzidos. Gravuras e esculturas dependem do tamanho e da complexidade, variando de 1 dia a 1 mês. Consertar um item desses leva a metade do tempo e consome metade do material necessário para produzi-lo. Testes de entalhe podem ser baseados em Força ou Agilidade (o que for mais alto).

Ferraria: Ferreiros são artesãos especializados em trabalhar metais. Eles podem refinar metal bruto, inclusive produzindo ligas metálicas (como bronze ou aço) e trabalhar peças de metal em ferramentas, utensílios, armas e armaduras. Além do metal a ser utilizado (e cabos para machados, martelos, armas de haste, azagaias e tridentes, se necessário), um ferreiro precisa de acesso à uma forja equipada (fornalha, bigorna e carvão, hulha ou lenha para manter a fornalha funcionando) além de instrumentos de forja.

Um conjunto de ferraduras, uma ferramenta (pá, enxada, serrote, etc.), utensílio (panela, tesoura, faca, etc.), um saco de pregos, 40 pontas de flecha ou 20 balas de funda podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Armas e armaduras levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem produzidas. Consertar um



item de metal leva a metade do tempo e consome metade do material para produzi-lo. Testes de Ferraria sempre são baseados em Força.

Marcenaria: Carpinteiros conhecem as especificidades de cada tipo de madeira e sabem como prepará-las para produzir itens sólidos e funcionais, como cabos de armas e ferramentas, veículos terrestres e edifícios de madeira (chalés, muros e palçadas). Além da madeira apropriada um carpinteiro precisa de pregos e um conjunto de instrumentos de talha.

Conjuntos de 40 hastes de flechas ou virotes ou conjuntos de 5 cabos para armas ou ferramentas podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Clavas, bordões e escudos levam uma quantidade de dias igual à sua FN para serem produzidos. Estruturas e veículos dependem do tamanho e da complexidade, geralmente consumindo uma quantidade de dias igual à um décimo de seu custo em moedas para ser produzido. Esse tempo é dividido pelo número de carpinteiros trabalhando na fabricação do item. Consertos em construções de madeira consomem um tempo e recursos que variam de acordo com as extensões dos estragos – geralmente metade do tempo e material necessário para produzi-los. Testes de Marcenaria sempre são baseados em Força.

Mecânica: Mecânicos são artesãos especializados em produzir máquinas portáteis – como relógios, cadeados e caixas de música – além de terem conhecimentos sobre armadilhas, fechaduras e outros itens mecânicos. A mecânica é muito semelhante à ferraria em muitos sentidos, por trabalhar principalmente com metais como matéria-prima, mas utiliza um método de produção diferente, que envolve medições precisas para suas peças e, via de regra, metais

fundidos que são moldados em formas, ao invés de serem dobrados pelo uso direto de martelo. Além do metal a ser utilizado, um mecânico precisa de acesso à uma forja equipada (fornalha, bigorna e carvão, hulha ou lenha para manter a fornalha funcionando), instrumentos de forja e de instrumentos de precisão.

Um número de chaves igual à Inteligência do mecânico podem ser produzidas com um dia de trabalho, enquanto cadeados e fechaduras podem ser produzidos com 3 dias de trabalho, e caixas de música, relógios e outros itens mais complexos precisam de pelo menos uma semana para ficarem prontos. Armadilhas levam um tempo variável para serem produzidas, e regras específicas sobre sua fabricação podem ser encontradas no Guia do Vilão. Consertar um item mecânico leva a metade do tempo e consome metade do material para produzi-lo. Testes de mecânica podem ser baseados em Agilidade ou Inteligência (o que for mais alto).

Ourivesaria: Ourives são artesãos especializados em trabalhar metais e pedras preciosas. Eles podem refinar metal bruto, inclusive produzindo ligas metálicas (como bronze ou latão) e lapidar pedras brutas em jóias. Ourives, diferente de ferreiros, trabalham metais fundindo-os e utilizando formas para dar-lhes forma, e trabalham os itens na bigorna apenas para alisar ou adicionar detalhes ao trabalho. Além do metal ou pedra a ser utilizado, um ourives precisa de acesso à uma forja equipada (fornalha, bigorna e carvão, hulha ou lenha para manter a fornalha funcionando) além de instrumentos de forja e instrumentos de precisão.

Um saco de pregos, um conjunto de 40 pontas de flecha ou 20 balas de funda podem ser produzidos com um dia inteiro de trabalho. Pedras podem ser lapidadas à uma quantidade igual à Inteligência do ou-

rives por dia. Joias complexas (como um colar de pedras, engastes de metais preciosos em uma armadura ou joias feitas sob medida) demoram uma quantidade de tempo variável, dependendo da complexidade do trabalho - geralmente 1 dia para cada 5 moedas do preço final do item. Consertar um item de metal leva a metade do tempo e consome metade do material para produzi-lo. Testes de ourivesaria sempre são baseados em Inteligência.

RESULTADO

Tendo a matéria-prima, ferramentas e tempo necessário para produzir o item, o artesão faz o teste de produção adequado. Se o artesão gastar o dobro do tempo necessário para produzir o item, ele recebe um bônus de +2 em seu teste. Compare o resultado da rolagem com a tabela abaixo para verificar a qualidade do item:

Resultado do Teste	Efeito
Falha crítica	Você perde todo o material e quebrou alguma de suas ferramentas!
6 ou menos	Você perdeu metade do material e o trabalho não foi terminado.
Entre 7 e 9	Você produziu um item de qualidade baixa.
Entre 10 e 15	Você produziu um item de qualidade mediana.
Entre 16 e 20	Você produziu um item de qualidade alta.
21 ou mais	Você produziu uma obra-prima!

Para consertar um item não é necessário nenhum teste. Se o item não pode ser consertado, o artesão pode optar por destruí-lo e utilizá-lo como matéria prima - geralmente no caso de um item de qualidade baixa devido à uma rolagem particularmente ruim ou de itens de arte ou cerâmica, que normalmente não podem ser consertados. Um item destruído dessa maneira, fornece em média metade da matéria-prima necessária para produzi-lo.

AVALIAÇÃO

Um artesão sempre pode tentar avaliar um item de um tipo que possa produzir ou de um tipo semelhante em forma, função ou material (ferreiros podem avaliar itens de ourivesaria, entalhadores podem avaliar itens de marcenaria, carpinteiros podem avaliar itens de alvenaria, por exemplo). Testes de avaliação são sempre

realizados com Inteligência, e exige que o artesão examine o item por pelo menos 1 minuto antes de realizar a rolagem. Com um resultado igual à 10 (ou mais) o artesão é capaz de dizer qual a qualidade do item (baixa, mediana, alta ou obra-prima) e se ele já precisou ser consertado ou se foi modificado. Com um resultado 14 (ou mais) ele é capaz de dizer quantas pessoas trabalharam no item, seja na sua fabricação ou em possíveis modificações posteriores, e também se o item foi feito no tempo normal ou se gastou o dobro do tempo para realizar a fabricação ou alguma modificação posterior. Com um resultado 18 (ou maior) o artesão é capaz de dizer se o item possui alguma propriedade mágica e suas características gerais (qual o tipo de encantamento do item) mas não suas propriedades exatas (quais os efeitos do item ou magias e limitações usadas no seu encantamento).

QUALIDADE DOS ITENS

Nas tabelas de itens do Guia Básico todos os itens listados são considerados comuns, de qualidade mediana. Porém um personagem pode querer itens de qualidade diferente - ou pode produzir um item de qualidade acima ou abaixo da média. As regras a seguir explicam os modificadores entre as diferentes qualidades dos itens.

Nos mercados de vilas e aldeias todos os itens encontrados serão de qualidade mediana - ou, as vezes, baixa. Itens de qualidade alta só serão encontrados nos mercados de cidades ou metrópoles, e obras primas só estarão disponíveis em lojas de reputação renomada - em metrópoles, via de regra.

Qualidade Baixa: esses itens são de segunda mão, ou mal feitos. Sempre que forem usados o Mestre deve rolar um teste contra dificuldade 12, se for bem sucedido o item quebra e precisa ser consertado. Armas causam 1 ponto de dano a menos e armadura tem Defesa -1. Custam a metade do valor listado.

Qualidade Mediana: nenhuma característica especial.

Qualidade Alta: Produzidos com materiais de primeira qualidade e por artesão competentes. Itens de alta qualidade oferecem um bônus de +1 nas rolagens adequadas - armas tem +1 nos testes de ataque, ferramentas de ladrão +1 nos testes para abrir fechaduras, kits de cura +1 nos testes de Primeiros socorros, instrumentos musicais +1 nos testes para realizar músicas, etc - e armaduras de qualidade alta tem FN -1 (mas a FN de uma armadura será sempre no mínimo 1). Custam o triplo do preço listado.

Obra-prima: esses itens foram trabalhados com o maior cuidado e requinte, pelos maiores mestres do ramo. Verdadeiras relíquias que ficam na família por anos e anos sem perder a qualidade. Além dos benefícios listados em Qualidade alta, armas causam 1

ponto de dano a mais e armaduras e escudos tem Defesa +1. Outros itens (como instrumentos musicais, ferramentas de ladrão e kits de escalada, por exemplo) que não sejam armas oferecem um bônus de +2 nas suas rolagens adequadas, ao invés de +1. Custam dez vezes o preço listados.

Especial: Itens Canalizadores nunca oferecem bônus ou correm risco de quebrar pelo uso ao serem usados para conjurar Magias, independentemente de sua qualidade. Assim, um punhal de qualidade baixa não teria chances de quebrar se o personagem que o estiver empunhando conjurar uma magia através dele, nem uma clava de qualidade alta forneceria qualquer bônus para um personagem conjurar uma Magia através dela, por exemplo.



EQUIPAMENTOS DE MATERIAIS DIFERENTES

Armas e armaduras em Cassiopéia geralmente são feitos de aço, mas podem ser fabricados com materiais diferentes – que lhes conferem características especiais. Em geral, apenas armas e armaduras se beneficiam de materiais diferentes do normal, mas instrumentos musicais, jóias e containers podem ser produzidos desses materiais por motivos estéticos. Os materiais a seguir podem ser aplicados à qualquer item, utilizando o modificador de preço indicado à seguir.

Itens de materiais diferentes podem ser de qualidades diferentes – exceto quando o contrário for explicitamente dito na descrição do material. Aplique todos os modificadores por material e qualidade ao item, quando aplicável.

Assim, uma espada longa obra-prima de prata fria receberia +1 para rolagens de ataque (qualidade alta) e causaria +2 de dano (+1 por prata fria e +1 por obra-prima).

O preço dos itens deve ser calculado pelo material e depois pela qualidade. Assim, a espada acima custaria 3.500 moedas – 175 multiplicado por 2 (prata fria) multiplicado por 10 (obra-prima).

DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS

Nome: o nome do material.

Custo: o modificador a ser aplicado ao custo básico de itens feitos do material.

Dano: o modificador de dano a ser aplicado à armas do material.

Normal: Nenhum modificador é aplicado à armas feitas do material.

Defesa: o modificador do tipo adequado de defesa (armadura no caso de armaduras ou bloqueio no caso de escudos) a ser aplicado à armaduras e escudos do material.

Normal: Nenhum modificador é aplicado à armas feitas do material.

FN: o modificador de Força Necessária a ser aplicado à itens feitos do material (mas a FN de uma arma, armadura ou escudo será sempre no mínimo 1).

Normal: Nenhum modificador é aplicado à itens feitos do material.

Peso: o modificador a ser aplicado ao peso básico de itens feitos do material.

Normal: Nenhum modificador é aplicado à itens feitos do material.

Tempo de Produção: o tempo normal de fabricação do item.

Normal: o item é produzido no tempo normal (geralmente, 1 dia por ponto de FN; veja a descrição na descrição da área de produção adequada, acima).

Especial: qualidades especiais que devem ser aplicados à itens feitos do material.

AÇO ANÃO

Aço anão, um metal de um cinza escuro, muito próximo a cor do chumbo, é muito mais resistente do que aço normal, mas menos flexível. A técnica de fabricação desta liga só é conhecida pelos anões, e envolve uma cuidadosa mistura de metais raros ao ferro. Itens desse material são encontrados quase sempre em tamanho adequado para Anões, e ajustes nessas peças precisam ser feitos com ferreiros que tenham aprendido seu ofício em Dagothar ou Stord. Armaduras de aço anão são um pouco mais resistentes, enquanto armas tem um pouco mais de área de impacto. Armaduras simples, escudos pequenos e armas de haste de aço anão são extremamente raras, mas todos os outros tipos de armas e armaduras são fáceis de serem encontrados em comunidades anãs.

Armas Corporal de Aço Anão

Custo: uma vez e meia o custo normal

Dano: +1

FN: Normal

Peso: um quarto maior

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual a uma vez e meia a FN.

Armaduras e Escudos de Aço Anão

Custo: uma vez e meia o custo normal

Defesa: +1

FN: Normal

Peso: Normal

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual a uma vez e meia a FN.

BRONZE

Não sendo tão resistente quanto o ferro e bem mais caro, o bronze é muito pouco utilizado como matéria-prima na fabricação de armas e armaduras – sendo, no entanto, bastante utilizado em engastes e enfeites de armas e armaduras feitas para a nobreza. No entanto, entre os Anões, Fira e Jubans, armas e armaduras de bronze são apreciadas, geralmente com propósitos ritualísticos. Armas de bronze podem, muito raramente, ser encontradas entre os Naga, que tem apreciação pela aparência desse metal, e entre os elfos, que têm menos uso para bronze como moeda do que outros reinos. Armas de corte feitas de bronze ficam cegas muito rapidamente, e precisam ser afiadas com regularidade.

Armas e armaduras de bronze nunca podem ser de qualidade obra-prima.

Arma Corporal de Bronze

Custo: Três vezes o custo normal

Dano: -1

FN: +1

Peso: um terço maior

Tempo de Produção: 1 dia para cada 2 de FN.

Especial: armas de Contusão feitas de bronze causam dano normal. Armas de bronze sempre entortam como resultado de uma falha crítica no teste de ataque, além de quaisquer outros efeitos.

Armaduras e Escudos de Bronze

Custo: Três vezes o custo normal

Defesa: Normal

FN: +1

Peso: um terço maior

Tempo de Produção: 1 dia para cada 2 de FN.

CRISOL

Quando os Fira chegaram á Cassiopéia, eles começaram a experimentar com os vários tipos de metais que encontraram na região. Como resultado, eles desenvolveram o Aço Crisol, uma liga de ferro com rocha ignea da região do vulcão Yasgaroth fundido à temperaturas altíssimas. O resultado é um metal mais flexível e com um característico padrão de linhas no metal depois de polido. Como esse aço só é feito em Parband, onde armaduras de couro são preferidas às de metal, os ferreiros que trabalham esse aço preferem fazer armas com ele – cimitarras, sabres e alabardas sendo as mais comuns – ao invés de armaduras, que raramente são encontradas à venda, sendo feitas apenas sob encomenda. Sendo muito mais resistente e flexível, o aço crisol permite fazer armas mais leves, mas tão eficientes quanto as armas feitas com outras ligas metálicas. Armas de aço crisol são apreciadas em toda Parband, particularmente pelos Fira e Tailox – que preferem armas mais leves e balanceadas – e pelos Jubans, que apreciam enormemente os padrões do metal.

Crisol nunca pode ser de qualidade baixa. Uma rolagem entre 7 e 9 na produção de um item de crisol fria resulta em um item de aço de qualidade mediana para todos os propósitos.

Armas Corporal de Crisol

Custo: duas vezes o custo normal

Dano: Normal

FN: -1

Peso: um terço menor

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual ao dobro da FN.

Armaduras e Escudos de Crisol

Custo: Duas vezes o custo normal

Defesa: Normal

FN: -1

Peso: Um quarto menor

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual a uma vez e meia a FN.

DRAGONITE

Um metal opaco de matiz vermelho escuro, Drakonite é, de longe, o mais raro e cobiçado metal usado para a fabricação de armas. Drakonite é fabricado de forma similar ao aço comum, com a adição de sangue de dragão em sua composição. Apesar do sangue de algumas criaturas dracônicas – como hidras e serpentes marinhas – ser as vezes usado no lugar de sangue dos dragões verdadeiros, tanto os ferreiros quanto os usuários das armas resultantes dirão que o resultado não é exatamente o mesmo. Experiências com sangue de kanidraco, wyverns e outras formas inferiores de criaturas dracônicas já foram feitas, mas até onde se sabe, apesar de um metal com um leve matiz avermelhado, nenhuma característica especial é exibida.

Drakonite é um metal extremamente resistente, apesar de ser tão flexível quanto aço comum. Ele é considerado por muitos como sendo indestrutível, e, de fato, mesmo lascar um item de drakonite exige um esforço sobrehumano. Drakonite pode ser quebrado depois de ser congelado à temperaturas realmente baixas, ou pode derreter se for submerso em magma, mas fogo, frio ou qualquer outro tipo de pressão terão pouco efeito sobre o metal. Considerando isso, armas de drakonite que porventura tenham sido danificadas dificilmente poderão ser restauradas. Ainda assim, mesmo armas danificadas ainda podem encontrar altos preços no mercado, uma vez que mesmo uma espada longa com metade da lâ-

mina faltando ainda pode ser tão eficiente quanto uma espada longa comum – e nunca precisará ser afiada!

Armas de Drakonite não podem, normalmente, ser produzidas por apenas um único ferreiro. O metal precisa ser coberto em sangue de dragão, depois dobrado, repetindo-se o processo até que todo o metal tenha uma coloração uniforme – o que normalmente exige entre 20 e 30 dobras. Como o metal endurece à medida que mais sangue de dragão é adicionado ao metal, cada dobra leva mais tempo para ser realizada do que a anterior, geralmente exigindo horas nas últimas dobras. E como depois de esfriado o metal simplesmente não pode mais ser trabalhado por meios normais, o trabalho precisa ser contínuo.

Arma Corporal de Drakonite

Custo: Cinquenta vezes o custo normal

Dano: Duas vezes o valor normal de dano à ser somado à Força

FN: Normal

Peso: Normal

Tempo de Produção: FN x 10 dias.

Armaduras e Escudos de Drakonite

Custo: Cinquenta vezes o custo normal

Defesa: Duas vezes o valor normal de Defesa


FN: Normal

Peso: Normal

Tempo de Produção: FN x 10 dias.

FERRO

Além de enferrujar facilmente, ferro é menos flexível do que aço, o que o torna mais quebradiço. Armaduras de ferro precisam ser mais grossas para resistirem a golpes tão bem quanto o aço, e isso as torna pesadas. Armas de ferro podem ser facilmente encontradas em praticamente qualquer vila de Cassipéia – sendo uma alternativa mais fácil e rápida de fabricar,



elas são mais baratas e, portanto, populares entre aldeões. Armas de ferro são sempre simples e sem requinte, próprias para trabalho, e não exibição.

Armas e armaduras de ferro nunca podem ser de qualidade obra-prima.

Arma Corporal de Ferro

Custo: Metade

Dano: Normal

FN: +1

Peso: uma vez e meia o peso normal

Tempo de Produção: 1 dia para cada 2 de FN

Especial: Armas de ferro sempre quebram como resultado de uma falha crítica no teste de ataque, além de quaisquer outros efeitos.

Armaduras e Escudos de Ferro

Custo: Metade

Defesa: Normal

FN: +1

Peso: um terço maior

Tempo de Produção: 1 dia para cada 2 de FN.

KRANEIA

Kraneia é uma árvore nativa da Floresta dos Antigos, muito utilizada para a fabricação de arcos. Apesar de sua utilização em arcos, no entanto, ela é muito prezada para fazer armas corporais. Se for seca de forma apropriada, a madeira de kraneia torna-se extremamente dura, rígida e resistente, características excelentes para a fabricação de armas brancas. De fato, kraneia é a única madeira que consegue ser talhada de forma que, quando seca, seja capaz de cortar quase tão bem quanto lâminas de metal. Além de muito apreciada por Elfos, Centauros, Faunos e Faens, armas de kraneia (particularmente espadas) são extremamente populares entre marinheiros, já que não enferrujam e boiam.

Kraneia nunca pode ser de qualidade baixa. Uma rolagem entre 7 e 9 na produção de um item de kraneia resulta em um item de madeira de qualidade mediana para todos os propósitos.

Arma Corporal de Kraneia

Custo: Uma vez e meia o custo normal

Dano: -1

FN: -1

Peso: Normal

Tempo de Produção: Normal

Arcos de Kraneia

Custo: uma vez e meia o custo normal

Dano: +1

FN: Normal

Peso: Normal

Tempo de Produção: Normal

MADEIRA

Entre os Elfos – tanto em Londérien quanto na Floresta dos Antigos – madeira é o material mais comum para produção de armas. Apesar de preferirem armas tradicionalmente feitas de madeira – arcos, bordões e clavas – não é incomum entre os Elfos criar versões de outras armas feitas de madeira. Lanças e azagaias totalmente feitas de madeira são bastante comuns, assim como espadas e martelos.

Arma Corporal de Madeira

Custo: Metade

Dano: -2

FN: -1

Peso: Normal

Tempo de Produção: Normal

Especial: Versões de madeira de armas que normalmente causam dano por Corte causam dano por Contusão ao invés disso.

PRATA FRIA

Prata fria é uma liga de ferro com um tipo de prata que ocorre apenas no extremo norte de Cassiopéia, e portanto geralmente é extraída e trabalhada pelos Aesires. Essa

liga metálica, de um cinza claro e extremamente brilhante é um pouco mais resistente e flexível do que outras ligas de aço, e os Aesires aproveitam essas características do material para fazer armas com superfícies de impacto maiores do que aquelas de aço normal e armaduras com placas mais finas e leves – muito apreciadas por Elfos e Levents.

Prata Fria nunca pode ser de qualidade baixa. Uma rolagem entre 7 e 9 na produção de um item de prata fria resulta em um item de aço de qualidade mediana para todos os propósitos.

Armas Corporal de Prata Fria

Custo: Duas vezes o custo normal

Dano: +1

FN: Normal

Peso: Normal

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual a uma vez e meia a FN.

Armaduras e Escudos de Prata Fria

Custo: Duas vezes o custo normal

Defesa: Normal

FN: -1

Peso: Um quarto menor

Tempo de Produção: Uma quantidade de dias igual a uma vez e meia a FN.

PRATA E OURO

Armas e armaduras nunca são feitos de ouro ou prata, por serem flexíveis demais, e se tornam inúteis rapidamente. Armas desses materiais são confeccionadas apenas quando são itens produzidos especificamente para serem encantadas, já que um encantamento deixa o item muito mais resistentes. Itens de qualidade alta ou obra-prima, no entanto, costumam ser engastadas com estes materiais em pequenas quantidades. Ouro e prata são mais comumente usados para produzir

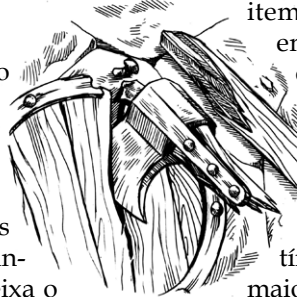
instrumentos musicais (normalmente de sopro), adornos (como símbolos sagrados) e itens de conjuração (especificamente varinhas e punhais).

Armas e armaduras de prata e ouro tem as mesmas características daquelas feitas de bronze, e, além disso, a cada golpe, uma arma de prata ou ouro perde 1 ponto de dano máximo devido à desfigurações no metal, e a cada golpe que sofre, uma armadura de prata ou ouro perde 1 ponto de bônus de armadura, devido à desfigurações no metal.

Itens de prata custam 5 vezes seu custo normal. Itens de ouro custam 10 vezes seu custo normal.

ATAcando e destruindo Itens

Estruturas e itens inanimados são, via de regra, alvos fáceis – mesmo um item pequeno como um frasco de poção ou adaga, se estiverem parados, são bastante fáceis de atingir. Eles podem, no entanto, ser difíceis de destruir. Enquanto um frasco de poção pode ser facilmente destruído com um simples soco ou mesmo uma queda de cima de uma mesa, o mesmo certamente não poderia ser dito de uma adaga. Para simular isso, cada



item tem uma Defesa baseada em seu tamanho, uma redução de dano baseada no material do qual é constituído e uma quantidade de Pontos de Vida baseados em sua espessura.

Objetos miúdos (até 50 centímetros de tamanho na sua maior dimensão) têm Defesa 7.

Objetos pequenos (entre 50 cm e 1,5 metros de tamanho) tem Defesa 6. Objetos médios (entre 1,5 e 2,5 metros na sua maior dimensão) têm Defesa 5. Objetos grandes (entre 2,5 e 4 metros) tem Defesa 4, e objetos

gigantes (mais do que 4 metros) tem defesa 3. Se o item estiver em movimento (caindo ou rolando ladeira abaixo, por exemplo) o Mestre deve rolar 1d6 e somar o resultado à Defesa do objeto. Se o objeto tiver sido arremessado por alguém, a Defesa do objeto é somada ao teste de ataque do personagem que arremessou o item.

Exemplo: Para saber a dificuldade para um personagem pegar um barril de 1 metro de altura rolando por uma ribanceira, o Mestre rola 1d6 e soma 6 (a Defesa normal de um objeto pequeno), chegando a um resultado entre 7 e 12. Para atingir uma

flecha no ar, a dificuldade seria o teste de ataque do arqueiro somado à 7 (a Defesa normal de objetos miúdos).

A tabela a seguir mostra a Redução de Dano (RD), Resistências e Vulnerabilidades de um item. A Resistência a [Dano] e a Vulnerabilidade à [Dano] funcionam exatamente como descrito no Guia Básico (página 173). A RD de um material é um valor que deve ser ignorado de cada ataque feito contra o objeto. Essa redução de dano deve ser aplicada depois de calculados os danos devido à Resistências e Vulnerabilidades.

Material	RD	Resistências	Vulnerabilidades
Aço*	20	Todos exceto Eletricidade	
Ferro, Bronze	16	Todos exceto Fogo e Eletricidade	
Cobre, Ouro,	12	Todos exceto Fogo e Eletricidade	
Prata, Chumbo, Madeira	6	Perfuração, Contusão, Frio	Fogo
Krancia	10	Perfuração, Contusão, Frio	
Vidro	-	Eletricidade e Frio	Perfuração, Contusão
Pedra E Gemas	14	Todos exceto Contusão	Contusão
Drakonite	50	Todos os tipos de dano**	
Tecido	-	Contusão e Frio	Fogo, Perfuração
Corda	6	Contusão, Perfuração e Frio	Fogo

* incluindo Aço Anão, Prata Fria e Crisol

**Drakonite é virtualmente indestrutível. Drakonite só sofre dano causado por uma arma de drakonite, Fogo ou Eletricidade.

Dano por frio causa muito pouco dano em objetos inanimados – praticamente todos os materiais são Resistentes à Frio. No entanto, frio pode ser aplicado à um item de modo à congelá-lo. Um objeto inanimado que sofra um ataque que cause pelo menos 50 pontos de dano por frio (desconsiderando RD e Resistência) é considerado congelado. Um item congelado fica quebradiço, e perde Resistência à danos físicos (Corte, Contusão e Perfuração) e recebe Vulnerável à Contusão. Esse efeito dura 6 rodadas, ou até que o item sofra dano por Fogo, o que ocorrer primeiro.

Pedra e vidro não são afetados por essa regra. Drakonite, apesar de não sofrer dano por Frio, é afetado por essa regra.

Finalmente, os Pontos de Vida de um item inanimado ou estrutura dependem de sua espessura. Um material tem uma quantidade de PVs igual à metade de sua RD para cada 5 centímetros de espessura. Materiais sem RD tem 2 PVs para cada 5 cm de espessura.

DESCRIÇÃO DOS ITENS MUNDANOS

Item: O nome mais comum do item.

Peso: O peso em quilos do item.

Custo: O custo em moedas do item.

Descrição: Descrição dos itens e suas características, quando houver.



TABELA DE JÓIAS E MATERIAIS PRECIOSOS

Os preços das gemas apresentadas nessa tabela são para pedras já polidas e de tamanho apropriado para serem engastadas em itens. Gemas brutas custam um terço dos preços listados. Gemas de tamanhos maiores são raras e seus custos devem ser ajustados de acordo pelos Mestres. As jóias e adornos apresentados na lista são de aço e não tem pedras incrustadas. Para equipamentos de materiais diferentes veja as regras descritas a partir da página 54. Para itens incrustados com gemas, adicione os preços listados individualmente, e calcule a qualidade dos itens antes de adicionar o preço das gemas.

Item	Custo	Peso	Descrição
Diamante	240	-	uma gema transparente que reflete luz em uma miríade de cores
Rubi	180	-	uma gema vermelha extremamente brilhante
Safira	150	-	uma gema azul extremamente brilhante
Esmeralda	120	-	uma gema verde extremamente brilhante
Quartzo	90	-	uma gema cujo tom varia de branco à roxo
Anel	20	-	uma tira de metal para ser usada ao redor de um dedo
Brinco	20	-	um par de adornos decorados usados pendurados nas orelhas
Broche	20	-	um adorno com alfinete para prender em tecido
Coroa	50	0,5	um adorno decorado para ser usada na cabeça
Corrente	20	-	uma cadeia de elos de metal para ser usada no pescoço
Diadema	30	0,25	uma tira de metal para ser usada na cabeça
Espelho	5	0,5	uma pequena superfície de aço polido para refletir imagens
Estatueta	50	1	uma pequena figura esculpida para representar uma pessoa, animal ou divindade
Medalhão	25	*	um adorno decorado para ser usada em uma corrente
Pente	5	-	Pequeno instrumento dentado que serve para limpar, compor ou segurar os cabelos
Pingente	15	-	um pequeno adorno decorado para ser usado em uma corrente
Pulseira	10	*	um adorno decorado para ser usado no pulso

- itens de peso desprezível. Mil desses itens pesam 1 kg.

* itens de peso desprezível. 20 desses itens pesam 1 kg.

Partes de Armaduras: A peça peitoral de uma armadura pode ser produzida separadamente do conjunto pela metade do preço. O custo das outras peças de uma armadura (grevas, manoplas, braceletes, elmo, etc.) pode ser produzida sepa-

radamente do conjunto completo por um preço igual à um décimo do custo total daquela armadura. Produzir apenas uma peça de uma armadura pode ser necessário para repor uma parte perdida ou para produzir itens mágicos específicos.

TABELA DE INSTRUMENTOS DE ARTESANATO

Itens utilizados por artesãos para realizar suas tarefas, incluindo conjuntos completos e itens individuais para reposição. Sem os instrumentos adequados, é impossível para um artesão realizar suas tarefas.

Item	Custo	Peso	Descrição
Agulhas	1	-	um conjunto de agulhas para costurar tecido e couro
Balança	50	3	instrumento com pesos de chumbo para pesar com precisão
Buril	5	*	instrumento usado para gravar em metal ou madeira e tatuagem.
Cadinho	20	2	frasco de aço ou cerâmica refratária usada para derreter metais
Carretel	1	-	pequeno cilindro de madeira para armazenar linha de costura. Cada carretel é suficiente para 5 peças de roupa
Compasso	6	-	instrumento em formato de "V" com uma pena em um dos extremos usado para desenhar círculos e realizar medições
Esquadro	4	*	instrumento triangular usado para traçar linhas retas e ângulos
Faca	10	0,2	faca sólida para propósitos variados
Formão/cinzel	3	0,25	um pino de ferro usada para desbastar madeira e pedra
Frasco de tinta	15	-	suficiente para 10 páginas de texto
Instrumentos de alvenaria	37	2,25	martelo, formão e pinos de aço
Instrumentos de cerâmica	45	4,2	soprador de vidro, tenazes, faca e cadinho
Instrumentos de costura	13	0,25	faca, agulhas, carretel de linha, sovela
Instrumentos de escrita	29	0,2	frasco de tinta, pena, mata-borrão, pincel, buril
Instrumentos de forja	60	5	malho, tenazes, cadinho, buril
Instrumentos de precisão	63	3	régua, esquadro, compasso e balança
Instrumentos de talha	35	1,7	faca, cinzel, martelo e lima
Lima	2	0,25	haste de aço dentado usado para desbaste de madeira e metal
Malho	30	2	martelo largo e sólido usado por ferreiros para dobrar metal
Martelo	20	1	um martelo comum usado por carpinteiros e alvanéus
Mata-borrão	5	-	usado para limpar o excesso de tinta ajudando na secagem
Pena	2	-	pena usada para escrever
Picareta	30	3	ferramenta para desbastar solo e rochas.
Pincel	2	-	usado para pintura e escrita
Pinos de aço	10	1	usados para abrir fendas retas em pedras grandes
Regua	3	*	instrumento para realizar medições precisas.
Pregos	1	0,5	um saco de pregos suficiente para uma construção pequena ou 10 itens pequenos (escudos, caixas, baús, etc.)
Soprador de vidro	10	1	tubo de aço usado para soprar vidro em formas variadas
Sovela	1	*	instrumento utilizado para perfurar couro para costura-lo
Tenazes	5	1	Ferramenta usado para pegar materiais quentes

- itens de peso desprezível. Mil desses itens pesam 1 kg. * itens de peso desprezível. 20 desses itens pesam 1 kg.

ITENS MÁGICOS

Para que um Artífice encante propriamente um item são necessárias três etapas: o projeto, onde o Artífice decide qual item irá encantar e quais efeitos colocará no item; a preparação, que consiste em preparar tanto o item quanto o local onde será realizado o encantamento e, finalmente, o ritual de encantamento propriamente dito.

◊ PROJETO

A parte mais fundamental de criar um item é decidir, exatamente, como será seu funcionamento. Esta é a parte mais demorada de todo o processo, e pode levar semanas ou meses para ser concluída, enquanto o Artífice decide qual item será usado, quais Magias serão necessárias, quais as Runas mais apropriadas e o modo preciso de desenhá-las e quanto de energia será necessário investir.


Antes de tudo é necessário escolher o item a ser encantado. Para poder ser encantado, um item precisa ser de qualidade alta ou, preferencialmente, obra-prima – Itens de qualidade regular ou baixa simplesmente não conseguem reter as energias arcanas e se desintegram a medida que são energizados. Um item de qualidade alta fará a dificuldade do encantamento ser aumentado em +2. Além disso, se o item não tiver sido criado especialmente para o ritual – o que inclui gravar Runas específicas no item a medida que ele é produzido e escolher cuidadosamente os materiais mais adequados para o encantamento – a dificuldade do encantamento é aumentada em +2. Esses modificadores são cumulativos.

Em seguida é necessário decidir qual encantamento (ou encantamentos) serão

imbuídos no item. Há, basicamente, 5 tipos de encantamentos que podem ser imbuídos em um item: Dano, Defesa, Efeito, Bônus e Conjuração. Cada um desses encantamentos exige uma Habilidade específica (indicada entre parênteses ao lado do tipo de encantamento) por parte do Artífice. Cada encantamento contém possíveis variações que exigirão outras Magias para serem executados, como será explicado na descrição de cada tipo de encantamento. O Artífice precisa ter a Habilidade específica para realizar o encantamento, mas não precisa ter as Magias necessárias para as variações, podendo utilizar essas Magias através de um item com a característica Registro.

Dano (Enfeitiçar Arma 1): Aumenta o dano causado pelo item. Aumento de dano pode ser usado para melhorar o dano que a arma já faz, ou, como uma variação, adicionar um tipo de dano elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade) o que exige que o Artífice utilize uma Magia que cause o tipo de dano pretendido (como Inflamar para dano por fogo, por exemplo). O custo para cada +1 de dano é igual à 5 Pontos de Mana, até um máximo igual à 2 vezes a Vontade do Artífice (um Artífice com Vontade 4 pode adicionar até +8 de dano à uma arma, a um custo de 40 Pontos de Mana, por exemplo). Este efeito pode ser usado em um item que não seja uma arma (como um anel ou um broche), fazendo com que o efeito de dano afete os ataques desarmados do personagem – mas não à armas que ele empunha. Apenas um tipo de dano pode ser adicionado à um item.

Defesa (Enfeitiçar Armadura): Adiciona um bônus à uma das defesas (Armadura, Bloqueio, Esquiva ou Determinação). Um item que normalmente forneça



um bônus de Defesa (geralmente armaduras e escudos) só pode ter aquele tipo de defesa aumentado. Armas podem receber encantamentos que aumentem Bloqueio, e quaisquer itens que possam ser vestidos (como roupas ou jóias) podem ser encantados com Esquiva ou Determinação. O custo para cada +1 de defesa é igual à metade da Vontade do Artífice (um Artífice com Vontade 4 pode adicionar até +2 de defesa em um item, a um custo de 20 Pontos de Mana, por exemplo). Como uma variação, o encantamento pode tornar o usuário do item Resistente ou Imune a um tipo de dano (Corte, Perfuração, Contusão, Fogo, Frio ou Eletricidade), o que exige que o Artífice utilize uma Magia que ofereça resistência ou imunidade àquele tipo de dano (como Resistência Elemental ou Corpo Fechado). Resistência à dano custa 10 Pontos de Mana e Imunidade à dano custa 50 Pontos de Mana. Um item só pode aumentar uma defesa e só pode oferecer resistência ou imunidade à um tipo de dano – mas ele pode ter um bônus em uma defesa e resistência ou imunidade à dano ao mesmo tempo.

Efeito (Soldar Magia): Adiciona o efeito de uma Magia ao item. Apenas Magias que façam efeito sobre o próprio usuário (como Manto Crepitante) ou sobre o item encantado (como Arma Fiel) podem ser encantadas em itens. O efeito da magia segue todas as regras normais descritos na Magia em questão, desconsiderando seus Requisitos, Custo, Dificuldade e duração (que serão permanentes). Assim, o personagem pode criar um anel que deixa seu usuário invisível quando colocado no dedo, usando Invisibilidade, ou então permitir que o usuário de uma capa voe ao vesti-la, usando Levitar. O custo em Pontos de Mana do encantamento será igual

ao custo normal da Magia à ser colocada no item.

Bônus (Dom do Artífice): Um bônus em um Atributo ou na rolagem de uma determinada tarefa. O custo para cada +1 de bônus no Atributo é igual à 20 Pontos de Mana, até um máximo igual à metade da Vontade do Artífice (um Artífice com Vontade 4 pode adicionar até +2 em um bônus de Atributo em um item, a um custo de 40 Pontos de Mana, por exemplo). O custo para cada +1 em uma rolagem específica (utilize os exemplos de testes listados a partir da página 23 do Guia Básico como referência) é igual à 5 Pontos de Mana, até um máximo igual à 2 vezes a Vontade do Artífice (um Artífice com Vontade 4 pode adicionar até +8 em um teste, a um custo de 40 Pontos de Mana, por exemplo). Um item só pode aumentar um Atributo ou oferecer um bônus em um tipo de teste.

Conjuração (Conjurar Objeto): O item conjura outro item com um determinado comando. O Artífice precisa do item que será conjurado além do item que será encantado (para criar uma cesta que conjura uma torta sempre que sua tampa é aberta, além da cesta o Artífice precisa de uma torta). A qualidade do item à ser conjurado não influencia na dificuldade do ritual. Apenas 1 item pode ser conjurado de cada vez, e o Artífice pode escolher que o item conjurado seja levemente diferente do item usado – a torta conjurada pela cesta poderia ter qualquer sabor, por exemplo. Este efeito custa 10 Pontos de Mana. Como uma variação, o Artífice pode criar itens com espaços internos maiores do que os externos, o que exige que o Artífice utilize uma Magia de Teleporte ou Portal. Em todos os casos, o item extra a ser conjurado é consumido durante o processo de encantamento.

LIMITAÇÕES

Para produzir itens com propósitos específicos, ou simplesmente tornar mais rápido o tempo de produção de um item, um Artífice pode reduzir o custo em Mana do encantamento adicionando restrições ao efeito do encantamento. O Artífice pode colocar quantas limitações desejar no item, mas o custo em Mana final do encantamento será no mínimo igual à um quarto do seu valor original. Há quatro tipos de limitações (acesso, designio, prazo e carga) explicados À seguir:

Acesso: O item só pode ser usado por um tipo de criatura, somente mediante uma determinada situação ou precisa de uma palavra de comando específica para funcionar. Limitar a apenas um grupo inteiro de criaturas (Humanóides, Esfínges, Trogloditas ou Bestas) não tem efeito sobre o custo do encantamento. Se o item só funciona quando usado por uma família de criaturas (mamíferos, répteis, mortos-vivos ou draconianos), em uma situação ou condição comum (o item só funciona no escuro, durante o dia, em alto mar, debaixo d'água) ou mediante uma palavra de comando, o custo do encantamento é reduzido em um quarto. Se o item só funciona com um tipo específico de criaturas (ogros, mahoks, vampiros, conjuradores ou Paladinos, por exemplo), criaturas com uma determinada característica (como 'criaturas voadoras' - que possuem as Habilidades Asas Pesadas, Asas Leves, ou estejam sob o efeito de uma magia que as faz voar) ou em situações pouco comuns ou raras (o item só funciona sob a luz direta do sol, quando está chovendo, durante um eclipse), o custo final do item é reduzido à metade.


Designio: O item só funciona contra um tipo de criatura. Siga as mesmas diretrizes de Acesso, acima. Se o item só funciona

contra objetos inanimados, o custo em Mana do encantamento é reduzido à metade.

Prazo: O encantamento funciona durante um determinado tempo - ou funciona uma vez, se tiver um encantamento de invocação - e depois precisa do mesmo tempo para se recarregar, durante o qual o encantamento fica inativo. Se o prazo de recarga for de 1 hora ou mais, o custo de Mana do encantamento é reduzido à metade. Se o prazo de recarga for entre 1 minuto e 1 hora, o custo em Mana do encantamento é reduzido em um quarto. Prazos de recarga menores do que 1 minuto não alteram o custo do encantamento. Note que mesmo estando com seu encantamento inativo, o item ainda será considerado um item mágico para todos os efeitos.

Carga: O encantamento só funciona se for abastecido pelo Mana de seu portador, ficando ativo por 1 minuto (ou conjurando um objeto, no caso de encantamentos de conjuração) e depois fica inativo até ser abastecido novamente. Se o custo em Mana para ativar o efeito for de 30 Pontos de Mana ou mais, o custo do encantamento será reduzido à metade. Se o custo em Mana para ativar o efeito for entre 10 e 25 Pontos de Mana, o custo do encantamento será reduzido em um quarto. Note que mesmo estando com seu encantamento inativo, o item ainda será considerado um item mágico para todos os efeitos.

Tendo decidido qual ou quais encantamentos (incluindo limitações) o item encantado terá, o Artífice então calcula o custo total de Mana a ser usado durante o ritual de encantamento, e qual será a dificuldade do mesmo. A Dificuldade do encantamento será igual à 11 +2 para cada encantamento, +1 para cada 5 Pontos de Mana de custo das magias encantadas no item (se a magia a ser encantada no item tiver custo zero, ele passa a ter custo de Mana 5), além dos possíveis modificadores pelo item em si (+2 se for um



item de qualidade alta e +2 se não for um item produzido especialmente para o encantamento). Assim, encantar uma túnica pesada obra-prima que foi feito especialmente para o receber um encantamento de Defesa de Armadura +2 (20 Pontos de Mana) e Resistência à Frio (10 Pontos de Mana) teria dificuldade 21 (11 +4 por serem 2 encantamentos, +6 por serem necessários 30 Pontos de Mana em encantamentos no total). O custo final para encantar o item será igual à 100 vezes o custo de todas as magias a serem encantadas no item (no caso acima, 3.000 Pontos de Mana).

O artífice leva um número de dias igual à Dificuldade do encantamento para preparar o projeto. O Artífice precisa dedicar pelo menos 8 horas do seu dia ao projeto, mas este trabalho não precisa ser contínuo. Assim, no exemplo acima, o Artífice precisa de 21 dias para concluir o projeto. Ele pode trabalhar no projeto por uma semana, se aventurar por algumas semanas e voltar ao projeto para finalizá-lo depois de mais 14 dias de trabalho. No final de cada semana (ou fração) trabalhando no projeto, o Artífice deve fazer um teste de Inteligência (usando a dificuldade do encantamento) para determinar se o projeto está adequado. Este teste deve ser realizado também sempre que o Artífice retoma um projeto que tenha deixado de lado por mais de uma semana. Se for bem sucedido no teste, ele inicia os preparativos da próxima semana. Se falhar no teste, terá de gastar uma semana para encontrar onde cometeu o erro, fazendo um novo teste. Se em algum momento ele tiver uma falha crítica, ele faz algum cálculo que arruína todo o projeto, e terá que iniciar o projeto novamente. Se tiver um sucesso crítico, ele tem uma epifania durante o trabalho, e avança uma semana inteira no trabalho – considere que o Artífice teve dois sucessos consecutivos e que uma semana do trabalho do projeto foi poupada.

Preparação Minuciosa: A dificuldade do teste pode ser diminuída aumentando o tempo necessário para concluir o projeto em 1 dia para cada -1 na dificuldade. Assim, usando o exemplo anterior, para diminuir a dificuldade do teste de 21 para 12, o Artífice adicionaria 9 dias ao tempo necessário para concluir o projeto, para um total de 30 dias – o que exigiria 5 testes (no 7º, 14º, 21º, 28º e finalmente 30º dias) para que o projeto fosse concluído. Preparação Minuciosa não afeta de forma alguma a dificuldade de encantamento de um item – mas veja Energia Minuciosa, adiante.

A PREPARAÇÃO DO ENCANTAMENTO

Tendo finalizado o projeto, o Artífice precisa então preparar o ritual, traçando um círculo com desenhos específicos baseados no propósito do encantamento, deixando à mão todas as magias que virão de tomos e posicionando o item a ser encantado no centro do círculo em uma posição segura, para que não haja risco dele ser movido ao longo do processo de encantamento. Ele deve, então, conjurar sobre o item a Magia Criar Talismã e em seguida cada uma das outras Magias necessárias para o encantamento do item (pelo seu custo em Mana e dificuldade normais). Este processo geralmente demora apenas 1 dia, mas caso as Magias necessárias consumam muito Mana e o Artífice não seja capaz de conjurá-las todas de uma vez, o processo pode se estender por tanto tempo quanto seja necessário, desde que não seja interrompido por mais do que 1 dia inteiro. Não há testes necessários para a preparação do encantamento além dos testes para Conjurar todas as Magias usadas no encantamento. Falhas Críticas na conjuração das Magias não causam efeitos colaterais ao processo de en-

cantamento, apenas exigindo que o Artífice precise tentar conjurar as Magias novamente. Da mesma forma, sucessos críticos não oferecem benefícios além do normal durante a preparação do encantamento.

◇ ENCANTAMENTO

Com a preparação concluída, é hora de finalizar o processo, encantando o item e lhe conferindo suas capacidades mágicas. O Artífice precisa estar absolutamente concentrado neste trabalho durante pelo menos 8 horas a cada dia e não pode interromper o encantamento por mais do que 1 dia ou o processo será perdido. O encantamento também será arruinado se o item sendo encantado for tocado por uma criatura ou movido de sua posição. Em qualquer um dos casos, o Artífice terá que realizar a preparação para o encantamento novamente e reiniciar o processo do início.

Verifique a quantidade de Mana necessária para produzir o item, e divida (arredondando para cima) essa quantidade pelo total de Pontos de Mana do Artífice. Isso indicará quantos dias serão necessários para que toda a Mana necessária seja imbuída no item. Ao final de cada sessão de encantamento, o Artífice estará esgotado, sem nenhum Ponto de Mana - mas pode recuperar seu Mana normalmente. Esse processo não pode ser acelerado com o uso de poções de Mana, gastando Pontos de Vida no lugar de Pontos de Mana através do uso de Conhecimento Místico ou outros meios para aumentar o rendimento diário do Artífice.

No final de cada semana (ou fração) trabalhando no encantamento, o Artífice deve fazer um teste de Vontade (usando a mesma dificuldade calculada no Projeto, antes de qualquer redução por Preparação Minuciosa) para determinar se o encanta-

mento está sendo propriamente energizado. Se for bem sucedido no teste, o encantamento está estável e ele pode prosseguir. Se falhar no teste, terá de gastar mais uma semana para estabilizar a energia do encantamento, fazendo um novo teste. Se em algum momento ele tiver uma falha crítica, ele não consegue manter a energização coerente, e todo o encantamento se perde - mas quaisquer materiais ainda poderão ser reutilizados. Se tiver um sucesso crítico, ele mantém um estado de concentração tão absoluto durante aquela semana que consegue energizar o encantamento com o dobro da eficiência - considere que o Artífice teve dois sucessos consecutivos, e que ele avançou 2 semanas no processo de encantamento do item.

Energização Minuciosa: A dificuldade do teste pode ser diminuída aumentando a quantidade de energia a ser acumulada no encantamento, reduzindo a dificuldade em -1 para cada dia a mais que o encantamento for prolongado. Assim, ainda usando o exemplo anterior, se o Artífice tiver 90 Pontos de Mana, ele precisaria de 34 dias (3.000 divididos por 90 resulta em 33.33 arredondado para cima, 34) realizando 5 testes com dificuldade 21 para concluir o encantamento. Para diminuir a dificuldade do teste de 21 para 10, o Artífice adicionaria 11 dias ao tempo necessário para concluir o encantamento, para um total de 45 dias - o que exigiria 6 testes (no 7º, 14º, 21º, 28º, 35º, 42º e 45º dias) para que o encantamento fosse concluído.

Depois de encantado, um item é considerado como tendo as mesmas resistências de um item de drakonite (veja Atacando e Destruindo Itens, na página 58), independente do material do qual é feito. No entanto, se sofrer qualquer quantidade de dano, o encantamento contido no item se perde imediatamente.

DESCRIÇÃO DOS ITENS MÁGICOS

Nome: O nome mais comum do item mágico.

Raridade: a disponibilidade geral do item no comércio.

- *Incomum:* pode ser encontrado em lojas especializadas em itens mágico, quase sempre. Inclui itens que podem ser encantados com Habilidades Básicas.
- *Raro:* Encontrado apenas em lojas especializados das grandes cidades, às vezes. Inclui itens que podem ser encantados com Habilidades Avançadas.

Logo após a raridade, entre parênteses, está o custo médio do item mágico, em moedas. O custo de um item é calculado somando a quantidade de Mana necessária no encantamento (depois de calcular quaisquer limitações) convertido em moedas, adicionando o custo do item encantado – e qualquer outro item necessário para a produção do item, no caso de item com encantamentos de conjuração – além do custo de qualquer Magia variante necessária para encantar o item. Esse valor pode variar (normalmente para mais) dependendo das magias necessárias para encantar o item e quão raro um artífice é no cenário de jogo.

Descrição: A descrição do item, seu encantamento e funcionamento específicos.

Encantamento: A descrição do encantamento, incluindo o tipo (Dano, Defesa, Efeito, Bônus ou Conjuração), magias extras necessárias (incluindo seu custo, quando aplicável), limitações (quando aplicável), dificuldade (sem modificadores de Preparação/Energização Minuciosa), custo em Mana e itens mundanos utilizados (incluindo o custo em moedas desses itens).

Amuleto Holdan

Raridade: Raro (600 moedas)

Descrição: Um amuleto com o símbolo de uma divindade (geralmente Sarfion) engastado em ambos os lados. O usuário pode conjurar uma Magia sobre o item deixando seus efeitos armazenados. A magia pode ser conjurada a qualquer momento como uma ação padrão, sem necessidade de testes ou gasto em Mana. Apenas uma Magia pode ficar armazenada no amuleto, e se o usuário remover o amuleto, a magia armazenada se dissipa.

Encantamento: Efeito [Encantar Talismã], (acesso: apenas conjuradores). Dificuldade 16, Custo de Mana 500, Símbolo Sagrado de qualidade alta (75 moedas).

Amuleto dos Mortos

Raridade: Incomum (2.250 moedas)

Descrição: Um amuleto com um crânio em baixo relevo em um dos lados e o símbolo de uma divindade (geralmente Denalla) do outro. Qualquer morto-vivo, demônio ou espírito que estiverem a uma distância em metros igual à Determinação do usuário perdem 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana no final de cada um dos seus turnos. Criaturas afetadas que tenham Mente Vazia perdem todos os seus Pontos de Vida e Mana. Mortos-vivos destruídos devido à esse efeito voltam a ser cadáveres inanimados e não poderão ser reanimados. Demônios destruídos por este efeito são enviados de volta ao inferno e não podem sair de lá por 1 ano. Espíritos destruídos por este efeito são permanentemente dissipados.

Encantamento: Efeito [Exorcismo, 200 moedas]. Dificuldade 17, Custo de Mana 2.000, Símbolo Sagrado obra-prima (250 moedas).

Anel da Invisibilidade

Raridade: Incomum (2.500 moedas)

Descrição: Um anel simples de prata que, quando colocado no dedo de uma criatura, a torna – assim como todas as suas posses – invisível.

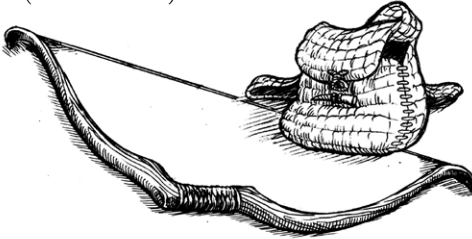
Encantamento: Efeito [Invisibilidade 1, 300 moedas]. Dificuldade 19, Custo de Mana 2.000, anel de prata de qualidade alta (180 moedas).

Arco de Ghlasaglais

Raridade: Incomum (2.700 moedas)

Descrição: Um arco élfico de kranéia particularmente eficiente contra criaturas em vôo. Além do bônus de ataque +1 (por ser de qualidade alta) e +1 de dano (por ser de kranéia) este arco recebe +2 nos testes para atingir criaturas com as características Asas Leves, Asas Pesadas ou que estejam sob efeito de uma magia que a faça voar (como as Magia Levitar ou Asas Celestiais, por exemplo) e +4 de dano contra essas criaturas.

Encantamento: Dano, bônus (Desígnio: criaturas voadoras). Dificuldade 20, Custo de Mana 1.500, Arco recurvo de kranéia de qualidade alta (1.125 moedas)



Bolsa do Espaço Infinito

Raridade: Incomum (3.400 moedas)

Descrição: Apesar do nome, este embornal de couro tem um espaço interno de 2 metros cúbicos (1 metro de largura, 1 de altura e 2 de profundidade). Independente do que estiver guardado dentro do embornal, ele sempre parece estar vazio – e o peso dos itens em seu interior é ignorado.

Encantamento: Conjuração [Teleporte 1.300 moedas]. Dificuldade 21, Custo de Mana 3.000, embornal de qualidade alta (60 moedas), caixa grande (10 moedas).

Botas da Furtividade

Raridade: Incomum (4.000 moedas)

Descrição: Um par de botas altas de couro que abafam o som dos passos do usuário e tornam sua imagem levemente turva em áreas sombrias. O usuário recebe +4 em suas rolagens de mover-se em silêncio e ocultar-se/camuflar-se.

Encantamento: Bônus. Dificuldade 25, Custo de Mana 4.000, botas de qualidade alta (30 moedas).

Cesta das Infinitas Tortas

Raridade: Incomum (500 moedas)

Descrição: Esta cesta de madeira simples com bonitos entalhes emana um delicioso cheiro de torta. 1 vez a cada hora, seu portador pode abrir a cesta e encontrará lá dentro uma torta de um sabor aleatório (role na tabela abaixo).

1d6 Sabor da Torta

- 1 Nozes
- 2 Baunilha
- 3 Morango
- 4 Maçã
- 5 Limão
- 6 Cereja

Encantamento: Conjuração (Prazo). Dificuldade 14, Custo de Mana 500. Cesta obra-prima (20 moedas), uma torta (3 moedas)

Cinto da Força

Raridade: Raro (4.000 moedas)

Descrição: Um cinto de couro com uma fivela decorada com uma Runa Arcana que concede +2 de Força para seu usuário.

Encantamento: Bônus. Dificuldade 21, Custo de Mana 4.000. Cinto obra-prima (10 moedas).



Coroa da Inteligência

Raridade: Raro (4.200 moedas)

Descrição: Um diadema de aço com uma gema incrustada (geralmente um quartzo) que concede +2 de Inteligência para seu usuário.

Encantamento: Bônus. Dificuldade 23, Custo de Mana 4.000. Diadema de qualidade alta incrustada com quartzo (180 moedas).

Corrente da Vontade

Raridade: Raro (4.500 moedas)

Descrição: Uma fina corrente de ouro que concede +2 de Vontade para seu usuário.

Encantamento: Bônus. Dificuldade 23, Custo de Mana 4.000. Corrente de ouro de qualidade alta (600 moedas).

Espada Vingadora

Raridade: Incomum (4.500 moedas)

Descrição: Uma claymore cuja empunhadura possui engastes em ouro e a guarda ostenta o Selo Místico de uma divindade (geralmente Ahogr ou Mirah). Além do bônus de ataque +1 e +1 de dano (por ser obra-prima), esta espada causa +6 de dano em mortos-vivos, demônios e fantasmas.

Encantamento: Dano (Designio: criaturas malignas). Dificuldade 15, Custo de Mana 2.000. Claymore obra-prima (2.500 moedas).

Grevas de Chutar Goblins

Raridade: Incomum (3.000 moedas)

Descrição: Um par de grevas de bronze de tamanho anão exibindo goblins em alto relevo. Os ataques desarmados do portador causam +20 de dano contra goblins.

Encantamento: Dano (designio: Goblins, Acesso: Anões). Dificuldade 20, Custo de Mana 2.500. Grevas de bronze de qualidade alta (540 moedas)

Espelhos Mensageiros

Raridade: Incomum (950 moedas)

Descrição: Um par de espelhos de prata que, à uma ordem de comando, transmitem imagens e sons do que estiver diante do outro espelho. Este efeito dura 10 minuto, e depois de usado só pode ser reativado depois que 10 minutos tenham se passado. Quando o efeito de um dos espelhos é acionado, ele funciona em ambos os itens ao mesmo tempo.

Encantamento: Efeito [Janela Mágica, 300 moedas] (prazo, acesso). Dificuldade 14, Custo de Mana 500. Um par de espelhos de prata obra-prima (150 moedas).

Lança Matadora de Dragões

Raridade: Incomum (6.000 moedas)

Descrição: Esta lança de ponta denteada apresenta runas em idioma dracônico ao longo do cabo. Além do bônus de ataque +1 e +1 de dano (por ser obra-prima), esta lança causa +20 de dano contra dragões verdadeiros.

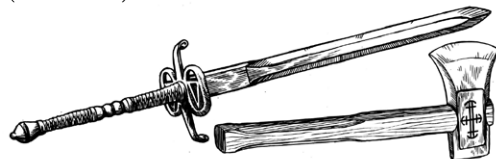
Encantamento: Dano (Designio: Dragões). Dificuldade 23, Custo de Mana 5.000. lança obra-prima 1.000 moedas).

Luvas da Agilidade

Raridade: Raro (4.000 moedas)

Descrição: Um par de luvas de pelica muito fina que concede +2 de Agilidade para seu usuário.

Encantamento: Bônus. Dificuldade 21, Custo de Mana 4.000. Luvas de couro obra-prima (30 moedas).



Machado do Gelo

Raridade: Incomum (3.000 moedas)

Descrição: Um machado de aço anão gelado ao toque. Além do bônus de ataque +1 (por ser de qualidade alta) e +1 de dano (por ser de aço anão) este machado causa um dano adicional igual à 4/gelo em cada ataque bem sucedido.

Encantamento: Dano [Rajada de Gelo, 250 moedas]. Dificuldade 19, custo de mana 2.000. Machado de batalha de aço anão de qualidade alta (675 moedas)

Manto da Proteção

Raridade: Incomum (3.000 moedas)

Descrição: Um manto de tecido leve que volita e esvoaça de forma sobrenatural quando o usuário é atacado, atrapalhando os golpes direcionados contra ele, o que concede um bônus de +3 na esquiva de quem estiver trajando o manto.

Encantamento: Defesa. Dificuldade 21, custo de Mana 3.000. Capa de qualidade alta (9 moedas).

Túnica do Norte

Raridade: Incomum (3.700 moedas)

Descrição: Uma túnica pesada que mantém seu usuário aquecido mesmo nos climas mais gelados. O usuário recebe um bônus de Armadura de +2 (além do bônus de +2 da túnica pesada obra-prima) e sofre apenas metade de dano por frio.

Encantamento: Defesa [Resistência Elemental, 200 moedas]. Dificuldade 21, Custo de Mana 3.000. Túnica Pesada obra-prima (500 moedas).



COMPRANDO MAGIAS

Os preços de tomos e outros itens de conjuração com a característica Registro apresentados no Guia Básico (página 165) consideram que o item não tem qualquer Magia escrita neles. No entanto, é possível encontrar tomos com magias escritas, assim como é possível contratar Conjuradores (tipicamente aqueles que possuem lojas de itens mágicos) para escrever Magias em tomos.

O preço de uma Magia será igual à 200 moedas para Magias básicas e 500 moedas para Ma-

gias avançadas. Além disso, adicione 50 moedas ao custo para cada outra Habilidade que aquela Magia tiver como Requisito.

Por exemplo: Inflamar teria custo 200, por ser uma Magia básica sem Requisito, enquanto Arco Voltaico custaria 450 moedas, por ser uma Magia básica com 5 Requisitos (Telecinésia, Levitar, Teleporte 1, Eletricidade Estática e Relâmpago 1).

Se a Magia for exclusiva de um Caminho, o custo básico da Magia será de 300 moedas para magias básicas e 700 moedas para Magias avançadas.

ITENS ABENÇOADOS

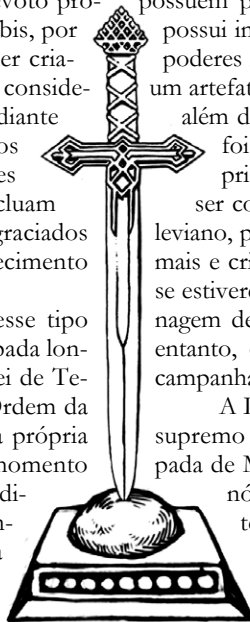
Itens abençoados são objetos encantados diretamente por uma Divindade. O tipo mais comum de item abençoado é criado quando, diante de uma grande necessidade, demonstração de devoção, ato de bravura ou sacrifício em seu nome, uma Divindade imbui um objeto com uma pequena parcela de seus poderes. Esses itens geralmente servem à um propósito específico, e refletem isso em suas características mágicas (como um anel de proteção contra mortos-vivos abençoado enquanto um devoto protegia uma vila de uma invasão de zumbis, por exemplo). Itens abençoados podem ser criados pelo Mestre em situações que ele considere apropriadas, como recompensas diante de ações particularmente notáveis dos jogadores em defesa de suas divindades ou como parte de pilhagens que incluam posses de PdMs que tenham sido agraciados com esses itens - talvez como reconhecimento por um sacrifício nobre.

O exemplo mais conhecido desse tipo de item é a Lâmina de Jorand, uma espada longa usada por Jorand Van Strauss, o rei de Tebryn responsável pela fundação da Ordem da Espada de Mirah. Reza a lenda que a própria Mirah apareceu diante de Jorand no momento em que ele sagrava os primeiros paladinos da Ordem, tocando a espada e concedendo-lhe seus poderes. A espada torna seu portador imune à todos os efeitos mentais e efeitos de medo e

permite que ele veja através de ilusões, incluindo invisibilidade de todos os tipos. A espada também impede que qualquer um que a esteja tocando diga qualquer coisa além da verdade absoluta - o que a torna particularmente útil durante os julgamentos presididos pela Ordem.

O segundo tipo de item abençoado é muito mais raro - e poderoso. Artefatos, como são conhecidos, são itens abençoados que são criados diretamente por uma Divindade. Alguns deles possuem propósitos específicos, mas a maioria possui imensos poderes ou gamas enormes de poderes menores. Até onde se sabe, há apenas um artefato ligado a cada Divindade de Drakon, além da Mighty Blade que, segundo se sabe, foi criada pelo esforço conjunto da própria Tríade Divina. Artefatos não devem ser colocados em uma campanha de modo leviano, pois eles geralmente são poderosos demais e criam problemas de equilíbrio no jogo se estiverem sendo empunhados por um personagem de um jogador. Eles podem servir, no entanto, como centro de uma trama de uma campanha (ou de um arco de aventuras).

A Lâmina de Jorand é o símbolo do Juiz supremo de Tebryn, o líder da Ordem da Espada de Mirah, título que pertencia ao rei Honório Van Strauss. Depois da sua morte, no entanto, um novo Juiz Supremo ainda não foi escolhido, e a espada tem sido usada pela ordem apenas durante julgamentos importantes.





POÇÕES

Poções são preparados alquímicos que produzem efeitos diversos. As poções são divididas em duas categorias, Básicas e Avançadas, e cada uma dessas categorias é dividida em quatro tipos: Venenos, Antídotos, Elixires e Extratos.

Poções básicas: são aquelas produzidas por meio da mistura de elementos naturais – folhas, frutos, raízes e minerais mundanos, e geralmente usam dois ou três componentes diferentes misturados de forma específica, mas não requerem muito mais do que simples conhecimento enciclopédico em seu preparo – isso é, saber qual quantidade de que componentes devem ser misturados e de que forma. Poções básicas têm efeitos menos impressionantes do que as poções avançadas, mas são mais simples e rápidas de produzir, além de terem componentes mais comuns – e portanto mais baratos e mais fáceis de encontrar.

Poções avançadas: são criadas utilizando-se componentes raros e com propriedades mágicas (muitas vezes tendo que ser produzidos por conjuradores ou retirados de criaturas perigosas) misturados aos ingredientes das poções simples produzindo efeitos muito mais impressionantes. Mas além dos componentes raros (e perigosos) os processos de criação dessas poções são sempre mais complexos e demorados, podendo exigir dias para o preparo adequado.

Venenos: são poções que produzem efeitos tóxicos com o intuito de enfraquecer, desabilitar ou as vezes matar o alvo. A maioria dos venenos pode ser administrada por via oral, mas seus efeitos são sempre mais eficientes se entrarem em contato direto com a corrente sanguínea do alvo. Em termos de regras, um veneno ingerido por via oral demora um minuto para fazer efei-

to, enquanto se for injetado no alvo – usando-se uma seringa ou, mais comumente, uma arma envenenada – faz efeito a partir do próximo turno do alvo.

Antídotos: são poções que eliminam os efeitos de Venenos ou de outros males (como doenças). Eles são considerados tanto Venenos quanto Elixires para propósitos de regras – assim, um personagem com bônus para fazer Venenos recebe esse bônus com relação à Antídotos, da mesma forma que um personagem com modificadores para fazer Elixires, e modificadores que se apliquem tanto à Venenos quanto à Elixires se acumula. De forma semelhante aos Venenos, elas podem ser aplicadas tanto de forma oral quanto intravenosa, mas seus efeitos são sempre imediatos, como no caso dos Elixires.

Elixires: são poções usadas para restaurar o corpo e o espírito. Elas devem sempre ser administradas por via oral, não fazendo efeito de nenhuma outra forma, e sua ação é imediata – ocorrendo a partir do próximo turno do alvo.

Extratos: são poções de efeitos diversos que não são produzidas para terem efeitos diretos sobre criaturas vivas, podendo ter os mais variados usos. Cada extrato possui um método de uso específico, explicado em sua descrição.

COMPONENTES DA POÇÃO

Produzir uma poção é um processo que exige três etapas definidas: A escolha da poção à ser preparada, a aquisição dos componentes necessários e finalmente a preparação de fato da poção.

A primeira parte, escolher a poção à ser criada vai depender do conhecimento do personagem sobre poções. Via de regra, um personagem com a Habilidade Herba-

lismo conhece os princípios do funcionamento da maioria dos ingredientes comuns usados em poções básicas, e é capaz de extrapolar receitas que não conhece para conseguir um resultado bem próximo ao desejado. Em termos de regras, um personagem com a Habilidade Herbalismo conhece as receitas para produzir todas as poções básicas, exceto aquelas com componentes Raros e Muito Raros, um personagem com a Habilidade Alquimia Básica conhece as receitas de todas as poções básicas e um personagem com a Habilidade Alquimia Avançada conhece todas as receitas para todas as poções.

Tendo decidido qual poção deseja criar, o alquimista deve conseguir seus componentes. Ele pode conseguir estes ingredientes de duas formas: Comprando ou procurando. Dependendo da raridade do item, comprar um componente pode exigir apenas alguns minutos e um punhado de moedas em qualquer zona de comércio ou pode levar várias horas de conversas com diversos apotecários até chegar à alguém que tenha o componente à disposição.

Se decidir comprar os componentes necessários para a poção, verifique a raridade para definir onde o item pode ser encontrado e depois o preço para saber quanto, em média, é cobrado pelo componente no mercado - o preço listado é para uma quantidade do componente suficiente para uma poção. Se o jogador quiser - ou precisar - adquirir os componentes diretamente da natureza, veja a seção Matéria Prima, na página 47, acima.

DESCRIÇÃO DOS COMPONENTES

Nome: o nome mais comum do componente.

Custo: o custo de mercado do componente.

Raridade: a disponibilidade geral do componente no comércio.

- Comum: pode ser encontrados em comércios de vilas e cidades maiores, sempre.

- Incomum: pode ser encontrado em boticas ou outros estabelecimentos especializados em itens mágicos e poções, quase sempre.

- Raro: Encontrado apenas em laboratórios de conjuradores e alquimistas das grandes cidades, as vezes.

- Muito Raro: Não é encontrado à venda.

Aquisição: define como conseguir o ingrediente fora do mercado, contendo o método de aquisição e a área onde o item pode ser encontrado.

- Caça: O componente é parte de uma criatura que deve ser caçada.

- Forrageamento: o componente pode ser forrageado na natureza.

- Garimpo: O componente precisa ser garimpado.

O número entre parênteses é a dificuldade para encontrar o animal ou planta na natureza. Este número já está calculado de acordo com as regras de caça (Guia Básico, pag 25) e forrageamento (Guia Básico, pag 26). Aplique apenas modificadores de acordo com o clima, quando houver.



TABELA DE COMPONENTES

Ingrediente	Custo	Raridade	Aquisição
Asa de Morcego*	10	Comum	Caça (11), Cavernas, florestas e selvas
Azeviche	100	Incomum	Garimpo, Qualquer terreno
Cogumelo Vermelho	50	Incomum	Forrageamento (14), planícies
Coração de Grifo	1000	Raro	Caça (13), Colinas e Planícies
Dente de Dragão**	200	Raro	Caça (varia), Qualquer criatura draconica
Enxofre	50	Incomum	Garimpo, Montanhas
Erva da Lua	75	Incomum	Forrageamento (12), Florestas
Erva dos Passos	10	comum	Forrageamento (10), Florestas
Flor de Argusia	500	Raro	Forrageamento (14), Litoral
Flor de Isura	20	Incomum	Forrageamento (12), Planícies e florestas
Folha de Eucalipto	5	Comum	Forrageamento (10), Florestas
Folha de Garraka	50	comum	Forrageamento (10), Pântanos
Folha de Oliveira	5	Comum	Forrageamento (10), Qualquer terreno
Olho de Basilisco*	300	Incomum	Caça (10), Cavernas
Ossos de Hidra**	200	Raro	Caça (15), Cavernas
Pele de Camaleão	100	Incomum	Caça
Pó de Âmbar	100	Incomum	Garimpo, Montanhas e colinas
Pó de Obsidiana	50	Incomum	Garimpo, Montanhas
Pó de Pirita	50	Incomum	Garimpo, Qualquer terreno
Rabo de Salamandra	75	Incomum	Caça (13), Florestas
Raiz de Carvalho	5	Comum	Forrageamento (10), Florestas
Raiz de Mandrágora	1600	Raro	Forrageamento (17), pântanos e selvas
Veneno de Cobra*	70	Comum	Caça (11), Qualquer terreno
Veneno de Escorpião	30	Comum	Caça (10), Qualquer terreno
Veneno de Planta Assassina**	150	incomum	forrageamento (14), Florestas e Selvas
Tarântula	5	Comum	Caça
Trevo de quatro folhas	50	Incomum	Forrageamento (14), qualquer terreno

* Um animal fornece componentes suficientes para duas poções.

** um animal fornece componentes para uma quantidade de poções igual quantidade de dano por Perfuração causado por sua mordida.



CRIANDO UMA POÇÃO

Tendo em mãos os ingredientes necessários, é hora de produzir a poção em questão. Há seis processos para produzir uma poção (Infusão, Maceração, Tintura, Tisana, Fermentação e Destilação), descritos à seguir. Um personagem com a Habilidade Herbalista conhece os cinco primeiros processos para criar poções, mas é necessário Alquimia Básica para ser capaz de realizar uma Destilação corretamente. Infusões e Tisanas são os processos mais comuns de todos, utilizados para produzir chás e preparar café. A Fermentação também é amplamente utilizada na produção de vinhos e cervejas – mas nesse caso, o processo geralmente leva entre 1 e 20 semanas. Destilação é comum entre alquimistas para a produção de álcool etílico, necessário para a preparação de algumas poções e também amplamente utilizado na limpeza dos laboratórios. A maioria dos alquimistas também prefere usar água destilada em suas poções, mas isso não é uma regra. É possível produzir bebidas alcoólicas através do processo de Destilação, mas o procedimento é bastante incomum em Cassiopéia.

Destilação: é um processo pelo qual um fermentado tem o álcool etílico separado da mistura através da ebulição. O fermentado é fervido em um frasco de vidro, e o vapor resultante passa através de um condensador que separa a água (que retorna para o frasco) e um segundo recipiente, onde o álcool se condensa. O processo leva cerca de 6 horas.

Fermentação: é feita a partir de matérias primas com origem vegetal que possuem altos índices de frutose (geralmente frutas). O ingrediente é macerado e então fervido, e posteriormente deixado para descansar por no mínimo 3 dias.

Infusão: é o mais simples dos processos para preparar poções, bastando imergir

os ingredientes em água fervente por cerca de meia hora e em seguida coando a solução resultante.

Maceração: é feita moendo os ingredientes, e em seguida misturando o resultado à água deixando-os descansar por cerca de uma hora. Após coada, a solução está pronta para ser usada.

Tintura: é um preparado em que os ingredientes são misturados em álcool etílico e então fervidos até que o álcool evapore por completo (cerca de meia hora). O resultado é misturado à água fervente por mais meia hora e então deixado para descansar por mais uma hora, estando então finalmente pronto para ser coado e usado.

Tisana: consiste em adicionar os ingredientes em água e ferver a mistura por cerca de uma hora num recipiente tapado. Após esse tempo retira-se o recipiente do fogo, deixando descansar ainda tapado por mais duas horas. Após coada, a solução está pronta para ser usada.

Cada poção tem descrito quais desses processos precisam ser realizados para produzir a poção, em ordem, além da dificuldade para cada passo, logo depois dos componentes necessários para cada processo. Assim, um Elixir de Mana, cujos ingredientes são erva dos passos e cogumelo vermelho (Tisana 10) leva cerca de 3 horas para ficar pronta, desde que o alquimista passe em um teste de Inteligência com Dificuldade 10. Já um Extrato Regenerativo exige três testes separados: o primeiro utiliza Erva dos Passos e flor de isura (Infusão 12), depois de meia hora para a Infusão estar pronta (e sucesso no teste), junta-se folha de oliveira e uma tarântula (Fermentação 14), o que leva mais três dias. Se o segundo teste for um sucesso, pode-se terminar a poção adicionando-se um coração de grifo (Tintura 16) o que exige mais um teste e mais 2 horas, para finalmente a poção estar pronta.

Se um teste para realizar uma poção com vários processo falha, todos os ingredientes usados são perdidos, mas os ingredientes para os processos posteriores (que não foram feitos ainda) podem ser aproveitados. Assim, no exemplo do Extrato Regenerativo acima, uma falha no segundo processo significa que a flor de isura, a erva dos passos, a folha de oliveira e a tarântula são perdidas, mas o coração de grifo não.

No caso de um sucesso crítico em qualquer processo da produção de uma poção – considerando que os outros processos envolvidos também sejam sucessos pelo menos normais – significa que duas doses da mesma poção são produzidas. Esse bônus é cumulativo: se houverem dois sucessos decisivos durante a produção, três doses de poção são produzidos, e no improvável caso de 3 sucessos decisivos serem obtidos, então o alquimista terá produzido 3 doses da poção!

Uma falha crítica significa que a poção se torna uma poção do caos (ver caixa de destaque na próxima página) – mas não há como identificar isso até que a poção seja consumida. A menos que o próprio alquimista tenha um sucesso crítico num teste para identificar a poção, ele considera que aquela poção funciona exatamente como planejado. Outro alquimista pode identificar a poção normalmente (precisando apenas de um sucesso para identificar que a poção deu errado). Por este motivo, a maioria dos alquimistas trabalha acompanhado de pelo menos um ajudante.

DESCRIÇÃO DAS POÇÕES

Nome: O nome mais comum da poção.

Raridade: a disponibilidade geral da poção no comércio.

- **Comum:** pode ser encontrados em comércios de vilas, cidades e grandes metrópoles, sempre.

- **Incomum:** pode ser encontrado em bóticas ou outros estabelecimentos especializados em itens mágicos e poções, quase sempre.

- **Raro:** Encontrado apenas em laboratórios de conjuradores e alquimistas das grandes cidades, as vezes.

- **Muito Raro:** Não é encontrado à venda.

- **Ilegal:** Encontrado apenas no mercado negro, em cidades e metrópoles.

Logo após a raridade, entre parênteses, está o custo médio da poção, em moedas. O preço médio de uma poção é igual a 2 vezes seu custo de produção, em média. Poções ilegais costumam ter um preço entre 3 e 10 vezes maior do que o custo de produção.

Ingredientes: Os ingredientes necessários para produzir a poção. Após os ingredientes, entre parênteses, estará listado o processo necessário para criar a poção e sua dificuldade para aquela poção específica. Veja o item Criando uma Poção, acima, para mais detalhes.



POÇÕES BÁSICAS

Poção do Caos

Raridade: Raro

Descrição: Essa poção é criada quando um Alquimista tem uma falha crítica ao produzir uma poção. Independente da poção desejada, a poção terá o efeito listado na tabela, apenas. Role 2d6 e verifique o efeito da poção na tabela a seguir. Alguns efeitos são aleatórios e devem ser decididos pelo Mestre (geralmente usando uma tabela criada especificamente para verificar o efeito). Estes efeitos são permanentes e só podem ser revertidos com um Antídoto Universal.

Resultado Efeito

2 - Seus dedos se tornam tentáculos e todas as tarefas que exijam o uso das mãos são feitos como se você fosse Inapto.

3 - Um de seus Atributos é reduzido em -2.

4 - Você não consegue mais falar, apenas produzir o som de um animal aleatório.

5 - Você perde todos os pêlos do corpo.

6 - Seu corpo inteiro fica coberto de pelos de uma cor aleatória.

7 - Seus olhos adquirem a aparência dos olhos de um animal aleatório.

8 - Todos os seus pelos mudam para uma cor aleatória.

9 - Você fica surdo por conta de plantas que começam a brotar de seus ouvidos.

10 - Você desenvolve uma cauda de um animal aleatório.

11 - A cor da sua pele muda para uma cor aleatória.

12 - Você se transforma em um pequeno animal aleatório.

Especial: Se um personagem beber uma Poção do Caos enquanto está sob um dos efeitos acima, ignore efeitos iguais rolando novamente na tabela.

Antídoto básico

Raridade: Comum (50 moedas)

Ingredientes: Folha de eucalipto, erva dos passos (Infusão 8)

Descrição: Esta poção esverdeada de gosto e cheiro adocicados remove todos os efeitos de venenos naturais da criatura que a beber.

Antídoto Cola-Carne

Raridade: Comum (50 moedas)

Ingredientes: Folha de Eucalipto, Raiz de Carvalho, Tarântula (Maceração 8)

Descrição: Essa pasta esverdeada com cheiro amadeirado e gosto travante deve ser aplicada diretamente sobre um ferimento, o que remove infecções naturais e efeitos de sangramento do alvo.

Elixir da Restauração

Raridade: Incomum (150 moedas)

Ingredientes: Flor de isura, erva dos passos, cogumelo vermelho (Tisana 13)

Descrição: Esse líquido grosso de cor amarelo leitoso não tem cheiro e tem um sabor levemente adocicado. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana.

Elixir de Cura

Raridade: Comum (50 moedas)

Ingredientes: Flor de isura, erva dos passos (Infusão 10)

Descrição: Essa poção opaca de cor avermelhada não tem gosto nem cheiro. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 30 Pontos de Vida.

Elixir de Mana

Raridade: Comum (100 moedas)

Ingredientes: erva dos passos, cogumelo vermelho (Infusão 10)

Descrição: Essa poção de cor azul intensa não tem gosto nem cheiro. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 30 Pontos de Mana.

Elixir do Dragão Branco

Raridade: Ilegal (250 moedas)

Ingredientes: Pó de obsidiana, Erva da lua (Maceração 12), veneno de cobra (Tintura 13)

Descrição: Esta poção tem um tom azulado e está sempre gelada. Quando uma criatura viva beber este elixir, ela se torna capaz de disparar um sopro de frio que causa dano igual à 20/frio em tudo e todos a até 10 metros à sua frente.

A poção deixa de ter efeito depois de 1 minuto ou depois que o personagem disparar o sopro – o que acontecer primeiro.

Elixir do Dragão Vermelho

Raridade: Ilegal (250 moedas)

Ingredientes: Enxofre, rabo de salamandra (Tintura 12), veneno de cobra (Destilação 13)

Descrição: Esta poção tem um tom amarelado e está sempre morna. Quando uma criatura viva beber este elixir, ela se torna capaz de disparar um sopro de fogo que causa dano igual à 20/fogo em tudo e todos a até 10 metros à sua frente.

A poção deixa de ter efeito depois de 1 minuto ou depois que o personagem disparar o sopro – o que acontecer primeiro.

Extrato Ácido

Raridade: Raro (500)

Ingredientes: Pó de âmbar, tarântula (Tintura 12), veneno de planta assassina (Destilação 14)

Descrição: Essa poção normalmente é colocada em frascos redondos para facilitar o seu arremesso. Quando o frasco se rompe, o líquido verde se espalha sobre o alvo dissolvendo tudo numa área de 1 metro, causando a perda de 20 Pontos de Vida, imediatamente. Criaturas atingidas pelo extrato têm direito à um teste de Agilidade (Dificuldade 10) para sofrerem apenas metade da perda de Pontos de Vida. Criaturas com *Mente Vazia* não têm direito à este teste. Se a criatura passar no teste, considere que seus itens não foram afetados. Como essa poção afeta todos os objetos que cubra, bloquear o frasco não evita seus efeitos – ignore o bônus de bloqueio E armadura do alvo. Todos os itens afetados pela poção ficam inutilizados, exceto itens de aço que, apesar

de não serem destruídos, ficam extremamente enfraquecido (eles passam a ser considerados itens de qualidade baixa).

Essa poção não tem efeito sobre vidro, cristal, cerâmica e pedra.

Extrato Congelante

Raridade: Incomum (250 moedas)

Ingredientes: Enxofre, erva da lua (Tintura 12)

Descrição: Este líquido viscoso de cor branco leitosa não tem cheiro e emite um vapor frio constante em contato com o ar. O líquido rapidamente congela tudo o que cobrir, até um máximo de 200 litros de líquido ou 200 quilos de material sólido. Esse extrato pode ser usado para criar uma camada de gelo grosso (cerca de 5 centímetros) e extremamente escorregadio numa área circular com um raio de 2 metros se for jogado contra o chão. Qualquer criatura sobre essa superfície precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 10) sempre que realizar um ataque, se mover ou tentar se levantar. Uma falha nesse teste significa que o personagem cai.

Se usado contra uma criatura, o alvo deve fazer um teste de Agilidade (dificuldade 10) ou será coberto pelo líquido, ficando enregelado (veja o Guia Básico página 171 para detalhes).

Extrato da Resistência à Eletricidade

Raridade: Raro (150 moedas)

Ingredientes: Azeviche, tarântula (Maceração 12), raiz de carvalho (Tisana 12)

Descrição: Um líquido amarelo fosco borbulhante, com a tampa lacrada com cera. Quando o lacre é removido, o líquido evapora engolfando a criatura ou objeto com até 3 metros de tamanho, aderindo à superfície e conferindo um leve matiz amarelado. A criatura ou objeto afetado recebe Resistência à Eletricidade por 1 hora.

Extrato da Resistência ao Fogo

Raridade: Incomum (150 moedas)

Ingredientes: Rabo de Salamandra, tarântula (Maceração 12), raiz de carvalho (Tisana 12)

Descrição: Um líquido azul escuro borbulhante, com a tampa lacrada com cera. Quando o lacre é removido, o líquido evapora engolfando a

criatura ou objeto com até 3 metros de tamanho, aderindo à superfície e conferindo um leve matiz azulado. A criatura ou objeto afetado recebe Resistência à Fogo por 1 hora.

Extrato da Resistência ao Frio

Raridade: Raro (150 moedas)

Ingredientes: Erva da lua, tarântula (Maceração 12), raiz de carvalho (Tisana 12)

Descrição: Um líquido vermelho claro borbulhante, com a tampa lacrada com cera. Quando o lacre é removido, o líquido evapora engolfando a criatura ou objeto com até 3 metros de tamanho, aderindo à superfície e conferindo um leve matiz avermelhado. A criatura ou objeto afetado recebe Resistência ao Frio por 1 hora.

Extrato Explosivo Menor

Raridade: Incomum (250 moedas)

Ingredientes: pó de obsidiana, Enxofre, rabo de salamandra (Maceração 12)

Descrição: Este líquido alaranjado e viscoso deve ser bem lacrado em um frasco, normalmente contendo um aviso de perigo. Se o frasco se romper (ou for exposto a chamas por mais de um minuto), a poção entra em combustão violentamente, causando dano igual à 10/ fogo em tudo e todos que estiverem à até 3 metros do frasco.

Veneno da Lentidão

Raridade: Ilegal (250 moedas)

Ingredientes: veneno de escorpião, asa de morcego, folha de garraka (Infusão 10)

Descrição: Este veneno consiste em uma pasta amarela de com cheiro e gosto pimentosos e tem um efeito mais potente se o alvo estiver em atividade. O alvo precisa realizar um teste de Força (dificuldade 10). Se falhar, o alvo perde 3 pontos de vida por turno, por um minuto. Se o personagem estiver descansando durante este tempo, no entanto, essa perda é reduzida para apenas 1 ponto de vida por turno. Se passar no teste, o personagem perde apenas 3 Pontos de Vida imediatamente, e o veneno não surte mais efeitos.

Esse veneno é considerado natural.

Veneno da Verdade

Raridade: Incomum (150 moedas)

Ingredientes: Cogumelo vermelho, folha de eucalipto, erva dos passos (Tintura 14)

Descrição: Esse veneno tem cor esbranquiçada e leitosa e seu gosto é doce. O alvo torna-se incapaz de mentir durante 30 minutos. A criatura pode omitir informações, mas para isso precisa passar em um teste de Vontade (dificuldade 10).

Esse veneno é considerado natural.

Veneno Paralisante

Raridade: Ilegal (500 moedas)

Ingredientes: Erva da lua, folha de garraka (Maceração 12)

Descrição: uma pasta esverdeada de gosto muito amargo. O alvo sentirá uma breve e terrível dor muscular, e precisa realizar um teste de Vontade (dificuldade 10). Se passar, o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto por 2 turnos. Se falhar, o alvo fica Paralisado por 2 turnos.

Este veneno é considerado natural.

Veneno Sonífero

Raridade: Comum (150 moedas)

Ingredientes: Cogumelo vermelho, flor de isura (Infusão 12)

Descrição: Essa poção transparente não tem gosto, mas é levemente travante. O alvo ficará sonolento e se não passar em um teste de Força (dificuldade 10) cairá em um sono profundo. O alvo é considerado Indefeso pelo primeiro minuto de sono (não podendo ser acordado de forma alguma) e depois permanecerá dormindo por 8 horas se não for interrompido, mas poderá ser acordado normalmente.

Este veneno é considerado natural.

POÇÕES AVANÇADAS

Antídoto Avançado

Raridade: Incomum (150 moedas)

Ingredientes: Folha de eucalipto, Flor de Isura, trevo de quatro folhas (Infusão 12)

Descrição: Esta poção de uma cor verde leitosa tem gosto e cheiro adocicados remove todos os efeitos de venenos naturais e mágicos da criatura que a beber.

Antídoto Universal

Raridade: Incomum (300 moedas)

Ingredientes: Folha de eucalipto, pó de piritá (Tintura 12), flor de isura, trevo de quatro folhas (Tisana 14)

Descrição: Esta poção de cor dourada sem cheiro ou gosto remove todos os efeitos de venenos naturais e mágicos, doenças naturais e mágicas e efeitos de sangramento da criatura que a beber.

Elixir da Agilidade

Raridade: Raro (1000 moedas)

Ingredientes: Flor de Isura, folha de oliveira (Maceração 12), flor de argúsia (Tisana 16)

Descrição: Esta poção tem uma tonalidade de levemente azulada. O personagem que beber a poção recebe Agilidade +3 por 1 hora.

Elixir da Força

Raridade: Raro (2000 moedas)

Ingredientes: Flor de Isura, folha de oliveira (Maceração 12), Coração de Grifo (Tisana 16)

Descrição: Esta poção é viscosa e vermelha como sangue. O personagem que beber a poção recebe Força +3 por 1 hora.

Elixir da Inteligência

Raridade: Raro (600 moedas)

Ingredientes: Cogumelo vermelho, folha de oliveira (Maceração 12), ossos de Hidra (Destilação 16)

Descrição: Esta poção é transparente como água, mas possui um cheiro adocicado. O personagem que beber a poção recebe Inteligência +3 por 1 hora.

Elixir da Restauração Maior

Raridade: Incomum (260 moedas)

Ingredientes: Flor de isura, erva dos passos, cogumelo vermelho, trevo de quatro folhas (Tisana 16)

Descrição: Esse líquido grosso de cor amarelo leitoso tem cheiro e sabor levemente adocicados. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 50 Pontos de Vida e 50 Pontos de Mana.

Elixir da Velocidade

Raridade: Incomum (1600 moedas)

Ingredientes: Olho de Basilisco, flor de isura (Tintura 16), flor de Argúsia (Tisana 16)

Descrição: Esta poção de cor verde leitosa garante à quem bebe-la uma ação padrão a mais por turno, durante 1 minuto.

Elixir da Vontade

Raridade: Raro (500 moedas)

Ingredientes: Cogumelo vermelho, folha de oliveira (Maceração 12), dente de dragão (Tintura 16)

Descrição: Esta poção tem a aparência e cheiro de cerveja – e um teor alcoólico apenas um pouco mais baixo. O personagem que beber a poção recebe Vontade +3 por 1 hora.

Elixir de Cura Maior

Raridade: Incomum (180 moedas)

Ingredientes: Flor de isura, erva dos passos, trevo de quatro folhas (Infusão 14)

Descrição: Essa poção opaca de cor avermelhada tem gosto e cheiro levemente adocicado. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 50 Pontos de Vida.

Elixir de Mana Maior

Raridade: Incomum (220 moedas)

Ingredientes: Cogumelo vermelho, erva dos passos, trevo de quatro folhas (Infusão 14)

Descrição: Essa poção de cor azul intensa tem gosto e cheiro levemente cítricos. Uma criatura viva que a beber recupera, imediatamente, 50 Pontos de Mana.

Elixir dos Deuses

Raridade: Muito Raro

Ingredientes: cogumelo vermelho, folha de oliveira, flor de isura (Maceração 15), flor de argúsia, coração de grifo (Tisana 16), osso de hidra, dente de dragão (Tintura 18)

Descrição: Esta poção espessa, de cor vermelho-sangue, tem cheiro e sabor semelhantes a um licor. O personagem que beber a poção recebe +3 em todos os seus Atributos por 1 hora.

Extrato do Retorno

Raridade: Incomum (750 moedas)

Ingredientes: Olho de Basilisco, pó de pirita (Maceração 14), asa de morcego, Enxofre (Tisana 14)

Descrição: Um líquido fosco de uma cor vermelho escura que, quando exposto ao ar, irrompe em uma nuvem de faíscas. Uma criatura viva pega pela nuvem de faíscas é teleportada imediatamente para o último local em que dormiu.

Esse elixir pode afetar até 3 criaturas, mas elas precisam estar, literalmente, abraçadas - perceba que cada uma delas retornará para o último local em que ela própria dormiu pela última vez.

Uma criatura que queira evitar os efeitos da poção tem direito a um teste de Vontade (Dificuldade 12). Se passar no teste, ela não sofre nenhum efeito.

Extrato Explosivo Maior

Raridade: Ilegal (700 moedas)

Ingredientes: pó de obsidiana, Enxofre (Maceração 14), rabo de salamandra (Tintura 14)

Descrição: Este líquido alaranjado e viscoso deve ser bem lacrado em um frasco, normalmente contendo um aviso de perigo. Se o frasco se romper ou for exposto a chamas, uma grande explosão causa dano igual à 30/fogo em tudo e todos que estiverem à até 5 metros do frasco.

Extrato Regenerativo

Raridade: Raro (2.000 moedas)

Ingredientes: Erva dos Passos, flor de isura (Infusão 12), folha de oliveira, tarântula (Fermentação 14), coração de grifo (Tintura 16)

Descrição: Essa poção tem a cor esverdeada, seu gosto é amargo, extremamente desagradável. Derramada sobre um ferimento de onde uma parte do corpo foi decepada, a parte perdida pode ser recolocada no lugar, imediatamente voltando a funcionar normalmente e removendo todos os efeitos de sangramento do alvo. Se a parte decepada tiver sido perdida ou destruída, a poção remove todos os efeitos de sangramento do alvo e a parte perdida regenera lentamente (Dedos, olhos, língua, orelhas ou qualquer outra parte pequena cresce novamente em 1 hora. Um pé ou mão leva

cerca de 6 hora, e um membro demora 1 dia para crescer completamente). Esse extrato só funciona em criaturas vivas, e só tem efeito em ferimentos que ainda não tenham cicatrizado.

Veneno Potente

Raridade: Ilegal (500 moedas)

Ingredientes: Tarântula, folha de garraka (Maceração 12), veneno de escorpião, veneno de planta assassina (Tintura 14)

Descrição: Uma pasta negra, de gosto ácido e cheiro forte. O alvo precisa realizar um teste de Força (dificuldade 12). Se falhar perde 5 pontos de vida por turno, por 1 minuto. Se passar no teste, o alvo perde apenas 5 Pontos de Vida imediatamente, e o veneno não surte mais efeitos.

Esse veneno é considerado mágico.

Veneno Torturante

Raridade: Ilegal (900 moedas)

Ingredientes: Erva da lua, folha de garraka (Maceração 12) veneno de planta assassina, veneno de escorpião (fermentação 14)

Descrição: uma pasta esverdeada com cheiro e gosto ácido. O alvo é consumido por dores e contrações musculares severas e precisa realizar um teste de Vontade (dificuldade 12). Se passar, o alvo tem -2 em todos os seus testes por 1 hora. Se falhar, o alvo realiza todos os seus testes como se fosse Inapto por 1 hora.

Este veneno é considerado mágico.

Veneno Real

Raridade: Ilegal (5000 moedas)

Ingredientes: Raiz de mandrágora, flor de isura (Maceração 14), veneno de escorpião, folha de garraka (Tisana 15)

Descrição: Esse veneno sem cor nem cheiro e de sabor levemente apimentado faz com que a vítima sofra um ataque cardíaco fulminante. O alvo deve fazer um teste de Força (dificuldade 12). Se passar no teste, o alvo perde imediatamente 10 Pontos de Vida e sofre um redutor de -2 em suas rolagens por uma rodada. Se falhar, o alvo perde 60 Pontos de Vida e - se sobreviver - fica paralisado até o final do seu próximo turno.

Esse veneno é considerado mágico.

REINO DE TEBRYN

MAR DO COMÉRCIO

ILHA DO
LAGARTO

Para mapas completos
e outros materiais visite
a seção de download do
nosso site:

www.mightyblade.com

FLORESTA
DA NEVOA

FLORESTA
DOS ANTIGOS

CAMPO DOS
ONZE SEGREDOS

VALE DO DRAGÃO

VALE DAS ORQUÍDEAS

TERRAS
SECAS

FORMEIRAS DAS GRANHAS

