

# Reinos de Aventura



GUIA RÁPIDO DE JOGO

# REINOS DE AVENTURA RPG

## GUIA RÁPIDO DE JOGO

### ESCRITO E DESENVOLVIDO

Marcelo S. Pascon

### EDIÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Amaralina S. Pascon

### ARTE

Bruno “Brunn” Baptista

### PLAYTESTERS & EQUIPE RPG PLANET 10 ANOS!

Bárbara Melo, Bruno “Brunn” Batista, Bruno H. Lyra, Daniel Lustosa, David R. Albuquerque, Igor Téuri, Luiza Agostini, Lucas “Barbo”, Gustavo “Gufgar” Assis, Hiro Amioka, Jéssica Andrade, Kazuo Myahara, Maurício “Bob” Hirdes, Maurício Silva, Mauro Hirdes, Paulo Flausino, Renato Pascon, Talyta Nogueira.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS A RPG PLANET BOOKS & GAMES LTDA 2026  
CNPJ 10.877.697/0001-37



### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pascon, Marcelo  
Reinos de Aventura RPG - Guia Rápido de Jogo / Marcelo S Pascon ;  
[coordenação Amaralina S. Pascon]  
-- 1. ed. -- São José dos Campos, SP :  
RPG Planet Books & Games, 2026.

ISBN: 978-65-84281-02-8  
1. Jogos de fantasia 2. Jogos de interpretação (RPG)  
I. Pascon, Amaralina S. II. Título.

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de fantasia : Recreação 793.9

2. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.9

Gicélia Maria Franco Sacilotti Pascon - Bibliotecária - CRB: -8/10722

# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Vida longa aos Aventureiros de Tûria..... | 02 |
| Reinos de Aventura.....                   | 04 |
| O que é necessário para jogar.....        | 07 |
| Terminologia.....                         | 08 |

## REGRAS BÁSICAS

|                        |    |
|------------------------|----|
| Testes.....            | 10 |
| Atributos.....         | 12 |
| Dados de Ação.....     | 13 |
| Pontos de Destino..... | 14 |

## COMBATE E AÇÃO

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Turnos e Rodadas.....                       | 15 |
| Tipos de Ação.....                          | 16 |
| Pontos de Vida, Dano, Morte e Críticos..... | 18 |
| Manobras.....                               | 20 |

## DESAFIOS DA AVENTURA

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Descanso e Mantimentos..... | 21 |
| Condições.....              | 22 |
| Regras de Exploração.....   | 24 |

## NÍVEIS DE EXPERIÊNCIA.....25

## CRIANDO PERSONAGENS.....26

## POVOS FANTÁSTICOS

|             |    |
|-------------|----|
| Anão.....   | 28 |
| Elfo.....   | 28 |
| Gnomo.....  | 29 |
| Humano..... | 29 |

## CLASSES

|                |    |
|----------------|----|
| Clérigo.....   | 30 |
| Guerreiro..... | 31 |
| Ladino.....    | 32 |
| Mago.....      | 33 |

## TALENTOS

|                        |    |
|------------------------|----|
| Talentos Gerais.....   | 34 |
| Talentos Marciais..... | 37 |

## EQUIPAMENTOS.....39

## MAGIA.....45

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Feitiços Arcanos..... | 49 |
| Feitiços Divinos..... | 53 |

## MONSTROS E ANTAGONISTAS.....57



# Vida Longa aos Aventureiros de Tûria!

Você finalmente passou pelo treinamento básico e alcançou o primeiro nível. Meus parabéns, recruta!

Hoje, você deixa de ser apenas mais um cidadão de Tûria. Hoje, você se torna um aventureiro. E em nossa cidade, isso significa poder, prestígio e glória.

Os maiores aventureiros são recebidos como heróis e heroínas. Seus nomes ecoam nas tavernas, nos mercados e nos salões da Guilda. Alguns conquistam riquezas inimagináveis, outros descobrem segredos que jamais deveriam ter sido encontrados.

Porque sob Tûria existem reinos incontáveis.

Nossa cidade foi erguida sobre um complexo subterrâneo interminável. Das profundezas extraímos relíquias mágicas, conhecimentos antigos e tesouros capazes de transformar o mundo acima.

Mas o que existe lá embaixo não são apenas cavernas e ruínas. A cada andar... existe um novo mundo. Climas impossíveis. Povos esquecidos. Criaturas monstruosas. Lugares que desafiam a lógica e, às vezes, até mesmo as leis da física. Nós chamamos esses lugares de **Reinos de Aventura**.

Alguns lembram masmorras tradicionais, com corredores escuros e paredes de pedra tomadas pela umidade. Outros se abrem em florestas vastas, habitadas por dinossauros colossais e civilizações perdidas.





Existem desertos assolados por tempestades eternas... oceanos ocultos iluminados por luas multicoloridas... e até cidades suspensas em céus infinitos, onde navios voadores cruzam constelações desconhecidas.

Ninguém sabe quem criou os **Reinos de Aventura**.

Foram os deuses? Civilizações ancestrais? Um encontro impossível entre dimensões diferentes?

Talvez certas portas jamais devam ser abertas. Ainda assim, continuamos descendo. Porque é de lá que vem tudo o que mantém Tûria viva.

As máquinas arcanas que purificam a água. As engrenagens mágicas que iluminam as ruas. Os artefatos que curam doenças e restauram corpos feridos. Até mesmo as Câmaras de Ressurreição — capazes de trazer heróis caídos de volta à vida — existem graças às riquezas recuperadas nas masmorras.

E tudo isso depende de um único metal: o **Oricalco**.

O bronze mágico que tanto nos é caro. Sem ele, as máquinas se apagam. As luzes da cidade morrem. Tûria para.

O oricalco alimenta nossa magia, move nossa economia e sustenta nossa civilização. É moeda, combustível e poder ao mesmo tempo.

Mas como você já deve imaginar... esse metal não nasce em árvores. Alguém precisa descer até os **Reinos de Aventura** para encontrá-lo. Por isso precisamos de aventureiros. Precisamos daqueles dispostos a enfrentar monstros, atravessar ruínas esquecidas, recuperar relíquias perdidas e descobrir os segredos enterrados nas profundezas.

Precisamos de pessoas como **você**.

Então prepare seu equipamento, recruta.

***A Guilda de Aventureiros lhe dá as boas-vindas!***



# Reinos de Aventura

O RPG sempre fez parte de nossas vidas, desde a adolescência nos anos 90 até os dias de hoje. Como apaixonados pelo hobby, criamos o RPG Planet com o objetivo de popularizar o RPG e construir uma comunidade. E assim se passaram mais de 10 anos, entre aventuras, conteúdo e inúmeras campanhas criadas ao longo do caminho.

Em 2021, criamos coragem para abrir nossa própria editora. Licenciamos grandes RPGs, ganhamos experiência e continuamos desenvolvendo nossos projetos.

E agora chegamos ao momento mais importante dessa trajetória.

Depois de muito desenvolvimento, campanhas e playtests, alcançamos o jogo que sempre sonhamos criar: um sistema leve, fluido e dinâmico, onde os heróis são o centro da narrativa, feitos incríveis acontecem o tempo todo em um mundo fantástico e cheio de mistérios.

**Reinos de Aventura** é nossa primeira carta de amor ao RPG: um jogo desenvolvido para propiciar a experiência de viver histórias épicas entre amigos e criar memórias inesquecíveis e momentos de diversão.

Este documento contém as regras básicas para que você tenha a experiência de jogar **Reinos de Aventura**.

## O QUE É RPG?

RPG é uma sigla em inglês para *role-playing games*, ou jogo de interpretação de papéis. Esse jogo mescla o desenvolvimento de uma história, resolução de enigmas, interpretação de personagens e trabalho tático em equipe. Você, junto com seus amigos, são os protagonistas de uma aventura, que acontece exclusivamente na imaginação compartilhada dos participantes.



## O QUE É NECESSÁRIO PARA JOGAR REINOS DE AVENTURA?

De forma geral, para jogar RPG, você e um grupo de amigos precisam apenas de imaginação e disposição para viver histórias incríveis. Mas sua jornada ficará ainda mais completa com alguns dos materiais listados a seguir.

### MESTRE DO JOGO

Um dos participantes assume o papel de mestre do jogo (ou apenas Mestre), responsável por apresentar a ambientação, descrever as cenas e interpretar os personagens coadjuvantes. O mestre cria desafios e atua como árbitro nas disputas, garantindo que a história avance de forma coesa e divertida.

### JOGADORES

Os demais participantes são os jogadores, que criam e controlam seus personagens. Cada jogador decide livremente as ações de seu herói, influenciando diretamente o rumo da narrativa e o destino do grupo.

Um grupo típico de RPG costuma ter entre 3 e 5 jogadores.

## MATERIAIS

- ♦ **Livro Básico de Regras:** esse livro é a sua referência para utilização das regras do jogo, criação de personagens e lista de monstros para o Mestre.
- ♦ **Dados:** é necessário um mínimo de três dados comuns (o tradicional dado de seis lados, ou D6).
- ♦ **Ficha de Personagem:** para manter as informações importantes dos personagens como estatísticas, poderes e anotações sobre a história. Pode ser impressa em papel ou digital.
- ♦ **Token (opcional):** marcadores físicos podem ser usados como uma representação visual dos recursos do jogo, como: Pontos de Vida; Mantimentos; e Pontos de Destino. Você pode usar os marcadores de **Reinos de Aventura**, ou fichas de poker para representar esses tokens.
- ♦ **Miniaturas e cenários (opcional):** As regras foram projetadas para funcionarem facilmente no estilo “teatro da mente”, onde tudo fica na imaginação. No entanto, recursos visuais, como miniaturas, cenários 3D e grids quadriculados podem adicionar imersão e desafio tático ao jogo.



## TERMINOLOGIA E CONVENÇÕES

Durante a explicação das regras, podem aparecer alguns termos de jogo e abreviações, que são comuns em jogos de RPG, mas que podem ser novidade para você. Além disso, algumas regras resumidas também são encontradas na lista abaixo.

- ♦ **Acerto Crítico:** quando um jogador consegue um 6 ao atacar. Além de acertar o ataque, ele desencadeia uma “explosão de dados”.
- ♦ **Ação:** qualquer tentativa de realizar algo importante dentro do jogo, como atacar um monstro, soltar um feitiço ou esgueirar-se pelas sombras.
- ♦ **Atributos:** seis características básicas que medem as capacidades de um personagem: Força, Agilidade, Resistência, Intelecto, Instinto e Presença.
- ♦ **Arredondar:** alguns efeitos dividem um número por dois. Geralmente, ao dividir, o jogador deve sempre arredondar o valor para baixo, a menos que a regra especifique o contrário.
- ♦ **Classe:** arquétipo de aventureiro, como Clérigo, Guerreiro, Ladino e Mago. Cada classe traz um conjunto de habilidades e características exclusivas.
- ♦ **Cena:** uma medida abstrata de tempo em que uma situação se resolve. Pode ser a duração de um combate, a investigação de um crime ou uma perseguição pelas ruas, por exemplo.
- ♦ **Condição:** estados físicos ou mentais que alteram drasticamente as capacidades de um personagem ou criatura. Como: *amedrontado, atordoado, caído, cego, doente, enfeitiçado, envenenado, escondido, exausto, imobilizado, inconsciente, invisível, paralisado, petrificado, possuído e surdo.*
- ♦ **Conjurador:** personagem capaz de lançar feitiços.
- ♦ **Dados de Ação:** a quantidade de dados que o jogador tem à disposição para resolver um teste. Considere-se apenas o dado com o melhor resultado para resolver a ação.
- ♦ **Desespero:** quando um personagem fica com um número negativo de Pontos de Destino, simbolizando medo, angústia e ódio de um aventureiro. Pontos de desespero podem ser usados pelo mestre para aprimorar ataques de inimigos!
- ♦ **Esperança:** quando seu personagem possui Pontos de Destino, simbolizando a sorte, fé, determinação e a autoconfiança de um aventureiro.
- ♦ **Explosão de dados:** quando você obtém um acerto crítico (6), você pode jogar um dado extra, aumentando as chances de causar mais dano. E se esse dado também mostrar 6, você joga outro dado. Continue jogando enquanto os resultados forem 6.
- ♦ **Falha Crítica:** resultado 1 no dado. Fracasso definitivo e sem chances de ser contornado.

♦ **Manobra:** ação estratégica em combate que vai além do ataque comum, como empurrar, esconder-se ou agarrar um alvo.

♦ **Missão:** tarefa ou objetivo que move os personagens.

♦ **Mestre do Jogo (Mestre):** narrador, árbitro e responsável pelo planejamento e condução da história.

♦ **Nível:** a medida de poder e experiência de um personagem. Novos aventureiros começam em nível 1, enquanto que heróis consagrados podem chegar até o nível 10.

♦ **Personagem do Jogador (PJ):** herói ou heroína controlado por um jogador(a).

♦ **Personagem do Mestre (PdM):** personagem coadjuvante controlado pelo mestre do jogo, que interage com os personagens dos jogadores.

♦ **Pontos de Experiência (XP):** medida de progresso e evolução do personagem. Ao acumular pontos de experiência, um personagem pode passar de nível.

♦ **Pontos de Destino (PD):** recursos que aprimoram o valor obtido no dado. Cada ponto gasto simboliza +1 no resultado.

♦ **Pontos de Vida (PV):** quantidade de dano que o personagem suporta antes de morrer.

♦ **Pontos de Vida Temporários (PVT):** Pontos de Vida adicionais que são consumidos primeiro e que não podem ser restaurados por

cura. Alguns feitiços e equipamentos especiais podem conceder PVT ao seu personagem. Pontos de Vida Temporários acumulados são descartados após um descanso longo ou ao final de uma sessão.

♦ **Povos:** as espécies que podem ser escolhidas como origem de seu personagem, como Anões, Elfos, Gnomos e Humanos. Você encontra mais opções de povos no *Livro Básico de Reinos de Aventura*.

♦ **Rodada:** passagem de tempo medida durante combate ou cena de ação, simbolizando o período em que todos os personagens e antagonistas agem uma vez.

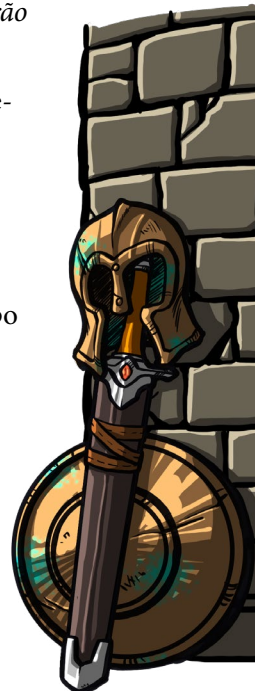
♦ **Salvaguarda:** um teste de atributo feito para resistir a uma ameaça iminente. A salvaguarda indica o atributo a ser testado e a dificuldade que deve ser igualada ou superada para resistir a um efeito nocivo.

*Exemplo: um gás venenoso ameaça os personagens, que deverão fazer uma salvaguarda.*

♦ **Talento:** habilidade especial de um personagem.

♦ **Teste:** jogada de D6 que determina o sucesso ou falha de uma ação.

♦ **Turno:** unidade de tempo individual durante um combate, a “vez” de um jogador ou inimigo.



# Regras Básicas

O RPG é um jogo em que os participantes vivem uma história por meio da imaginação coletiva. É um jogo cooperativo, em que o objetivo não é vencer uns aos outros, mas imergir em um mundo fantástico.

O jogo mistura estratégia e improviso, com pitadas de teatro. Na prática, funciona como uma conversa em que os participantes dão vida a um mundo fantástico, descrevendo ações, reações e consequências dentro da história.

As regras existem para manter o jogo organizado, justo e desafiador. Em um jogo que permite a resolução aberta e criativa para diversos problemas, as regras não devem servir como amarras, atrapalhando a criatividade, e sim como uma forma de dar ritmo e estrutura para a imaginação.



## TESTES

A maioria das situações é resolvida com diálogo e bom senso, sem interromper o ritmo da narrativa. Mas, quando o resultado de uma ação é incerto, os dados entram em cena, definindo se uma ação vai ser bem-sucedida ou não. Isso é chamado de Teste.

O mestre define um grau de dificuldade do Teste entre 2 e 6, e o jogador envolvido na ação rola o dado e torce para tirar um número alto.

- ♦ Se o resultado for **igual ou maior à dificuldade**, a ação será **bem-sucedida**; caso contrário, será considerada uma falha.
- ♦ **Um resultado 1:** é sempre considerado uma falha.
- ♦ **Um resultado de 6:** sempre um sucesso, e ainda pode ser um acerto crítico se for um ataque!

## Determinando uma Dificuldade

A tabela abaixo pode ser usada pelo mestre para determinar a dificuldade de um teste:

| Tarefa        | Dificuldade |
|---------------|-------------|
| Muito Fácil   | 2           |
| Fácil         | 3           |
| Moderada      | 4           |
| Difícil       | 5           |
| Muito Difícil | 6           |

**Exemplo:** Arin tenta escalar o muro de uma fortaleza para entrar sorrateiramente. O mestre decide que é um Teste Moderado (dificuldade 4). A jogadora lança o dado e tira 5. Arin consegue subir o muro com sucesso!

A dificuldade moderada (4) é o ponto de partida na hora de definir a dificuldade de um teste. Representa 50% de chance de sucesso em uma jogada simples com um dado. Forçar uma porta trancada, escalar um muro apressadamente ou decifrar textos antigos em um tomo são bons exemplos de tarefas com dificuldade 4.

- ♦ **Ajustando a dificuldade:** circunstâncias favoráveis ou desfavoráveis alteram o grau de dificuldade de um teste. Em geral, cada fator relevante modifica a dificuldade em 1 grau, para mais ou para menos.

**Exemplo:** escalar um muro pode ser uma tarefa de grau 4. Porém, se uma chuva intensa tiver deixado a superfície molhada e escorregadia, o mestre pode aumentar a dificuldade para 5.

- ♦ **Os equipamentos certos ajudam muito:** em tarefas fora de combate, o uso de ferramentas adequadas reduz a dificuldade do teste em 1 grau.

**Exemplo:** um personagem decide usar uma corda com um arpéu para escalar um muro. Como o equipamento facilita a escalada, o mestre reduz a dificuldade do teste em 1 grau.



### Falhou?

#### O show deve continuar!

Para manter o jogo dinâmico e interessante, o mestre deve sempre avaliar as consequências de uma falha.

Uma porta trancada ou um enigma sem solução podem atrasar o jogo desnecessariamente. Os obstáculos estão aqui para colocar as habilidades dos personagens e a criatividade dos jogadores à prova, e não para frear a diversão.

Ao criar um desafio, imagine como a falha pode ser tão interessante quanto o sucesso.

**Exemplo:** ao usar suas gazuas para destrancar uma porta, o ladino do grupo faz um teste. Em caso de falha, ele até consegue destrancar a porta, mas uma de suas gazuas se quebra e o barulho parece ter chamado a atenção dos guardas...

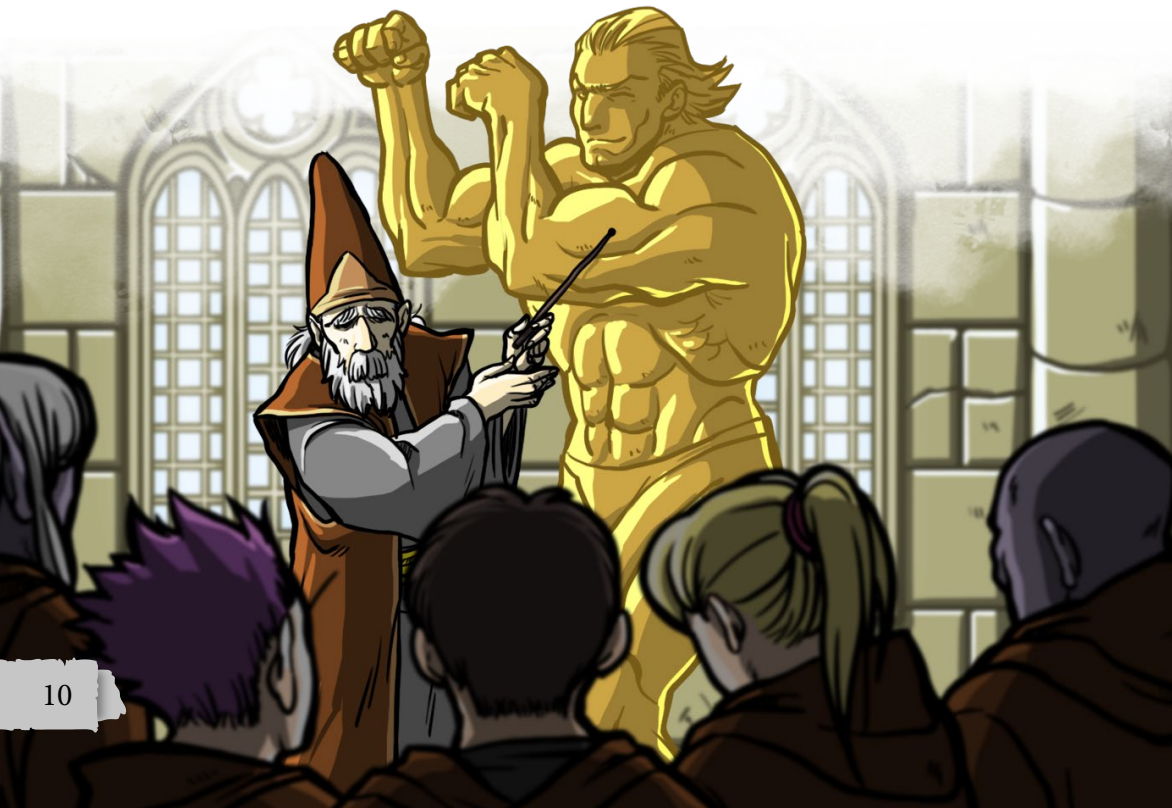
## ATRIBUTOS

Os seis atributos representam as capacidades físicas e mentais de cada personagem. Cada um é acompanhado por uma graduação entre 3 e 18. Quanto maior a graduação, mais habilidoso o personagem é naquele aspecto.

Os valores de atributos podem modificar a quantidade de dados à disposição de um jogador durante um teste, como veremos adiante em “Dados de Ação”.

### Os Seis Atributos

- ♦ **Força:** afeta ações físicas, como levantar peso, empurrar inimigos, derrubar portas ou atacar em combate corpo a corpo.
- ♦ **Agilidade:** reflete a ações que envolvem precisão, velocidade e destreza, como esquivar-se, mover-se em silêncio ou usar armas de disparo, como arcos e facas de arremesso.
- ♦ **Resistência:** representa a vitalidade e a capacidade de suportar venenos, doenças e cansaço.
- ♦ **Intelecto:** mede o raciocínio, a memória e a capacidade de aprendizado.
- ♦ **Instinto:** reflete as capacidades sensoriais, intuitivas e de percepção do personagem.
- ♦ **Presença:** simboliza o carisma, a autoconfiança e a força de vontade de um personagem. Mede o impacto que ele causa sobre os outros, sua habilidade de inspirar, enganar ou liderar.



## DADOS DE AÇÃO

A graduação de um atributo posiciona o personagem em uma das quatro faixas de competência para aquela característica.

- ♦ **Abaixo da média:** atributos com graduação entre 3 e 7 representam pouco desenvolvimento ou menor aptidão para aquela característica.
- ♦ **Na média:** atributos com graduação entre 8 e 12 são os mais comuns e representam as capacidades de uma pessoa comum.
- ♦ **Acima da média:** atributos com graduação entre 13 e 17 representam pessoas altamente treinadas ou naturalmente talentosas naquela característica.
- ♦ **Excepcional (18):** o maior valor possível para um atributo é 18. Isso representa um talento quase sobrenatural naquela característica.

Cada faixa de competência determina a quantidade de Dados de Ação rolados em testes relacionados àquele atributo.

Sempre que um atributo permitir rolar mais de um dado, apenas o melhor resultado é considerado. Se o indicador de Dados de Ação for negativo (como -2D), considere apenas o pior resultado.

Consulte a tabela abaixo e anote os Dados de Ação correspondentes à graduação de cada atributo.



| Valor de Atributo        | Dado de Ação | Instrução                            |
|--------------------------|--------------|--------------------------------------|
| 3 a 7 (abaixo da média)  | -2D          | Jogue dois dados e escolha o pior    |
| 8 a 12 (na média)        | 1D           | Jogue um dado e supere a dificuldade |
| 13 a 17 (acima da média) | 2D           | Jogue dois dados e escolha o melhor  |
| 18 (excepcional)         | 3D           | Jogue três dados e escolha o melhor  |

## PONTOS DE DESTINO

Pontos de Destino, ou PD, são recursos que os jogadores podem usar para melhorar o resultado do dado, cada ponto gasto soma +1, podendo transformar uma falha em um sucesso.

Geralmente, cada aventureiro começa a sessão com 2 PD. Esse é o valor base, mas ele pode ser alterado por talentos, habilidades ou outros efeitos.

O jogador pode gastar quantos pontos quiser de uma vez, para aprimorar uma jogada de dados.

♦ **Falha crítica:** uma exceção é o resultado de 1 no dado, que nunca pode ser alterado.

### Recuperando Pontos de Destino

Os pontos são restaurados ao valor base **no começo de cada nova sessão** de jogo, qualquer ponto acumulado além do valor base é perdido.

Além disso, um personagem pode ganhar Pontos de Destino avulsos durante a aventura, através de habilidades mágicas, itens maravilhosos ou como premiação por boas ideias, podendo acumular pontos e até superar o valor base.

### Esperança

Enquanto possuir Pontos de Destino, o personagem está em estado de **Esperança**.

Nesse estágio, sua sorte, coragem e determinação permanecem intactas.

## Desespero

Se um personagem esgotar seus Pontos de Destino, porém, ele pode continuar manipulando o resultado dos dados, gerando Pontos de Destino negativos, como -1, -2, -3, e assim por diante.

O jogador contrai uma “dívida” com o destino, que aumenta toda vez que ele usar esse recurso.

Enquanto estiver com Pontos de Destino negativos, o personagem está em estado de **Desespero**.

### CONSEQUÊNCIAS DO DESESPERO

♦ **Ataques inimigos aprimorados:** o mestre pode usar seus Pontos de Destino negativos contra você. No turno de um inimigo, ele pode consumir quantos pontos negativos quiser; para cada ponto gasto, recebe +1 no ataque contra seu personagem e reduz sua dívida na mesma proporção.

***Por exemplo:** Nibo, o ladino, está com -1 Pontos de Destino. Ele é atacado por um goblin, que erra ao tirar 3 no ataque. O mestre decide gastar o ponto negativo de Nibo para conceder +1 ao ataque do goblin, transformando a falha em acerto. Nibo sofre 1 de dano e agora tem 0 Pontos de Destino.*

♦ **Surto mental:** ao atingir -5 Pontos de Destino, o personagem entra em um surto catatônico e perde totalmente o controle do personagem, até recuperar ao menos 1 Ponto de Destino. Combine com o mestre como é esse surto e suas consequências.

# Combate & Ação

Os **Reinos de Aventura** podem ser perigosos, e ameaças espreitam em qualquer sombra.

Quando um combate ou cena de ação começar, algumas regras especiais se aplicam para ajudar a organizar o jogo.

## Turnos e Rodadas

Durante o combate, a ação é dividida em turnos e rodadas. Cada personagem e antagonista age uma vez, seguindo uma ordem definida no início do confronto.

Quando todos tiverem agido, a rodada termina e uma nova rodada começa, seguindo a mesma ordem de turnos, até o combate terminar.

### INICIATIVA: QUEM AGE PRIMEIRO?

- ♦ Se um grupo estiver em menor número, ele age primeiro. Depois serão os antagonistas.
- ♦ Se um grupo surpreender ao atacar os alvos, o grupo sorrateiro age primeiro. Depois os antagonistas podem agir.

- ♦ Outra opção é sortear: se ainda não estiver claro quem deve ir primeiro e os grupos são iguais em força, faça cada grupo jogar um dado e quem tirar o maior valor começa.

## Visualizando o Combate

O combate pode ser jogado em um grid, que é um mapa quadriculado onde miniaturas e marcadores mostram a posição atual de cada combatente e dos elementos da cena.

Outra opção é o estilo “teatro da mente”, onde a ação fica toda na imaginação.

- ♦ **Grid:** cada quadrado representa um passo largo, equivalente a cerca de 1,5 metro no mundo real.

Se deslocar na **diagonal** no grid é **permitido**, exceto para personagens que usam armadura pesada ou para criaturas grandes.

- ♦ **Teatro da mente:** ao jogar sem grid, leve em conta que seu personagem pode se mover e atacar qualquer alvo próximo (dentro de 9 metros de distância). Caso esteja além desse alcance, ele deve se mover duas (ou mais) vezes e só atacar em outro turno.





## TIPOS DE AÇÃO

Em seu turno, um personagem pode realizar uma **ação principal** e uma **ação de movimento**.

- ♦ Além disso, um personagem pode usar **uma reação por rodada**, que é ativada quando um gatilho específico é acionado, mesmo se ocorrer fora de seu turno.

*Por exemplo: erguer um escudo para se defender de um ataque.*

- ♦ **Ação livre:** falar é sempre uma ação livre e não consome tempo (dentro dos limites do bom senso). Salvaguardas também são consideradas ações livres.

## AÇÃO DE MOVIMENTO

Ao gastar a ação de movimento, o personagem pode se mover a uma distância igual ao seu deslocamento.

- ♦ **Deslocamento padrão:** para quase todos os personagens é de 6 quadrados, mas esse valor pode mudar dependendo de certos talentos ou equipamentos.
- ♦ **Terreno difícil:** pântanos, escombros, neve e outros obstáculos atrapalham a movimentação.  
  
Cada quadrado acidentado custa o dobro de deslocamento para atravessar ou sair.
- ♦ **Quadrados adjacentes a inimigos:** também são considerados terreno difícil.

♦ **Dividir o movimento:** um personagem pode gastar parte do seu deslocamento, realizar uma ação principal e, em seguida, continuar se movendo, utilizando o restante dos seus quadrados de deslocamento.

♦ **Ações rápidas:** sacar uma arma, abrir uma porta ou saltar por um obstáculo são consideradas ações rápidas, e acontecem junto de sua ação de movimento. Uma ação rápida consome 2 quadrados do seu valor de deslocamento naquele turno. Então, se o seu deslocamento é 6, e você precisou abrir uma porta, agora ele será 4 neste turno.

## AÇÃO PRINCIPAL

Representa o foco principal do turno: atacar, lançar uma magia ou usar um item.

## Ataque

O tipo de ação mais comum em combate é atacar. Quando um personagem tenta atingir um inimigo, ele gasta sua ação principal e faz um teste.

Jogue os dados de ação correspondentes ao atributo apropriado:

♦ **Força:** ataques corpo a corpo;

♦ **Agilidade:** ataques com armas de disparo ou de arremesso.

O resultado do teste deve igualar ou superar o valor de Defesa do alvo para ser bem-sucedido.

♦ Os heróis e monstros possuem valores de Defesa que variam entre 2 e 6.

♦ A dificuldade ao atirar com armas de disparo aumenta em 1 grau para cada inimigo adjacente ao atirador.

♦ Se o alvo estiver protegido por cobertura, ou além do alcance padrão da arma de disparo, aumente a dificuldade em 1 grau.

## Defesa

Indica o número que um inimigo precisa alcançar ou superar na jogada de ataque para atingir um personagem, e vice-versa.

A Defesa de um personagem depende da armadura usada e cada classe permite o uso de um tipo de armadura:

♦ **Leve (3):** roupas comuns de aldeões ou mantos típicos de magos.

♦ **Média (4):** couro batido ou reforçado; típica de ladinos.

♦ **Pesada (5):** placas de metal ou cota de malha; usada por guerreiros e clérigos.

## Escudo

Escudos ajudam a bloquear ataques perigosos. Ao receber um ataque, um personagem empunhando um escudo pode gastar sua reação para aparar o golpe.

♦ Ao fazer isso, reduza o resultado do ataque em -1, potencialmente transformando um acerto inimigo em uma falha, ou evitando sofrer um acerto crítico.

♦ A decisão pode ser tomada depois de ver o resultado do dado do atacante.

## Pontos de Vida (PV)

Representam a vitalidade, a sorte e a capacidade de suportar ferimentos antes de cair.

- ◆ Personagens começam com 5 Pontos de Vida.
- ◆ Inimigos podem ter mais ou menos Pontos de Vida, conforme descrito em “Monstros e Antagonistas”.

Personagens recuperam Pontos de Vida ao descansar (veja “Desafios da Aventura”, página 19).

## Dano

- ◆ Armas sempre causam 1 ponto de dano, independentemente do tipo. No entanto, acertos críticos podem causar dano extra.
- ◆ Ataques desarmados só causam dano quando resultam em um acerto crítico confirmado (veja “Acertos Críticos” ao lado).
- ◆ Quando um personagem chega a zero Pontos de Vida, ele morre, mas pode fazer uma última ação (veja abaixo).

## Morte

Ao atingir zero Pontos de Vida, o personagem morre. Mas antes de partir dessa para uma melhor, ele pode fazer uma última ação imediatamente.

- ◆ Se essa ação for um ataque, ele é considerado um 6 natural (jogue outro dado para confirmar o crítico).
- ◆ Se a ação for um discurso emocionante, todos os aliados ganham 1 Ponto de Destino.

## Acerto crítico

Tirar um 6 em um ataque concede ao jogador a chance de um acerto crítico. Para confirmá-lo, lance um dado extra. Se esse dado **superar a Defesa do alvo**, ele sofre mais 1 ponto de dano.

- ◆ **Explosão de dados:** se o resultado do dado extra for outro 6, além do dano adicional, o atacante pode lançar mais um dado. Esse processo pode se repetir: cada 6 obtido concede um novo dado, criando uma sequência explosiva de ataques devastadores.

**Mas lembre-se:** inimigos também podem desencadear acertos críticos.

- ◆ **Destino:** é possível gastar Pontos de Destino para aumentar um ataque para 6 e desencadear (ou confirmar) acertos críticos! Com um pouco de sorte e pontos bem gastos, você pode fazer um ataque avassalador no momento certo.

- ◆ **Armas pesadas (de duas mãos):** armas pesadas, como a espada bastarda ou o machado gigante, são extremamente letais. Elas provocam acertos críticos e explosão de dados resultados de 5 ou 6.

***Exemplo:** Boran ataca um Troll (DEF 4) com seu machado de duas mãos. Ele tira 5, ativando um crítico por causa de sua arma pesada. No dado extra, obtém 6, causando +1 de dano e rolando novamente. O novo resultado é 4, que causa mais 1 de dano, encerrando a sequência. No total, o Troll sofre 3 pontos de dano.*

## Testes Contestados

Quando duas forças se enfrentam diretamente, como em uma queda de braços ou um jogo de cartas, o resultado é decidido por um teste contestado: o mestre define quais atributos entram em jogo e cada participante faz um teste com o atributo correspondente. Quem conseguir o melhor resultado vence a disputa!

Em caso de empate: vence quem tiver o maior valor absoluto no atributo usado no teste.

Se persistir o empate: os envolvidos jogam novamente os dados até que haja um vencedor.

***Exemplo:** Fiona disputa um jogo de cartas na taverna. Será um teste contestado de Intelecto (INT). Fiona tem INT 10 (1D) e obtém 5. O adversário tem INT 8 (1D) e também obtém um 5. Como houve empate no dado, Fiona vence por ter o atributo maior.*

## Salvaguarda

Salvaguardas representam a tentativa de um personagem de resistir a uma ameaça, como um feitiço, uma armadilha, um veneno, uma doença ou qualquer outro perigo súbito. Diferente de outras ações, o jogador normalmente não escolhe fazer uma salvaguarda, ela acontece quando o personagem é colocado em risco e precisa reagir para evitar ou reduzir seus efeitos.

Para realizar uma salvaguarda, o jogador faz um teste como uma ação livre, usando o atributo indicado. O dado precisa igualar ou superar a dificuldade definida pelo mestre.

Em geral, um sucesso significa evitar o efeito ou sofrer consequências menores, enquanto uma falha indica que o personagem foi afetado pela ameaça.

Cada atributo cobre um tipo diferente de ameaça em uma salvaguarda:

- ♦ **Força:** resistir a efeitos que empurram, imobilizam ou esmagam.
- ♦ **Agilidade:** esquivar de perigos rápidos, como armadilhas acionadas, quedas de pedras ou explosões.
- ♦ **Resistência:** suportar venenos, doenças, fadiga ou ambientes hostis.
- ♦ **Intelecto:** resistir a ilusões, confusão mental ou enigmas mágicos.
- ♦ **Instinto:** para evitar pisar em pedras soltas e armadilhas camufladas.
- ♦ **Presença:** resistir a intimidação, manipulação ou efeitos mágicos que tentam dominar sua mente.

### ***Exemplo de Salvaguarda***

*Um gás venenoso invade a sala. Cada personagem deve realizar uma salvaguarda de Resistência dificuldade 5 para evitar o efeito do veneno.*

## MANOBRAS

As manobras representam ações táticas e criativas que um personagem pode realizar em combate, indo além de simplesmente atacar.

### Ação Preparada

Um personagem pode planejar ações que dependem de gatilhos externos.

- ♦ **Primeiro:** gaste sua ação principal e determine um gatilho.
- ♦ **Segundo:** quando o gatilho específico é acionado, gaste sua reação para agir fora de seu turno.

*Por exemplo: um inimigo se aproxima de uma alçapão escondido. Em seu turno você gasta uma ação principal e se prepara para puxar a alavanca que aciona a armadilha. No turno da criatura, ela caminha sobre o alçapão e você usa sua reação para agir no instante certo.*

### Ajudar

O personagem gasta sua ação principal para apoiar um aliado adjacente. O alvo da ajuda recebe 1 dado de ação adicional em seu próximo teste ou ataque. Se ele possuir -2D por ter um atributo abaixo da média, esse dado adicional apenas anula a penalidade, permitindo que ele role 1D normalmente. Apenas um personagem pode fornecer ajuda para uma mesma ação.

### Correr

O personagem abre mão de sua ação principal para realizar duas ações de movimento, dobrando seu deslocamento por um turno.

### Esconder-se

Exige que o personagem esteja atrás de cobertura ou camuflado, além de gastar uma ação principal para realizar um teste de AGI (dificuldade 4). Em caso de sucesso, o personagem fica na condição *escondido*. Consulte a página 21 para conferir os efeitos dessa condição.

### Empurrar, Derrubar ou Agarrar

Gaste uma ação principal e realize um teste contestado de FOR × FOR. Em caso de sucesso, escolha um dos efeitos:

- ♦ **Empurrar:** o alvo é movido 1 quadrado para longe.
- ♦ **Derrubar:** o alvo fica na condição *caído*.
- ♦ **Agarrar:** você precisa estar com pelo menos uma mão livre para agarrar o alvo, que fica na condição *imobilizado*.
- ♦ **Escapar:** uma criatura agarrada pode gastar sua ação principal para realizar um teste contestado de FOR × FOR ou AGI × FOR. Em caso de sucesso, ela deixa de estar na condição *imobilizada*.

# Desafios da Aventura

## DESCANSO

Os personagens recuperam Pontos de Vida ao descansar, seja dormindo em uma taverna ou acampamento (descanso longo) ou recuperando o fôlego por uma hora (descanso curto).

### Descanso Longo

O grupo deve gastar 1 mantimento (ver regras de mantimentos adiante) e passar ao menos 8 horas em repouso, isso é: dormindo, cozinhando, conversando ou realizando outras atividades leves.

Se o descanso for interrompido por perigos, emboscadas ou condições extremas, ele não concede recuperação alguma. A quantidade de Pontos de Vida recuperados depende das condições do descanso:

- ♦ **Acampamento:** cada aventureiro joga um dado e recupera Pontos de Vida iguais ao resultado.
- ♦ **Casa ou taverna confortável:** personagens recuperam todos os Pontos de Vida.
- ♦ **Conjuradores:** recuperam o uso de todos os feitiços esquecidos por amnésia mágica.

### Descanso Curto

Por vezes, o grupo precisa apenas de um respiro para continuar sua jornada. Um descanso curto dura apenas 1 hora, mas também consome 1 mantimento.

Cada jogador recupera 1 Ponto de Vida. Conjuradores podem recuperar o uso de um único feitiço esquecido por amnésia mágica.

## Mantimentos

*Reinos de Aventura* simplifica o controle de comida, água e curativos do grupo, com os Marcadores de Mantimentos.

- ♦ **Mantimentos do grupo:** um grupo, independentemente do número de integrantes, pode carregar até 5 unidades de mantimentos. A cada descanso, uma unidade é consumida.
- ♦ **Animais de Carga:** esse limite pode dobrar para 10 unidades se o grupo possuir uma mula ou outro animal de carga. Regras e listagem de preço de montaria estão no *Livro Básico de Regras de Reinos de Aventura*.
- ♦ **Reabastecendo os mantimentos:** ao retornar a Tûria ou chegar a outro povoado, o grupo pode reabastecer seus mantimentos até 5 unidades, pagando 5 mo por personagem. Caso possua uma mula de carga, o grupo pode reabastecer até 10 unidades, pagando 10 mo por personagem.



♦ **Sem Mantimentos:** um grupo desabastecido não recebe os benefícios do descanso. A cada dia assim, cada personagem perde 1 PV do valor máximo. Esses pontos são recuperados após uma refeição completa.

♦ **Caça e coleta:** uma vez por dia, se estiver em um terreno abundante em vida, como uma floresta, o grupo pode procurar mantimentos. Cada participante rola 1D, mas apenas o maior resultado é considerado. Com um 6, o grupo recupera 1 unidade de mantimentos. Se qualquer participante tirar 1, uma complicação ocorre, mesmo que o grupo encontre mantimentos.

## Complicações (jogue 1D6)

### Resultado Dificuldade

|          |                                                                                               |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | Um predador surge! O personagem enfrenta o perigo sozinho; aliados só chegam após uma rodada. |
| 2, 3     | Sofre 1 ponto de dano (queda, picada de inseto, armadilha natural, etc.)                      |
| 4, 5 e 6 | Algo inusitado ou cômico acontece, sem efeitos mecânicos                                      |



## CONDIÇÕES

Condições são estados físicos ou mentais que alteram drasticamente as capacidades de um personagem ou criatura.

*Feitiços, armadilhas ou manobras de combate podem impor condições.*

♦ **Amedrontado:** enquanto puder ver a fonte do seu medo, você não pode se aproximar voluntariamente dela. Para se aproximar ou realizar uma ação que a tenha como alvo, é preciso gastar 1 Ponto de Destino.

♦ **Atordoado:** você não pode agir, se mover ou realizar reações.

♦ **Caído:** você só pode rastejar até 2 quadrados, gastando toda a sua ação de movimento. Levantar exige gastar metade do seu deslocamento. Criaturas adjacentes recebem 1 dado de ação adicional em ataques contra você. Você não pode atacar com armas pesadas.

♦ **Cego:** você falha automaticamente em testes que dependam da visão. Além disso, trate todas as criaturas como se estivessem na condição *invisível* para você.

♦ **Doente:** você não recebe os benefícios de descansos.

♦ **Enfeitiçado:** você não pode atacar a criatura que o enfeitiçou e pode sofrer efeitos adicionais conforme a origem da condição.

- ◆ **Envenenado:** seu deslocamento é reduzido pela metade (mínimo 1) e você sofre -2 em ações e ataques.
- ◆ **Escondido:** você não pode ser visto e portanto não pode ser alvo de ataques diretos enquanto estiver atrás de cobertura ou camuflado e for bem-sucedido em um teste de AGI (dificuldade 4). Seu próximo ataque tem a dificuldade reduzida em 1 grau. Após atacar, normalmente deixa de estar *escondido*. Criaturas que suspeitem de sua presença podem tentar encontrá-lo com um teste contestado de INS × AGI.
- ◆ **Exausto:** seus Pontos de Vida máximos são reduzidos em 1. Esta condição é cumulativa, reduzindo seus PVs máximos em 1 sempre que for aplicada. Se seus PVs máximos forem reduzidos a 0, você morre. Os PVs perdidos dessa forma podem ser recuperados durante um descanso longo em um acampamento, ao custo de 1 unidade adicional de mantimentos para cada ponto restaurado. Dormir no conforto de uma taverna, porém, remove todos os níveis de Exaustão de uma só vez, sem custos adicionais.
- ◆ **Imobilizado:** seu deslocamento é reduzido a 0, você falha automaticamente em salvaguardas de AGI e só pode realizar ataques corpo a corpo com armas simples ou ataques desarmados.
- ◆ **Inconsciente:** você não pode agir, falar, se mover ou realizar reações. Além disso, não percebe o ambiente ao seu redor, falha automaticamente em salvaguardas de FOR e AGI, está sob a condição Caído e ataques bem-sucedidos contra você causam +1 ponto de dano.
- ◆ **Invisível:** você não pode ser visto e portanto não pode ser alvo de ataques diretos enquanto não for detectado por outros meios, como faro apurado ou visão mágica. Além disso, a dificuldade de seus ataques contra criaturas que ainda não o detectaram é reduzida em 1 grau.
- ◆ **Paralisado:** você não pode agir, falar, se mover ou realizar reações. Além disso, falha automaticamente em salvaguardas de FOR e AGI. Criaturas adjacentes recebem 1 Dado de Ação adicional em ataques contra você.
- ◆ **Petrificado:** você sofre a condição *paralisado*. Além disso, deixa de envelhecer e não precisa respirar, comer ou beber. Você se torna imune a venenos e doenças, seu peso aumenta drasticamente e ataques físicos não causam dano, exceto acertos críticos confirmados.
- ◆ **Possuído:** uma criatura ou efeito assume o controle do seu personagem. Você mantém seus atributos e capacidades, mas todas as suas ações passam a ser decididas pelo controlador até o fim da condição.
- ◆ **Surdo:** você falha automaticamente em testes que dependam exclusivamente da audição e não pode perceber sons nem compreender a fala sem apoio visual ou outros meios.



## EXPLORANDO OS REINOS DE AVENTURA

Ao viajar pelo mapa aberto, o grupo se move em hexágonos, cada um representando 10 quilômetros de terreno.

- ♦ **Velocidade de jornada:** um grupo viajando a pé pode atravessar 4 hexágonos por dia, considerando terrenos planos sem obstáculos.
- ♦ **Montarias:** viajar montado aumenta a velocidade de jornada em +1 hexágono por dia. Esse benefício é perdido ao atravessar terrenos acidentados.
- ♦ **Terrenos acidentados:** florestas, pântanos e colinas íngremes tornam a viagem mais lenta. Cada hexágono desse tipo consome 2 pontos de velocidade de jornada, reduzindo, na prática, o deslocamento diário à metade e anulando o bônus concedido por montarias. Assim, um grupo consegue percorrer apenas 2 hexágonos por dia (20km) em uma floresta densa, por exemplo.

- ♦ **Caminhos fechados:** montanhas, ravinas e penhascos exigem um dia inteiro de esforço para serem atravessados. Além disso, todos os personagens devem realizar um teste para concluir a travessia com segurança, normalmente um teste de FOR ou RES, com dificuldade 4.

**Falha:** o personagem sofre 1 grau da condição Exausto. Uma falha crítica pode gerar complicações adicionais, conforme a situação e o julgamento do mestre.

**Equipamentos adequados:** cordas de escalada, botas de neve ou outros equipamentos relevantes reduzem a dificuldade do teste em 1 e podem evitar as consequências adicionais de uma falha crítica, a critério do mestre.

**Montarias:** não conseguem acompanhar o grupo por esse tipo de terreno, a menos que os aventureiros encontrem uma solução para transportá-las.

# Níveis de Experiência

Personagens se tornam mais experientes à medida que enfrentam desafios, exploram o desconhecido e realizam feitos memoráveis.

**PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP):** são obtidos ao completar missões, vencer inimigos formidáveis e explorar locais nunca antes visitados.

O XP acumulado ao longo do tempo determina quando o personagem sobe de nível, desbloqueando benefícios e novos poderes.

XP é concedido ao final de cada sessão de jogo, de acordo com os itens abaixo:

- ♦ **Jogar uma sessão:** cada jogador ganha 1 XP ao final de uma sessão de jogo.
- ♦ **Encontrar novos monumentos:** encontrar monumentos impressionantes ou belezas naturais marcantes concede +1 XP.
- ♦ **Derrotar chefões:** monstros ou vilões significativos rendem +2 XP ao serem derrotados.
- ♦ **Completar missões secundárias:** realizar missões menores rendem +3 XP ao grupo.
- ♦ **Completar missões principais:** realizar feitos marcantes, que afetam a história de maneira significativa, concedem +10 XP.

## Nível

Todos começam no nível 1 e avançam para níveis superiores ao acumular pontos de experiência.

A quantidade de XP para passar de nível estão demonstrados na tabela de Progressão de Nível (abaixo).

| Nível | XP Necessário |
|-------|---------------|
| 1     | 0             |
| 2     | 5             |
| 3     | 12            |
| 4     | 21            |
| 5     | 32            |
| 6     | 45            |
| 7     | 60            |
| 8     | 77            |
| 9     | 96            |
| 10    | 117           |

# Criando Personagens

## PASSO 1: ATRIBUTOS (P.10)

Todo personagem possui valores de atributos que variam entre 3 e 18. Para definir o valor que seu personagem terá em cada atributo, siga o método abaixo:

Jogue **três dados e some** o resultado. Anote o valor e **repita o processo** até obter **seis resultados**. Por último, distribua os valores entre os atributos como desejar: Força, Agilidade, Resistência, Intelecto, Instinto e Presença.

## PASSO 2: DADOS DE AÇÃO (P.11)

Ao lado de cada valor de atributo, anote um indicador de dados (1D, 2D, 3D ou -2D). Ele mostra quantos dados de ação devem ser lançados em um teste daquele atributo.

A tabela abaixo mostra como extrair o indicador de dados a partir do valor de cada atributo.

| Valor do Atributo | Dados de Ação |
|-------------------|---------------|
| 3 a 7             | -2D           |
| 8 a 12            | 1D            |
| 13 a 17           | 2D            |
| 18                | 3D            |

## PASSO 3: PONTOS DE DESTINO INICIAIS

**Valor base:** cada personagem inicia a sessão com 2 Pontos de Destino. Mas jogadores que sortearam atributos abaixo da média na etapa anterior podem ganhar pontos adicionais nesse valor base:

- ♦ Cada atributo abaixo da média (7 ou menos) concede + 1 Ponto de Destino ao valor base.
- ♦ Cada atributo acima da média (13 ou mais) cancela um desses bônus.

***Exemplo:** Kaela sorteu Força 9, Agilidade 14, Resistência 7, Intelecto 10, Instinto 6 e Presença 11. Ela tem dois atributos baixos (Resistência e Instinto) e um alto (Agilidade), o que resulta em 1 Ponto de Destino adicional. Portanto ela começa toda sessão com 3 Pontos de Destino.*

## PASSO 4: POVO FANTÁSTICO (P.25)

Ao escolher o Povo do seu personagem, anote os Idiomas, seu Tamanho e dois Talentos Ancestrais.

## PASSO 5: CLASSE (P.28)

A classe define o caminho que o personagem escolhe para enfrentar os **Reinos de Aventura**. Anote os tipos de Armaduras que é treinado, Equipamentos Iniciais e seus Talentos de Classe. Além disso, você consegue

conferir quais serão suas novas habilidades ao passar para níveis superiores.

Para personagens conjuradores, consulte “Magias” para completar seu aventureiro, na página 43.

### **PASSO 6: TALENTOS GERAIS E MARCIAIS (P.32)**

Talentos representam técnicas, treinos especiais e dons que destacam um personagem além do comum. Esses Talentos são geralmente escolhidos

a partir do 2º Nível do aventureiro, porém, neste *Guia Rápido de Jogo*, o Humano pode ser uma exceção caso escolha Talentoso, que permite que ele ganhe um Talento Geral logo no 1º nível.

### **PASSO 7: EQUIPAMENTOS (P.37)**

Além dos Equipamentos concedidos pela sua escolha de Classe e de Talentos, cada aventureiro recebe 15 mo para compras extras.

## **Povos Fantásticos**



Tûria é habitada por povos fantásticos que estavam aqui antes da chegada dos humanos. Os personagens podem escolher representar uma dessas espécies, adquirindo seus traços culturais e talentos únicos.

Os humanos são os mais novos moradores da região, conhecidos por sua versatilidade e pela capacidade de se adaptar e assimilar aspectos de outras culturas, e também são uma ótima opção para seu personagem.

### **Idiomas**

Todos os personagens falam o idioma de seu povo e o idioma comum. Humanos, inicialmente, falam apenas o idioma comum.

É possível aprender novos idiomas por meio da aquisição de talentos, como será apresentado mais adiante.

### **Tamanho**

Existem duas categorias de tamanho para personagens: Pequeno e Médio. A maioria dos povos é de tamanho Médio, mas há exceções, como os gnomos, que são criaturas Pequenas.

### **Talentos Ancestrais**

Cada povo possui uma lista de talentos ancestrais, que são traços culturais que geram alguns benefícios para os personagens.

## ANÃO

Os anões são mestres da forja e das minas, vivendo em fortalezas cravadas nas montanhas.

♦ **Idiomas:** Ananico, Comum.

♦ **Tamanho:** Médio.

### TALENTOS ANCESTRAIS

Escolha 2 da lista abaixo:

♦ **Visão no escuro:** após um minuto em escuridão total, seus olhos se adaptam e você passa a enxergar no escuro até 12 quadrados de distância.

♦ **Durão:** +1 em Resistência e +1 Ponto de Vida.

♦ **Fígado de aço:** imune aos efeitos de doenças e venenos, exceto em caso de 1 na salvaguarda.

♦ **Teimoso:** uma vez por sessão, você pode optar por passar em uma salvaguarda que falhou.

## ELFO

Graciosos e enigmáticos, os elfos vivem em harmonia com a natureza e a magia, nas florestas antigas e repletas de sabedoria.

♦ **Idiomas:** Élfico, Comum.

♦ **Tamanho:** Médio.

### TALENTOS ANCESTRAIS

Escolha 2 da lista abaixo:

♦ **Foco:** imune a efeitos mágicos de sono e controle mental, exceto em caso de 1 na salvaguarda.

♦ **Movimentos graciosos:** +1 em Agilidade e +1 de Deslocamento.

♦ **Pontaria élfica:** seu arco é uma ferramenta sagrada, com ele você pode desencadear e confirmar acertos críticos com um 5 ou 6.

♦ **Sentidos aguçados:** +1 em Instinto, não pode ser surpreendido em combate.



## GNOMO

Curiosos e inquietos, os gnomos são pequenos inventores que encaram o mundo com coragem e bom humor.

- ♦ **Idiomas:** Gnômico, Comum.
- ♦ **Tamanho:** Pequeno (pode atravessar quadrados ocupados por inimigos, mas não pode empunhar armas Pesadas em combate corpo a corpo).

### TALENTOS ANCESTRAIS

Escolha 2 da lista abaixo:

- ♦ **Artífice:** uma vez por dia, você pode gastar 10 minutos para criar ou encontrar na mochila a ferramenta necessária para uma tarefa. A ferramenta se desfaz ou é perdida após o uso.
- ♦ **Coração puro:** +1 ao valor base de seus Pontos de Destino.
- ♦ **Dado da sorte:** recebe um dado da sorte, que pode ser usado uma vez por sessão para substituir qualquer jogada feita por você.
- ♦ **Sagaz:** +1 em Intelecto e conhece dois idiomas adicionais à sua escolha.



## HUMANO

Humanos chegaram há apenas 70 anos em Tûria, mas nesse curto período, mostraram-se aptos a prosperar nos *Reinos de Aventura*.

- ♦ **Idiomas:** Comum.
- ♦ **Tamanho:** Médio.

### TALENTOS ANCESTRAIS

Escolha 2 da lista abaixo:

- ♦ **Ancestralidade híbrida:** você possui ascendência mista com outro povo fantástico. Escolha um talento ancestral de Anão, Elfo ou Gnomo.
- ♦ **Diplomático:** +1 em Presença e conhece dois idiomas adicionais à sua escolha.
- ♦ **Talentoso:** ganha um talento da lista de Talentos Gerais.





## CLASSES

A classe define o caminho que o personagem escolhe para enfrentar os *Reinos de Aventura*. Cada classe possui uma Guilda com tutores que ensinam os jovens aventureiros nos caminhos da profissão escolhida.

### CLÉRIGO

Sacerdotes errantes guiados pela fé, capazes de curar e combater o mal com feitiços divinos.

♦ **Armadura:** Pesada (5); pode usar escudo.

♦ **Equipamentos:** arma de combate corpo a corpo (simples), escudo, armadura pesada (cota de malha), símbolo sagrado, mochila e 15 mo para comprar itens adicionais.

#### TALENTOS DE CLASSE

Você ganha todos os talentos a seguir:

♦ **Feitiços Divinos:** escolha três feitiços de 1º círculo da lista de feitiços divinos. Presença (PRE) é o seu atributo de conjuração.

♦ **Repulsa ao profano:** reduz em 1 grau a dificuldade ao atacar mortos-vivos ou demônios.

♦ **Milagre:** gaste uma ação principal para suplicar uma intervenção divina. Role um dado; com um resultado de 6, o milagre ocorre.

*Só é possível tentar realizar um milagre por sessão de jogo.*

*Pontos de Destino não podem modificar essa jogada, apenas o resultado do dado conta.*

*Milagres não podem ser usados para matar ou causar dano, negocie com o mestre o alcance e as consequências do milagre.*

*O milagre consome seu símbolo sagrado. Um novo símbolo sagrado só pode ser adquirido quando o personagem passar de nível.*

#### AVANÇANDO EM NÍVEIS

♦ **2º nível:** ganhe +1 em um atributo de sua escolha e um novo feitiço.

♦ **3º nível:** aprenda um novo feitiço, ou escolha um Talento Geral.



# GUERREIRO

Combatentes destemidos, treinados para usar qualquer tipo de arma.

♦ **Armadura:** Pesada (5), pode usar escudo.

♦ **Equipamentos:** arma corpo a corpo (simples ou pesada), arma de disparo (qualquer tipo) ou escudo, armadura pesada, mochila e 15 mo para comprar itens adicionais.

## TALENTOS DE CLASSE

Você ganha todos os talentos abaixo:

♦ **Abrir caminho:** ao derrotar um inimigo em combate corpo a corpo, você pode gastar sua reação para se mover 1 quadrado e realizar outro ataque contra outro inimigo adjacente.

♦ **Ataque poderoso:** você pode gastar 1 Ponto de Destino para causar +1 de dano em um ataque bem-sucedido. Você só pode gastar 1 PD por ataque com esta habilidade.

♦ **Impulso protetor:** ao gastar uma reação, pode trocar de lugar com um aliado adjacente prestes a ser atacado, tornando-se o alvo do ataque em seu lugar.

## AVANÇANDO EM NÍVEIS

♦ **2º nível:** +1 em um atributo de sua escolha e um Talento Marcial.

♦ **3º nível:** escolha um Talento Geral, ou Talento Marcial.



## LADINO

Mestres da astúcia e da agilidade, especialistas em agir nas sombras.

- ♦ **Armadura:** Média (4), não pode usar escudo.
- ♦ **Equipamentos:** arma de combate corpo a corpo simples, arma de disparo (simples ou pesada), armadura média (couro reforçado), kit de ferramentas de ladrão (10 gazuas), mochila e 15 mo para comprar itens adicionais.

### TALENTOS DE CLASSE

Você ganha todos os talentos abaixo:

- ♦ **Ataque furtivo:** ao atingir um inimigo desprevenido ou engajado com um aliado, o ataque é considerado um acerto crítico, bastando superar a Defesa do alvo.

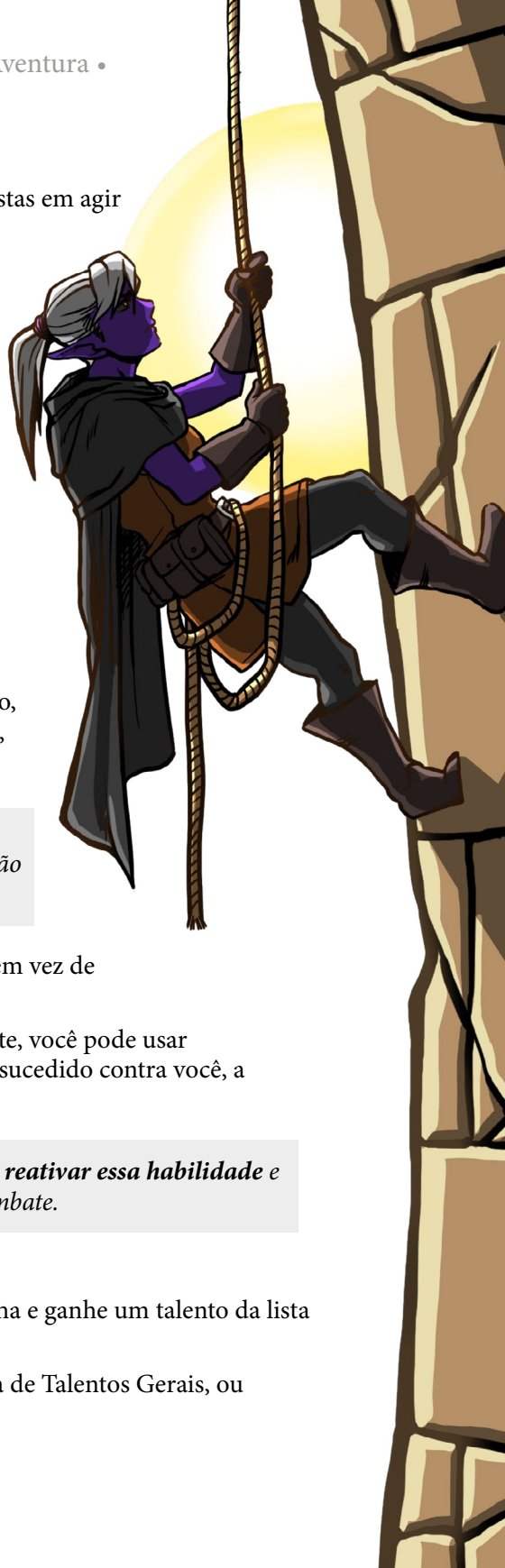
**Super crítico:** se o ataque furtivo for um 6, ganhe um dado adicional de confirmação em cada explosão do dado nesse ataque.

- ♦ **Empunhadura elegante:** use Agilidade em vez de Força para ataques corpo a corpo.
- ♦ **Esquiva acrobática:** uma vez por combate, você pode usar uma reação para anular um ataque bem-sucedido contra você, a menos que o atacante tenha tirado 6.

Você pode gastar **1 ponto de destino** para **reativar essa habilidade** e usá-la novamente durante um mesmo combate.

### AVANÇANDO EM NÍVEIS

- ♦ **2º nível:** +1 em um atributo de sua escolha e ganhe um talento da lista de Talentos Marciais.
- ♦ **3º nível:** escolha um novo talento da lista de Talentos Gerais, ou Talentos Marciais.



## MAGO

Estudiosos das artes arcanas, capazes de moldar a realidade com feitiços poderosos.

♦ **Armadura:** Leve (3), não pode usar escudo.

♦ **Equipamentos:** um foco arcano (cajado, varinha mágica ou bola de cristal), grimório, mochila e 15 mo para comprar itens adicionais.

### TALENTOS DE CLASSE

Você ganha todos os talentos abaixo:

♦ **Feitiços arcanos:** escolha três feitiços de 1º círculo da lista de feitiços arcanos. Intelecto (INT) é o seu atributo de conjuração.

♦ **Feitiço favorito:** você pode escolher um feitiço para ser considerado o seu favorito. Isso reduz a dificuldade para conjurar o feitiço em 1 grau (geralmente de 4 para 3). Você pode trocar o feitiço escolhido sempre que passar de nível.

♦ **Grimório:** você possui um livro mágico capaz de registrar e expandir sua lista de feitiços conhecidos. Ao encontrar pergaminhos arcanos, você pode copiar o feitiço em seu grimório durante um descanso longo. Ao final do processo, você aprende aquele feitiço, mas destrói o pergaminho.

♦ **Raio de Energia:** você é capaz de disparar um raio de energia através de seu foco arcano, em um alvo visível a até 18 quadrados. O ataque

é um teste de INT que deve superar a Defesa do alvo. A criatura atingida sofre 1 ponto de dano.

**6 natural:** assim como os ataques convencionais, seu Raio de Energia pode causar acertos críticos!

### AMPLIANDO O RAIOS DE ENERGIA

Ao atingir um alvo, um mago pode investir 1 Ponto de Destino para ampliar seu efeito:

**Raio ácido:** seu raio diminui a Defesa do alvo em 1 grau (mínimo de 2) até o final do próximo turno da criatura.

**Raio congelante:** seu raio diminui o deslocamento do alvo pela metade até o final de seu próximo turno. Uma criatura voadora atingida despenca dos céus.

**Raio ígneo:** seu raio explode em chamas e também causa 1 de dano em uma criatura adjacente ao alvo original.

**Raio necrótico:** o raio drena a energia do alvo e você ganha 1 ponto de vida temporário.

**Relâmpago:** seu raio faz com que um alvo molhado ou vestindo armaduras metálicas sofra 1 ponto de dano adicional.

### AVANÇANDO EM NÍVEIS

♦ **2º nível:** você ganha +1 em um atributo de sua escolha e aprende um novo feitiço.

♦ **3º nível:** aprenda um novo feitiço, ou escolha um talento da lista de Talentos Gerais.

# Talentos

Talentos representam técnicas, treinos especiais e dons que destacam um personagem além do comum.

Existem dois tipos de Talentos.

- ♦ **Talentos gerais:** disponíveis para todos os personagens, abrangendo conhecimentos, aptidões e truques que podem ser úteis nas mais diversas situações.
- ♦ **Talentos marciais:** exclusivos de classes voltadas ao combate, refletindo disciplina, experiência e domínio das artes de batalha.

## Pré-requisitos

Alguns Talentos possuem pré-requisitos, que representam o nível de preparo necessário para dominá-los. Esses requisitos podem incluir um valor mínimo em um atributo, possuir um item específico ou até mesmo pertencer a uma classe.

Você só pode escolher um Talento se atender a todos os seus pré-requisitos. Caso deixe de cumprir algum deles por qualquer motivo, perde o acesso aos benefícios do Talento até que as condições sejam restabelecidas.



## TALENTOS GERAIS

### ALQUIMISTA

*Pré-requisito: Capacidade de conjurar feitiços, INT 9*

Você pode criar poções e recebe Ferramentas de Alquimista (6 usos).

Em um ritual que leva 10 minutos, você pode criar uma poção a partir de um feitiço que você conhece. Ao final do ritual, você faz um Teste de Conjunção normalmente; Se o teste for bem-sucedido, o feitiço não dispara, mas fica armazenado em uma poção de forma que qualquer personagem pode consumir ou usar posteriormente.

- ♦ Consumir a poção é uma ação rápida que desperta o poder do feitiço preso dentro dela, considerando o personagem que bebeu a poção como o alvo do feitiço.
- ♦ Tentar criar uma poção consome um dos usos do kit de Ferramentas de Alquimista.
- ♦ As poções perdem efeito se não forem usadas até o próximo descanso completo do grupo.
- ♦ Se o feitiço armazenado for um ataque ou magia de área, a poção deve ser arremessada contra o alvo.

*Exemplo: ao beber uma poção com o feitiço Curar Ferimentos, o personagem recupera 2 PV, mas não se torna capaz de curar outro aliado, como faria um clérigo.*

## APRENDIZ DE FEITICEIRO

**Pré-requisito:** INT 9

Você aprende um feitiço arcano, mesmo se não for de uma classe conjuradora. O feitiço deve pertencer ao 1º círculo de poder.

- ♦ Você usa Intelecto como seu atributo de conjuração para o feitiço escolhido.
- ♦ Você pode escolher este talento múltiplas vezes: cada vez que escolher esse talento, aprenda um novo feitiço arcano de 1º círculo de poder.

## DETETIVE

**Pré-requisito:** INS 9

Você tem um dom para encontrar pistas e descobrir quando pessoas estão mentindo. Você pode jogar novamente um dado se falhar em qualquer teste para encontrar pistas, investigar cenas de crime ou procurar mentiras durante um interrogatório.

## ERUDITO

**Pré-requisito:** INT 9

Você estudou muitos tomos de conhecimento, adquirindo uma sabedoria invejável. Você pode jogar novamente um dado se falhar em qualquer teste para lembrar informações, decifrar textos, identificar criaturas ou fenômenos estranhos.

## ESPERANÇA NA DERROTA

**Pré-requisito:** nenhum

Você ganha 1 Ponto de Destino sempre que falhar em um ataque. Você não pode ganhar Pontos de Destino mais de uma vez na mesma rodada, mesmo se tiver ataques múltiplos.

O ataque deve ser feito contra uma criatura hostil ou que seja antagonista do grupo.

Nada de bater nos amiguinhos...

## FERREIRO

**Pré-requisito:** FOR 9

Você domina a arte de forjar, reparar e aprimorar armas e equipamentos. Você recebe um conjunto de Ferramentas de Ferreiro (6 usos).

Ao final de um descanso longo, você pode reparar um equipamento que esteja danificado.

Além disso, você pode gastar 1 uso das Ferramentas de Ferreiro para aprimorar uma arma ou armadura:

- ♦ **Armadura:** concede 1 Ponto de Vida Temporário a quem a vestir.
- ♦ **Arma:** concede +1 Dado de Ação em uma jogada de ataque à escolha do portador até o fim do dia.



### **INSPIRADOR**

*Pré-requisito: PRE 9*

Você pode transferir um Ponto de Destino seu para outro aliado em seu campo de visão, usando uma reação. Se quiser, diga uma frase inspiradora para deixar a cena memorável!

### **MESTRE-CUCA**

*Pré-requisito: nenhum*

Você ganha um kit de cozinheiro. Uma vez por sessão, ao preparar uma refeição durante um descanso longo, você e até seis aliados ganham 1 Ponto de Destino.

Além disso, você pode cozinhar partes de monstros recém-derrotados: faça um teste de Instinto (dificuldade 4). Com sucesso, o grupo se alimenta do monstro e não precisa gastar mantimentos nesse descanso. Em caso de falha, a refeição é perdida e o grupo precisa gastar seus mantimentos.

Criaturas sencientes jamais devem ser usadas como ingrediente.

### **MOLHO**

*Pré-requisito: PRE 9*

Você tem um carisma natural e um charme inexplicável. Você pode jogar novamente um dado ao falhar em qualquer teste para persuadir, seduzir, barganhar ou entreter outras pessoas.

### **PRESENÇA DOMINANTE**

*Pré-requisito: PRE 9*

Você impõe respeito apenas com sua postura. Você pode jogar novamente um dado ao falhar em qualquer teste para comandar, intimidar, impor autoridade ou silenciar uma multidão.

### **SOMBRA SILENCIOSA**

*Pré-requisito: AGI 9*

Seu personagem se move sem fazer barulho. Você pode jogar novamente um dado ao falhar em qualquer teste para se esconder, mover-se em silêncio ou evitar ser percebido.



## **TALISMÃ**

**Pré-requisito:** *nenhum*

Você possui um item pessoal, atrelado a alguém que você gosta ou uma história marcante do seu passado.

Uma vez por sessão de jogo, você pode passar 1 minuto contemplando seu Talismã para ganhar 1 Ponto de Destino. Ao fazer isso, conte um pouco mais sobre o passado do seu personagem e como esse Talismã foi parar em suas mãos.

## **VONTADE DE FERRO**

**Pré-requisito:** *PRE 9*

Sua força interior te permite superar qualquer obstáculo. Uma vez por sessão, você pode gastar 1 Ponto de Destino para ser bem-sucedido em uma salvaguarda que acabou de fracassar.

## **TALENTOS MARCIAIS**

### **AÇÃO LIGEIRA**

**Pré-requisito:** *AGI 13*

Uma vez por cena, você pode gastar 1 Ponto de Destino para ganhar uma ação principal adicional nesse turno. Ativar a habilidade é uma ação livre.

### **ATAQUE PRECISO**

**Pré-requisito:** *AGI 9*

Antes de realizar um ataque, você pode gastar sua ação de movimento para mirar e preparar um golpe ou tiro mais preciso. Ao fazer isso, reduza a Defesa do alvo em 1 grau para esse ataque.

## **CONTRA-ATAQUE RELÂMPAGO**

**Pré-requisito:** *AGI 9*

Se um inimigo adjacente atacar você, mas tirar 1, você pode causar 1 de dano automático contra ele gastando sua reação. É preciso estar empunhando uma arma corpo a corpo para o contra-ataque funcionar.

## **FLOREIO ACROBÁTICO**

**Pré-requisito:** *Ladino*

Antes de atacar, você executa uma acrobacia estilosa; como uma cambalhota, salto, impulso por um corrimão ou se pendurar em um lustre.

Essa acrobacia pode inspirar seus aliados, ou resultar em vexame:

- ◆ Se o ataque acertar, um aliado à sua escolha ganha 1 Ponto de Destino. Um mesmo aliado só pode ganhar Pontos de Destino dessa forma uma vez por cena.
- ◆ Se errar o ataque, você fica desmoralizado e perde 1 Ponto de Destino.

## **FUGA ESTRATÉGICA**

**Pré-requisito:** *AGI 9*

Sempre que um inimigo errar um ataque contra você em corpo a corpo, você pode se mover 3 quadrados imediatamente, como uma reação, ignorando qualquer terreno difícil.

### **GOLPE OPORTUNISTA**

*Pré-requisito: Guerreiro*

Você pode usar uma reação para atacar um alvo que tente se afastar do seu alcance e sair de sua área de ataque. O ataque é feito com uma arma corpo a corpo e acontece antes do alvo se mover de fato.

Se esse ataque for um acerto crítico, você pode abrir mão de rolar o dado extra de confirmação do crítico para impedir o movimento do alvo. Nesse caso, o Deslocamento do alvo é reduzido a 0 até o fim do turno atual.

### **QUEBRAR GUARDA**

*Pré-requisito: FOR 9, arma pesada*

Ao conseguir um acerto crítico em um ataque corpo a corpo, você pode abrir mão de rolar o dado extra de confirmação do crítico para reduzir a Defesa do alvo em 1 grau até o fim do combate (mínimo de 2).

### **RECUPERAR FÔLEGO**

*Pré-requisito: RES 9*

Você pode usar uma ação livre para recuperar 1 PV. Você não pode repetir o uso dessa habilidade até terminar um descanso longo ou curto.

### **SENTINELA**

*Pré-requisito: FOR 9*

Você pode gastar sua reação para proteger um aliado adjacente com seu escudo, impondo -1 ao ataque do inimigo, possivelmente transformando um acerto em uma falha, ou evitando um acerto crítico. Você pode escolher gastar essa reação após ver o resultado do ataque.

### **SÓ UM ARRANHÃO**

*Pré-requisito: RES 9*

Ao sofrer dano que te deixaria com 0 Pontos de Vida, jogue um dado: com um 6 você pode ignorar o dano que acabou de sofrer.

Você pode usar Pontos de Destino para alterar o resultado dessa jogada, a menos que tire 1, é claro.

### **TIRO FATAL**

*Pré-requisito: AGI 13*

Você pode aumentar a dificuldade de um disparo em 1 grau e se concentrar em um ponto fraco da vítima. Ao fazer isso, seu tiro causa 1 ponto de dano adicional se acertar.

### **VITÓRIA REVIGORANTE**

*Pré-requisito: nenhum*

Você ganha 1 Ponto de Destino ao final de um combate em que o grupo foi vitorioso.



# Equipamentos

Muitos desafios do jogo podem ser superados com o uso inteligente de equipamentos de aventura, que estão listados nesse capítulo.

Em tarefas fora de combate, o uso de ferramentas adequadas diminui a dificuldade do teste em 1 grau.

*Por exemplo: um pé de cabra reduz em 1 a dificuldade em testes para abrir um barril lacrado ou forçar uma porta.*

## Moedas de Oricalco

Oricalco é um metal mágico, capaz de ativar propriedades adormecidas de antigas relíquias e máquinas arcanas encontradas nas profundezas.

Por isso, moedas de oricalco (mo) são usadas para pagar por bens e serviços em Tûria.

## Carga pessoal

Cada personagem pode levar consigo uma quantidade de itens iguais ao seu valor de Espaços de Carga, que é equivalente ao seu total de FOR.

♦ **Mochila:** um personagem carregando uma mochila tem sua capacidade de carga aumentada para FOR + 4 espaços. Uma mochila não ocupa espaço.

♦ **Objetos pequenos:** moedas e munição não contam como espaço, se estiverem guardadas em recipiente próprios, como em uma algibeira para flechas.

♦ **Objetos grandes:** consomem 2 ou mais espaços, de acordo com a arbitragem do mestre.

♦ **Vestimentas:** armaduras e roupas não consomem espaços se estiverem sendo usadas pelo personagem.

## Kit do Aventureiro Feliz

*Quer ganhar tempo? Compre esta seleção de equipamentos básicos escolhidos para você!*





# Equipamentos Comuns

| Equipamento             | Prego | Equipamento            | Prego |
|-------------------------|-------|------------------------|-------|
| Apito                   | 1 mo  | Luneta                 | 8 mo  |
| Armadilha de caça       | 6 mo  | Lupa                   | 3 mo  |
| Arpéu                   | 4 mo  | Martelo pequeno        | 2 mo  |
| Cadeado                 | 4 mo  | Mochila                | 4 mo  |
| Caneta de pena          | 1 mo  | Óleo (frasco)          | 3 mo  |
| Cantil                  | 2 mo  | Pá                     | 4 mo  |
| Cinzel                  | 2 mo  | Pé de cabra            | 3 mo  |
| Cobertor                | 3 mo  | Pergaminho em branco   | 1 mo  |
| Corrente (3 m)          | 5 mo  | Picareta               | 5 mo  |
| Corda (15 m)            | 3 mo  | Pederneira             | 1 mo  |
| Cravos de ferro (12)    | 4 mo  | Rede de caça           | 4 mo  |
| Escada de madeira (3 m) | 6 mo  | Roldana e polias       | 6 mo  |
| Espelho pequeno         | 4 mo  | Saco de dormir         | 3 mo  |
| Frasco de vidro         | 1 mo  | Tenda (2 pessoas)      | 6 mo  |
| Grilhões                | 5 mo  | Tinta (frasco pequeno) | 1 mo  |
| Kit de Costura          | 2 mo  | Tochas (6)             | 2 mo  |
| Lampião                 | 5 mo  | Vara de Pescar (2 m)   | 3 mo  |

## Serviços

Tûria oferece diversos serviços aos aventureiros. A tabela abaixo apresenta os preços mais comuns.

| Serviço de Taverna              | Preço | Serviço Gerais                     | Preço  |
|---------------------------------|-------|------------------------------------|--------|
| Estábulo/animal                 | 1 mo  | Curandeiro (doença/veneno)         | 5 mo   |
| Pernoite (quarto compartilhado) | 2 mo  | Ferreiro/item reparado             | 2 mo   |
| Pernoite (quarto privativo)     | 4 mo  | Mercenário/dia                     | 10 mo  |
| Refeição simples/pessoa         | 1 mo  | Reabastecer mantimentos/pessoa     | 5 mo   |
| Refeição farta/pessoa           | 2 mo  | Refrigeração de herói caído/semana | 15 mo  |
| Rodada de Bebidas               | 1 mo  | Ressurreição*                      | 300 mo |

### \*CÂMARAS DE RESSURREIÇÃO

Em Tûria, existem misteriosas máquinas arcanas capazes de trazer um aventureiro caído de volta à vida. Sua ativação exige 300 moedas de oricalco, convertidas em energia mística. Cada ressurreição deixa uma marca permanente no corpo, revelando quantas vezes o aventureiro já retornou dos mortos. Mortos-vivos não podem ser ressuscitados por esse processo.

A Guilda de Aventureiros estabelece um máximo de 7 ressurreições por aventureiro. Ao atingir esse limite, o herói deve se aposentar definitivamente.

## Poções

Algumas poções reproduzem feitiços conhecidos, enquanto outras possuem efeitos próprios. As poções mais comuns podem ser compradas em Tûria, mas também são encontradas durante a exploração de masmorras. Beber uma poção requer o uso de uma ação de movimento.

| Poção          | Preço | Efeito                                                                                   |
|----------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cura           | 10 mo | Recupera 2 Pontos de Vida                                                                |
| Restauração    | 8 mo  | Remove as condições <i>envenenado</i> e <i>doente</i>                                    |
| Vigor          | 5 mo  | Remove a condição <i>exausto</i>                                                         |
| Invisibilidade | 20 mo | Fica invisível por uma cena ou até realizar um ataque, sofrer dano ou conjurar uma magia |

## Ferramentas de Ofício

Alguns talentos e classes concedem ao aventureiro acesso a ferramentas especializadas ligadas a um ofício.

Esse conjunto é pessoal e único, composto por instrumentos, materiais e ingredientes reunidos ao longo de suas jornadas.

Por isso, as ferramentas de ofício variam de personagem para personagem, e não possuem um preço fixo.

### REABASTECENDO FERRAMENTAS

Os kits de ferramentas costumam ter um número limitado de usos, que pode ser consultado na descrição do talento relacionado.

Caso um personagem esgote os usos ou perca suas ferramentas de ofício, um novo kit pode ser obtido, sem custo, ao fazer uma parada em Tûria.



### Ferramenta de Ofício

### Descrição

#### Ferramentas de Ladrão

Conjunto de gazuas, ganchos, lâminas finas e pequenos instrumentos usados para abrir fechaduras, desarmar armadilhas e realizar trabalhos de precisão.

#### Ferramentas de Culinária

Utensílios portáteis como facas, panelas leves, temperos e recipientes, usados para preparar refeições durante viagens ou em acampamentos.

#### Ferramentas de Ferreiro

Martelos, tenazes, limas e moldes básicos, usados para forjar, reparar e ajustar armas, armaduras e peças metálicas.

#### Ferramentas de Alquimia

Frascos, tubos, almofariz, reagentes e instrumentos de medição, usados para criar poções, compostos e substâncias alquímicas.

## Armaduras e Escudos

Nos *Reinos de Aventura*, as variedades de tipos de armaduras são simplificadas para caberem em três categorias: **leve**, **média** ou **pesada**.

| Tipo            | Defesa | Freço  |
|-----------------|--------|--------|
| Armadura Leve   | 3      | 0 mo   |
| Armadura Média  | 4      | 30 mo  |
| Armadura Pesada | 5      | 500 mo |
| Escudo          | *      | 15 mo  |

\* **Escudos**: ajudam a bloquear ataques perigosos. Veja as regras para uso de escudo (página 15).

## Armas de Combate Corpo a Corpo

Armas estão divididas em duas categorias: armas simples e armas pesadas.

- ♦ **Armas Simples**: podem ser usadas com uma mão, **permitindo o uso de escudos**. Acerto crítico com 6.
- ♦ **Armas Pesadas**: exigem treinamento, força e **requerem o uso de duas mãos**. Acertos críticos com 5 ou 6.
- ♦ **Ataques Desarmados**: só causam dano em caso de acerto crítico confirmado. Ou seja, é necessário obter 6 no dado de ataque (naturalmente ou gastando Pontos de Destino) e, em seguida, superar a Defesa do alvo com o dado extra de confirmação. Em caso de sucesso, causa 1 ponto de dano.

## Armas de Combate Corpo a Corpo

| Tipo          | Freço |
|---------------|-------|
| Armas Simples | 15 mo |
| Armas Pesada  | 30 mo |

## Armas de Disparo

Armas de disparo estão divididas em três categorias: armas de arremesso, simples e armas pesadas.

- ♦ **Armas Simples de Arremesso**: possuem alcance curto de até 5 quadrados de distância. Acerto crítico com 6.
- ♦ **Armas Simples (Arcos)**: **requerem** o uso de **duas mãos**. Acerto crítico com 6. Alcance padrão de 15 quadrados. Podem disparar até 30 quadrados com uma penalidade de -1 no tiro.
- ♦ **Armas Pesadas (Bestas)**: **requerem** o uso de **duas mãos**. Exige uma **ação de movimento para recarregar após cada disparo**. Acerto crítico com 5 ou 6. Alcance padrão de 15 quadrados. Podem disparar até 30 quadrados com uma penalidade de -1 no tiro.

## Armas de Disparo

| Tipo                 | Freço |
|----------------------|-------|
| Simples de Arremesso | 15 mo |
| Simples (Arcos)      | 15 mo |
| Pesada (Bestas)      | 60 mo |

# Magia

Algumas classes concedem ao personagem a capacidade de lançar feitiços. O conjurador deve declarar qual feitiço está lançando e em seguida fazer uma jogada de conjuração.

## Jogada de Conjuração

Cada classe conjuradora possui um atributo de conjuração:

- ♦ **Magos:** usam Intelecto (INT)
- ♦ **Clérigos:** usam Presença (PRE)

Ao conjurar um feitiço, o jogador faz um teste usando os dados de ação relativos ao seu atributo de conjuração.

Caso tenha escolhido uma classe conjuradora, escolha três feitiços de 1º círculo da lista.

Feitiços estão divididos em duas listas: arcanos e divinos. Sua classe define qual lista de feitiços você tem acesso.

- ♦ **Feitiços arcanos:** energia mística canalizada através do estudo de tradições e ritos ocultos. Disponível para Magos.
- ♦ **Feitiços divinos:** pequenos milagres inspirados ou concedidos pelas oito virtudes. Disponível para Clérigos.

*No Livro Básico de Reinos de Aventura você encontra outras Classes conjuradoras, como Druida e Bardo, por exemplo. Além de novas listas de feitiços, como os feitiços silvestres.*

## Dificuldade padrão de Conjuração

A dificuldade para conjurar um feitiço é Moderada (4). Qualquer fator que atrapalhe o conjurador, como um enxame de abelhas, vento forte ou inimigo adjacente aumenta a dificuldade em 1 grau.

- ♦ **Destino:** pode ser usado para aumentar os resultados de uma jogada de conjuração, a menos que o resultado seja 1.
- ♦ **Ampliação:** Pontos de Destino também podem ser gastos para aprimorar magias, ativando seus efeitos adicionais. O jogador pode decidir ampliar uma magia após ver o resultado da jogada de conjuração.
- ♦ **Acertos Críticos:** não há acertos críticos ao usar magia, a menos que a descrição do feitiço diga o contrário.

## Amnésia mística

Se o conjurador falhar em um teste de conjuração, a magia não surte efeito. Além disso, o conjurador esquece como lançar aquele feitiço e só poderá conjurá-lo novamente após um descanso curto ou longo.

## Salvaguarda

Vários feitiços permitem que os alvos façam uma salvaguarda para resistir ou mitigar os efeitos de um feitiço. Nestes casos, a dificuldade para resistir ao feitiço é igual ao valor obtido na jogada de conjuração. O atributo usado na salvaguarda é definido na descrição do feitiço.

## Círculos de Poder

Todo feitiço pertence a um círculo de poder, variando de 1 a 5. Os círculos representam a complexidade e a força de cada feitiço.

Um personagem só pode aprender e conjurar feitiços cujo círculo seja equivalente a metade do seu nível, arredondado para cima. Confira a tabela abaixo:

| Nível do Conjurador | Círculo de Poder Disponível |
|---------------------|-----------------------------|
| 1 e 2               | 1                           |
| 3 e 4               | 1, 2                        |
| 5 e 6               | 1, 2, 3                     |
| 7 e 8               | 1, 2, 3, 4                  |
| 9 e 10              | 1, 2, 3, 4 e 5              |

## Tempo de Conjuração

A maioria dos feitiços consome a ação principal do personagem, embora existam magias rápidas que utilizam uma reação ou ação de movimento.

Confira o tempo necessário de conjuração na descrição do feitiço.

## Durações de Feitiços

Os tipos de duração que um feitiço pode ter são:

- ♦ **Instantânea:** os efeitos do feitiço ocorrem imediatamente.
- ♦ **Permanente:** os efeitos do feitiço não se encerram, a menos que sejam dissipados.
- ♦ **Tempo:** duração fixa, calculada em minutos, horas ou dias.
- ♦ **Cena:** alguns feitiços podem durar uma cena completa (geralmente 10 minutos fora de combate ou até o final de um combate).
- ♦ **Concentração:** exige foco para manter o efeito. Não é possível sustentar mais de um feitiço de concentração ao mesmo tempo. A concentração termina se o conjurador sofrer dano, ficar *atordoado* ou ao fim da cena.
- ♦ **Ritual:** só pode ser conjurado fora de combate e leva 10 minutos.

## Alcance

Todo feitiço possui uma distância máxima de seus efeitos no campo de batalha:

- ♦ **Pessoal:** o feitiço afeta apenas o próprio conjurador.
- ♦ **Toque:** o efeito se manifesta em uma criatura ou objeto tocado pelo conjurador.
- ♦ **Distância fixa:** o feitiço atinge um alvo dentro do número de quadrados indicados.

## Feitiços de Área

Alguns feitiços e efeitos atingem mais de um alvo no campo de batalha. Nestes casos: faça o teste de conjuração uma única vez.

- ♦ Em caso de sucesso, cada alvo na área ganha o direito a uma salvaguarda, conforme descrito no feitiço.
- ♦ Aliados dentro da área também correm risco de serem atingidos. Consulte a descrição do feitiço para detalhes.

### FORMATOS DE ÁREA

**Cone:** o efeito se espalha em leque a partir do conjurador, atingindo tudo à sua frente, até o alcance indicado no feitiço..

**Explosão:** a magia detona em um quadrado escolhido e afeta criaturas em um raio ao redor do impacto (indicado no feitiço).

**Aura:** a energia envolve o conjurador ou um alvo e afeta criaturas ao seu redor em um raio de 1 quadrado.

**Linha:** o efeito percorre uma trajetória reta, atingindo tudo na linha, até o alcance indicado no feitiço.



## Pergaminhos

Misteriosos pergaminhos contendo feitiços arcanos e divinos podem ser encontrados nos **Reinos de Aventura**.

Todo aventureiro aprende, durante sua formação na **Academia da Guilda**, a ler e ativar pergaminhos mágicos, mesmo sem dominar o feitiço contido neles.

- ♦ **Ativar um pergaminho:** requer um teste de Conjuração dif. 4. Utilize INT para pergaminhos arcanos e PRE para pergaminhos divinos.
- ♦ **Único uso:** um pergaminho é destruído após o uso, independentemente de sucesso ou falha na conjuração.
- ♦ **Falha Crítica:** se o resultado do teste for 1, o pergaminho explode, causando 1 ponto de dano.
- ♦ **Tempo de Conjuração:** é indicado no texto do feitiço.

Pergaminhos com tempo de conjuração de Reação só podem ser ativados se o personagem já estiver com o pergaminho em mãos quando a condição para conjurá-lo ocorrer.

- ♦ **Aprender o feitiço de um pergaminho:** magos podem copiar pergaminhos contendo feitiços arcanos para seu grimório, aprendendo-os permanentemente. O pergaminho também é destruído após a cópia.

## Homologação

Alguns pergaminhos contêm feitiços ainda desconhecidos. Pelas leis de Tûria, todo pergaminho desconhecido deve ser entregue à **Chancelaria Mística** para o processo de homologação.

Se o feitiço for considerado seguro e estável, seu descobridor recebe o direito de nome, e o feitiço passa a ser ensinado na Academia da Guilda de Aventureiros com o nome do aventureiro, como: *Escudo de Dax* ou *Flecha Ácida de Vélion*.

Além de catalogar novos feitiços, a Chancelaria Mística pesquisa formas de criar pergaminhos próprios, com poderes inéditos. Até o momento, apenas um desses projetos foi concluído com sucesso: o Pergaminho Portal para Tûria.

### PERGAMINHO: PORTAL PARA TÛRIA

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal

Criado pela Chancelaria Mística, este pergaminho arcano especial, transporta seu usuário e até 6 aliados adjacentes para o pátio da Guilda de Aventureiros em Tûria.

O Portal para Tûria pode ser adquirido por **50 mo**, mas sua venda é restrita a aventureiros registrados na Guilda. O feitiço não pode ser aprendido.



# Feitiços Arcanos

## 1º Círculo

|                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| Canção hipnótica   | Clarividência   |
| Chave mestra       | Explosão arcana |
| Escudo de energia  | Imagem ilusória |
| Globo de luz       | Invisibilidade  |
| Invocar familiar   | Levitar         |
| Mão fantasmagórica | Passo etéreo    |
| Olhos arcanos      | Voz de comando  |

### CANÇÃO HIPNÓTICA (1º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** até 10 quadrados

Você cria uma melodia mágica capaz de hipnotizar o alvo. Escolha uma criatura do tipo humanoide dentro do alcance do feitiço que possa te ouvir. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de PRE ou passa a sofrer a condição *atordoadado*.

O alvo permanece *atordoadado* enquanto o feitiço estiver ativo ou até sofrer qualquer tipo de dano.

Ao final de cada turno, o alvo pode repetir a salvaguarda de PRE, se for bem-sucedido o efeito termina. A cada nova tentativa, a dificuldade da salvaguarda diminui em 1 grau.

## 2º Círculo

### CHAVE MESTRA (1º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** permanente (até ser usada).

**Alcance:** pessoal.

Você cria uma chave mágica capaz de abrir ou trancar qualquer fechadura. A chave se dissipa imediatamente após ser usada ou se uma nova chave mágica for criada.

### CLARIVIDÊNCIA (2º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** permanente (exige concentração durante a consulta)

**Alcance:** até 1 km (ou até 100 km com uma bola de cristal como foco arcano)

Ao tocar um objeto pequeno, você o transforma em um espião mágico capaz de captar sons e imagens ao redor. O objeto pode ser deixado em um local ou fixado em uma criatura. Apenas um objeto espião pode estar ativo por vez.

Para ver ou ouvir através do objeto, você deve conjurar o feitiço novamente, permanecendo imóvel e em concentração durante a consulta. Se o teste de conjuração falhar durante essa consulta, o objeto espião perde imediatamente suas propriedades mágicas.

### ESCUDO DE ENERGIA (1º círculo)

**Tempo de conjuração:** reação

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal

Você conjura um escudo flutuante que pode anular um ataque bem-sucedido contra você. Para o escudo te proteger a tempo, o valor de seu *teste de conjuração* deve ser igual ou superior ao valor obtido no ataque da criatura.

### EXPLOSÃO ARCANA (2º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** todas as criaturas adjacentes

Uma onda de energia arcana explode ao seu redor, atingindo todas as criaturas adjacentes (incluindo aliados). Elas devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de FOR; caso contrário, sofrem 1 ponto de dano e são empurradas até 3 quadrados para longe de você.

♦ **Ampliação:** ao gastar Pontos de Destino, você pode moldar a explosão para poupar aliados. Cada aliado protegido custa 1 Ponto de Destino.

### GLOBO DE LUZ (1º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** 1 hora (ou até ser dissipado).

**Alcance:** até 10 quadrados

Você cria uma esfera de luz que te acompanha, fornecendo luz como uma tocha. Ao criar um novo globo de luz, o anterior é dissipado.

♦ **Ampliação:** ao usar uma ação principal e gastar 1 ponto de Destino, você pode fazer o globo de luz se deslocar até 10 quadrado de você, e explodir em um flash de luz.

Cada criatura adjacente ao globo no momento da explosão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de RES ou fica sob a condição *cego* até o final de seu próximo turno.

**Criaturas sensíveis à luz:** são afetadas sem chance de salvaguarda.

### IMAGEM ILUSÓRIA (2º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração (10 minutos).

**Alcance:** até 12 quadrados

Você cria a imagem ilusória de uma criatura ou objeto em um quadrado desocupado. A ilusão não possui substância física, não causa dano e não interage com objetos.

A ilusão pode se mover, falar e emitir sons de forma realista, seguindo comandos mentais do conjurador (ação livre). Para controlá-la, o conjurador deve conseguir vê-la.

Uma criatura pode gastar sua Ação Principal para fazer um teste contestado de INS contra seu teste de conjuração. Se obtiver sucesso, percebe que a imagem é uma ilusão.

A ilusão desaparece imediatamente se for tocada ou atingida por um ataque.

♦ **Ampliação — Disfarce ilusório:** gaste 1 Ponto de Destino ao conjurar este feitiço. A ilusão envolve o conjurador, fazendo-o assumir a aparência de outra criatura de tamanho semelhante. O disfarce acompanha perfeitamente seus movimentos até o fim do feitiço.

### **INVISIBILIDADE (2º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** pessoal

Você se torna *invisível*, assim como as roupas e os objetos que estiver vestindo ou carregando.

O efeito termina imediatamente se você realizar um ataque ou conjurar outro feitiço.

### **INVOCAR FAMILIAR (1º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** até o familiar chegar a 0 Pontos de Vida ou ser dispensado

**Alcance:** pessoal

Você conjura um pequeno animal mágico que obedece comandos mentais simples, mas não pode responder.

Cada comando consome uma ação rápida, e apenas um comando pode ser dado por rodada.

O familiar se move e age durante o turno do conjurador.

Apenas um familiar pode ser mantido por vez. Se ele se afastar mais de 1 km, desaparece e o feitiço deve ser conjurado novamente.

O familiar tem Deslocamento 6, pode voar, tem Defesa 4 e 1 Ponto de Vida e 1 dado para superar qualquer salvaguarda. Ele não pode atacar, mas pode apanhar objetos, se esconder e usar a manobra **Ajudar**.

♦ **Ampliação:** gastando 1 ponto de Destino, você passa a enxergar pelos olhos do familiar e lançar feitiços por meio dele por uma rodada.

### **LEVITAR (2º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** pessoal

Você começa a flutuar verticalmente como um balão ou cair lentamente como uma pluma. Seu deslocamento levitando é de 3 quadrados e você pode alterar entre flutuar ou cair lentamente.

♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você pode conjurar este feitiço como uma reação ao cair de uma altura perigosa.

### **MÃO FANTASMAGÓRICA (1º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação rápida

**Duração:** concentração

**Alcance:** até 10 quadrados

Você conjura uma mão etérea que obedece seus comandos e pode manipular objetos. A mão tem 6 de Deslocamento e é invisível para todos, exceto para o conjurador.

A mão se dissipa se ficar a mais de 18 quadrados de você. Ela age conforme suas ordens mentais, usando suas ações e deslocamento. Se a mão atacar, ela gasta sua ação principal; ao mover-se, gasta seu deslocamento. Ela pode empunhar armas corpo a corpo simples e atacar (1D), além de acionar alavancas ou carregar objetos de até 15 quilos.

### **OLHOS ARCANOS (1º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ritual  
(10 minutos)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** criatura ou objeto adjacente

Você ganha a capacidade de detectar a presença de magia em uma criatura ou objeto adjacente. Não é possível decifrar a natureza do encantamento, apenas detectar sua presença.

- ♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino você consegue entender minimamente a natureza da magia detectada. O mestre deve revelar uma palavra chave que melhor se encaixe na descrição do efeito mágico, como: “proteção”, “fogo”, “ilusão”, “metamorfose”, etc.



### **PASSO ETÉREO (2º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal

Você desaparece num piscar de olhos e reaparece em um espaço desocupado a até 18 quadrados de distância que possa ver.

- ♦ **Ampliação:** gastando 1 ponto de Destino, você pode lançar o feitiço com a ação de movimento.

### **VOZ DE COMANDO (2º círculo)**

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** 1 hora ou até que o comando seja realizado

**Alcance:** 1 criatura a até 18 quadrados

Você emite uma ordem irresistível que força o alvo a obedecer a uma instrução. Escolha uma criatura ao alcance e diga um comando curto (como “deixe-nos passar”, “volte para casa” ou “renda-se”). A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de PRE, ou seguirá o comando até cumpri-lo (ou por 1 hora).

O feitiço falha se a criatura estiver em combate, se não entender seu idioma ou se o comando for obviamente perigoso.

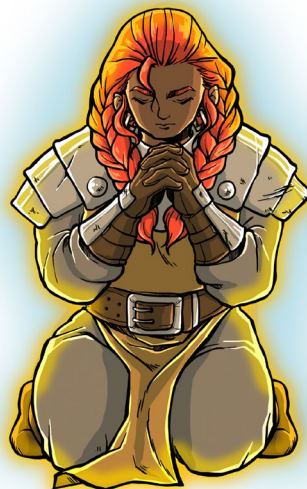
# Feitiços Divinos

## 1º Círculo

|                       |
|-----------------------|
| Abençoar              |
| Aura de proteção      |
| Correntes de luz      |
| Curar ferimentos      |
| Proibição             |
| Proteção contra o mal |
| Selo divino           |

## 2º Círculo

|                        |
|------------------------|
| Acalmar emoções        |
| Armadura de retaliação |
| Aura da partilha       |
| Consagrar              |
| Detectar o mal         |
| Guardião espectral     |
| Restauração            |



### ABENÇOAR (1º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal ou toque

Você realiza uma breve oração que concede 1 Ponto de Destino ao alvo.

Um personagem só pode receber esse benefício uma vez por dia.

- ♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você transforma um frasco de água em água benta.

Cada frasco é suficiente para uma arma, uma armadura, um escudo, até 20 munições ou uma criatura. Aplicar água benta exige 1 minuto, independentemente do uso. Em equipamentos, o efeito permanece até o próximo descanso longo.

**Água benta** pode ser usada para:

**Armas:** permite que atinjam criaturas incorpóreas.

**Armaduras e escudos:** impede que criaturas incorpóreas ignorem sua Defesa.

**Purificação:** remove qualquer transformação indesejada do corpo, como vampirismo ou praga zumbi.

### ACALMAR EMOÇÕES (2º círculo)

**Tempo de conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** toque

Você concede Pontos de Destino suficientes para um alvo sair da condição de desespero e voltar ao patamar de 0 PD. O feitiço também encerra as condições *atordoado*, *amedrontado* e *enfeitiçado* do alvo tocado.

### **ARMADURA DA RETALIAÇÃO** **(2º círculo)**

**Tempo de conjuração:** reação

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal

Ao ser atingido por um ataque, você pode usar sua reação para redirecionar a energia do impacto. A força do golpe é desviada contra uma criatura adjacente a você, que sofre 1 ponto de dano no seu lugar. Se não houver um alvo disponível, o feitiço falha e você sofre o dano.

- ♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você pode escolher qualquer inimigo a até 3 quadrados de você como alvo da retaliação.

### **AURA DA PARTILHA (2º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** qualquer aliado adjacente

Você emana uma luz mística que ocupa todos os quadrados adjacentes ao seu.

Se um aliado dentro da aura receber qualquer efeito mágico benéfico, como uma cura ou bênção, o efeito é multiplicado e se aplica a todos os outros aliados dentro da aura, incluindo o conjurador do feitiço.

- ♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você pode conjurar este feitiço como uma reação assim que um aliado adjacente receber um efeito mágico benéfico.

### **AURA DE PROTEÇÃO (1º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** reação

**Duração:** instantâneo

**Alcance:** qualquer aliado adjacente

Se um aliado adjacente a você sofrer dano, você pode acionar uma aura mágica que te faz receber esse dano em seu lugar.

- ♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você anula totalmente o dano sofrido.

### **CONSAGRAR (2º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ritual  
(10 minutos)

**Duração:** enquanto o conjurador (ou seu símbolo sagrado) permanecer lá

**Alcance:** um cômodo

Após um ritual que dura 10 minutos, você abençoa o interior de um cômodo vazio. O feitiço falha se monstros ou símbolos malditos estiverem presentes na área.

O local se torna território sagrado e demônios ou mortos-vivos são incapazes de entrar no cômodo.

Além disso, descansar em território consagrado traz benefícios equivalentes a dormir em uma taverna aconchegante, ou seja, os personagens recuperam todos os Pontos de Vida após um descanso longo.

O local permanece consagrado enquanto o conjurador, ou seu símbolo sagrado, permanecer no cômodo.

### **CORRENTES DE LUZ (1º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** alvo a até 12 quadrados de você.

Correntes sagradas emergem do chão, forçando o alvo a realizar uma salvaguarda de AGI. Se falhar, o alvo sofre a condição *imobilizado* até o final do feitiço.

O alvo pode fazer uma nova salvaguarda de AGI ou FOR ao final de cada um de seus turnos para se libertar. Com um sucesso, ele se solta. A cada nova tentativa, a dificuldade diminui em 1.

♦ **Ampliação:** gastando 1 Ponto de Destino e uma ação principal, a criatura imobilizada é compelida a confessar um crime ou segredo sombrio e sofre 1 ponto de dano automaticamente.

### **CURAR FERIMENTOS (1º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal ou toque

Você restaura 2 Pontos de Vida do alvo.

♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você não precisa tocar um aliado ferido e pode curá-lo a 12 quadrados de distância.

### **DETECTAR O MAL (2º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal

Seu símbolo sagrado detecta a presença do mal, brilhando intensamente caso haja mortos-vivos ou demônios a até 18 quadrados de você.

♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, por uma cena seu símbolo sagrado se torna uma bússola capaz de te guiar precisamente até o morto-vivo ou demônio mais próximo.

### **GUARDIÃO ESPECTRAL (2º círculo)**

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** até 10 quadrados

Você conjura um espírito protetor que ocupa um quadrado dentro do alcance. O protetor não pode se mover, mas ataca (2D) cada alvo adjacente assim que for conjurado e no início de cada um de seus turnos enquanto durar o feitiço.

♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, o guardião cura 1 ponto de vida de cada aliado adjacente a ele, e é dissipado em seguida.

### PROIBIÇÃO (1º círculo)

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** alvo a até 12 quadrados de você

Escolha uma ação como: *atacar, mover, conjurar feitiços* ou *falar*.

O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de PRE, ou se torna incapaz de realizar a ação escolhida em seu próximo turno.

### PROTEÇÃO CONTRA O MAL (1º círculo)

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** concentração

**Alcance:** pessoal ou toque

Este feitiço cria uma barreira sagrada ao redor do alvo, protegendo sua mente e espírito contra forças malignas. O alvo passa automaticamente em qualquer salvaguarda causada por demônios ou mortos-vivos. Após impedir um efeito dessa forma, o feitiço se encerra.

Enquanto a barreira estiver ativa, o alvo não pode ser *possuído* por essas criaturas. Se o alvo já estiver *possuído*, o feitiço encerra a possessão imediatamente e também se encerra em seguida.

### RESTAURAÇÃO (2º círculo)

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** instantânea

**Alcance:** pessoal ou toque

Você magicamente remove as condições *envenenado* e *doente* do alvo.

♦ **Ampliação:** ao gastar 1 Ponto de Destino, você também remove as condições *paralisado* e *petrificado*.

### SELO DIVINO (1º círculo)

**Tempo de Conjuração:** ação principal

**Duração:** até o selo ser rompido ou outro selo ser conjurado

**Alcance:** um quadrado adjacente

Você desenha um selo mágico de proteção em uma superfície. O selo é invisível para inimigos, mas pode ser visto por você e por aliados que você escolher. Apenas um selo pode estar ativo de cada vez.

Quando uma criatura entra no quadrado protegido, o selo se rompe em um clarão de luz. A criatura sofre 1 ponto de dano e o selo desaparece.

♦ **Ampliação:** ao conjurar o selo, você pode gastar 1 Ponto de Destino para alterar o efeito quando ele for rompido.

**Alarme discreto:** o selo não causa dano e desaparece sem emitir luz ou ruído. Você recebe imediatamente um aviso telepático a qualquer distância quando o selo é rompido e pode ver a criatura responsável por rompê-lo.

**Explosivo:** causa 1D3 pontos de dano na criatura que rompe o selo. Uma salvaguarda de AGI bem-sucedida permite que o alvo reduza o dano pela metade. A explosão também causa 1 ponto de dano em todas as criaturas adjacentes ao quadrado protegido.

# Monstros e Antagonistas

Os *Reinos de Aventura* estão repletos de perigos e monstros terríveis. O mestre controla as ações dessas criaturas e cria desafios empolgantes para o grupo.

Assim como os personagens, os monstros possuem fichas de estatísticas que indicam seus pontos fortes e habilidades especiais.

Essas fichas apresentam as seguintes informações:

**ATRIBUTOS:** assim como os personagens, antagonistas também possuem os seis atributos e seus dados de ação correspondentes.

**PONTOS DE VIDA (PV):** representam a saúde da criatura. Ao chegar a 0 Pontos de Vida, o monstro é morto ou derrotado.

**DEFESA (DEF):** valor que os heróis precisam igualar ou superar para acertar um ataque contra o monstro.

**TAMANHO:** a categoria de tamanho indica quantos quadrados a criatura ocupa no grid de combate. Existem seis categorias:

- ♦ **Minúsculo (½ quadrado):** criaturas muito pequenas, como um gato doméstico ou menor.
- ♦ **Pequeno (1 quadrado):** gnomos, goblins e kobolds.
- ♦ **Médio (1 quadrado):** humanos, orcs e lobos.
- ♦ **Grande (4 quadrados):** ogros, trolls e ursos.
- ♦ **Imenso (9 quadrados):** gigantes e dragões adultos.
- ♦ **Colossal (16 quadrados ou mais):** criaturas titânicas como kaijus e dragões anciões.



**SENTIDOS:** capacidades especiais de visão e outros sentidos são listados aqui.

**DESLOCAMENTO (DESL):** indica a distância, em quadrados, que o monstro pode se mover em seu turno. Tipos especiais de deslocamento, com natação, voo ou escalada, aparecem indicados ao lado do movimento terrestre.

**ATAQUES:** descreve a quantidade de ataques que a criatura pode realizar em seu turno. O número de dados de ação usados em cada ataque aparece ao lado do nome, por exemplo “Garras 2D”, significa que o monstro faz um ataque com suas garras, jogando 2 dados de ação e escolhendo o melhor resultado.

**ATAQUE ESPECIAL:** alguns monstros possuem um ataque particularmente poderoso. Após ser usado, esse ataque não pode ser utilizado novamente até que a criatura consiga recarregar a habilidade.

No início de cada turno, o mestre rola um dado; se o resultado atingir o valor indicado na ficha do monstro, o ataque especial é recarregado e pode ser usado novamente.

**CARACTERÍSTICAS:** descreve quaisquer habilidades especiais ou particularidades do monstro que podem influenciar o combate ou a forma como ele age.

## ARANHA GIGANTE

*Predadora que tece teias em ruínas e cavernas, aguardando pacientemente por presas desavisadas.*

Animal Grande | DEF 3 | PV 8 |  
DESL 6 (escalar 6) | Visão no Escuro 18 m

FOR 13 (2D) | AGI 14 (2D) | RES 11 (1D) |  
INT 3 (-2D) | INS 12 (1D) | PRE 6 (-2D)

**2 ataques:** Presas 2D.

**Veneno:** ao sofrer dano das presas, o alvo faz salvaguarda de RES dif. 4 ou fica *envenenado*. O efeito do veneno se encerra após um descanso curto ou longo.

**Teia (5–6):** uma criatura a até 6 quadrados deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de AGI dif. 4 ou sofre a condição *imobilizado*. A criatura pode tentar se libertar em seu turno ao gastar uma ação para realizar uma salvaguarda de FOR dif. 4. A dificuldade dessa salvaguarda diminui em 1 grau a cada tentativa (mínimo de 2). As teias podem ser destruídas por fogo, mas a criatura presa sofre 1 ponto de dano automático quando elas são queimadas.



## ARMADURA ANIMADA

*Uma armadura vazia despertada por magia, criada para proteger salões, cofres e ruínas antigas. Avança sem hesitação, ignorando dor, medo e cansaço.*

Constructo Médio | DEF 5 | PV 8 | DESL 5

FOR 15 (2D) | AGI 8 (1D) | RES 15 (2D) |  
INT 3 (-2D) | INS 10 (1D) | PRE 3 (-2D)

**1 ataque:** Espada longa 2D | Escudo 1D, o alvo atingido deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de FOR dif. 4. Falha: a armadura escolhe empurrá-lo 1 quadrado ou impor a condição *caído*.

**Constructo:** imune a veneno, doenças, sono, medo e efeitos que afetem a mente.

**Gema de comando:** uma gema mágica flutua no interior da armadura, sustentando sua animação. Quando a armadura é derrotada, a gema perde seu poder, mas pode ser vendida por 25 mo.

## BANDIDO

*Criminosos que vivem de emboscadas nas estradas ou servindo a chefes mais poderosos.*

Humanoide Médio | DEF 4 | PV 4 | DESL 6

FOR 11 (1D) | AGI 11 (1D) | RES 10 (1D) |  
INT 10 (1D) | INS 10 (1D) | PRE 10 (1D)

**1 ataque:** Espada curta 1D | Besta 1D, alcance 15.

## BANDIDO, CHEFE

*Líder de quadrilha capaz de comandar seus subordinados por meio de intimidação.*

Humanoide Médio | DEF 4 | PV 8 | DESL 6

FOR 13 (2D) | AGI 11 (1D) | RES 10 (1D) |  
INT 10 (1D) | INS 10 (1D) | PRE 13 (2D)

**2 ataques:** Espada curta 2D | Besta 1D, alcance 15.

**Grito de comando (5–6):** cada Bandido capaz de ouvir o comando usa uma reação e faz um de seus ataques corpo a corpo contra alvos adjacentes imediatamente.

## BESOIRO AÇOUQUEIRO

*Inseto gigante que espregueia sob a terra, aguardando o momento certo para atacar suas presas.*

Animal Grande | DEF 5 | PV 12 |  
DESL 6 (escavar 6) | Sentido sísmico 18 m

FOR 17 (2D) | AGI 11 (1D) | RES 13 (1D) |  
INT 3 (-2D) | INS 13 (2D) | PRE 6 (-2D)

**2 ataques:** Garras (2D), além de sofrer dano, o alvo atingido fica *imobilizado*. A vítima pode gastar uma ação em seu turno e realizar um teste contestado de FOR para escapar. | Quelíceras (3D), apenas contra criaturas *imobilizadas*.

**Bufada de ácido (5–6):** o besouro expele ácido em um cone de 3 quadrados. Criaturas na área fazem uma salvaguarda de AGI dif. 4. Falha: 2 de dano. Sucesso: 1 de dano.

## BRUXA

*Conjuradora que manipula forças ocultas por meio de rituais, maldições e pactos sombrios.*

Humanoide Médio | DEF 4 | PV 7 |  
DESL 6 | Visão no escuro 18 m

FOR 7 (-2D) | AGI 11 (1D) | RES 10 (1D) |  
INT 13 (2D) | INS 12 (1D) | PRE 14 (2D)

**2 ataques:** Adaga 1D |  
Raio sombrio 2D, alcance 10

**Resistência à magia:** joga um dado adicional de salvaguarda contra feitiços.

**Feitiços conhecidos (2D):** *Invisibilidade, Passo etéreo, Escudo de energia, Clarividência, Invocar familiar.*

**Maldição (5-6):** a Bruxa aponta para uma pessoa a até 6 quadrados e roga uma praga, forçando o alvo a realizar uma salvaguarda de PRE dif. 6.

**Falha:** role 1D para determinar o efeito. Alguns efeitos permitem repetir a salvaguarda ao final de cada turno do alvo.

- ♦ **1-2 Enjoo:** fica *atordoado* até o final de seu próximo turno.
- ♦ **3-4 Pavor:** o alvo perde 1 PV e 1 PD. Esse dano se repete no começo de cada um dos turnos até passar na salvaguarda.
- ♦ **5-6 Desgraça:** o alvo é transformado em um animal pequeno ou objeto até passar na salvaguarda; se tirar 1 em qualquer salvaguarda, a transformação se torna permanente.

## CAVALEIRO DA MORTE

*Guerreiro morto-vivo envolto em armadura profana, guiado por ódio eterno.*

Morto-vivo Médio | DEF 6 | PV 12 |  
DESL 5 | Visão no escuro 18 m

FOR 18 (3D) | AGI 10 (1D) | RES 14 (2D) |  
INT 10 (1D) | INS 11 (1D) | PRE 13 (2D)

**2 ataques:** Espada longa profana 3D

**Resistência à magia:** joga um dado adicional de salvaguarda contra feitiços.

**Morto-vivo:** imune a *venenos, doenças e exaustão*.

**Aura de medo:** inimigos adjacentes sofrem -1 PD no começo de cada turno.

**Golpe sombrio (5-6):** teleporta para um espaço desocupado a até 18 quadrados de distância e faz um ataque com espada longa profana (3D) contra todos os alvos adjacentes.

## CULTISTA FANÁTICO

*Devotos enlouquecidos de deuses sombrios ou entidades proibidas.*

Humanoide Médio | DEF 3 | PV 3 | DESL 6

FOR 9 (1D) | AGI 10 (1D) | RES 11 (1D) |  
INT 10 (1D) | INS 9 (1D) | PRE 13 (2D)

**1 ataque:** adaga ritualística 1D

**Fervor fanático:** ao chegar a 0 PV, o fanático brada o nome de sua entidade sangrenta e, antes de morrer, realiza um último ataque corpo a corpo como ação livre, rolando 3D.

## ESQUELETO

*Restos animados por magia sombria.*

Morto-vivo Médio | DEF 4 | PV 3 |  
DESL 6 | Visão no escuro 18 m

FOR 10 (1D) | AGI 10 (1D) | RES 9 (1D) |  
INT 3 (-2D) | INS 8 (1D) | PRE 5 (-2D)

**1 ataque:** Espada enferrujada 1D |  
Arco curto 1D, alcance 10.

**Sem órgãos:** imune a armas que causam dano perfurante, como flechas, punhais e dardos.

**Morto-vivo:** imune a venenos, doenças e exaustão.

**Ossos frágeis:** sofre +1 dano de ataques com armas contundentes, como porretes, maçãs e malhos.

## GOSMA CÁUSTICA

*Massa amorfa e sem mente que se arrasta por masmorras e cavernas, dissolvendo tudo o que toca com seu corpo corrosivo.*

Lodo Médio | DEF 3\* (ver imunidades) |  
PV 8 | DESL 4 (rastejar) | Sentido cego 6 m

FOR 13 (2D) | AGI 3 (-2D) | RES 14 (2D) |  
INT 1 (-3D) | INS 8 (1D) | PRE 1 (-2D)

**1 ataque:** toque ácido 2D

**Imunidades:** armas tradicionais só causam dano em caso de acerto crítico confirmado.

**Respingos corrosivos:** qualquer criatura que realizar um ataque corpo a corpo contra a gosma deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de AGI dif. 4 ou sofre 1 ponto de dano.

## GOBLIN

*Pequenos seres arditos que vivem em bandos em cavernas, ruínas e florestas.*

Humanoide Pequeno | DEF 4 | PV 2 |  
DESL 6 | Visão no escuro 18 m

FOR 5 (-2D) | AGI 12 (1D) | RES 9 (1D) |  
INT 10 (1D) | INS 12 (1D) | PRE 8 (1D)

**1 ataque:** Cimitarra 1D |  
Arco curto 1D, alcance 10.

**Arisco:** se um ataque corpo a corpo contra o goblin for mal-sucedido, a criatura pode gastar uma reação para se mover até 3 quadrados, ignorando terreno difícil.

**Tática de matilha:** ganham +1 Dado de Ação em ataques contra alvos adjacentes a outro goblin ou um de seus aliados.



## GUARDA

*Soldado treinado para manter a ordem em cidades e fortalezas.*

Humanoide Médio | DEF 4\* (ver formação defensiva) | PV 5 | DESL 6

FOR 11 (1D) | AGI 10 (1D) | RES 12 (1D) | INT 10 (1D) | INS 11 (1D) | PRE 10 (1D)

**1 ataque:** Espada curta 1D | Lança 1D, alcance 2.

**Formação defensiva:** se estiver adjacente a outro guarda, recebe +1 DEF.

## GHÛL

*Cadáver profanado que vagueia por túmulos e campos de batalha, alimentando-se da carne dos mortos e dos vivos.*

Morto-vivo Médio | DEF 4 | PV 6 | DESL 7 | Visão no escuro 18 m

FOR 12 (1D) | AGI 13 (2D) | RES 11 (1D) | INT 6 (-2D) | INS 12 (1D) | PRE 9 (1D)

**2 ataques:** Garras 2D | Mordida 3D, apenas contra criaturas *paralisadas*.

**Paralisia:** ao ser atingido pelas garras, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de RES dif. 4 ou fica *paralisado* até o final do seu próximo turno.

**Morto-vivo:** imune a *venenos*, *doenças* e *exaustão*.

## HARPIA

*Criaturas aladas grotescas que habitam penhascos e ruínas. Atraem viajantes para armadilhas fatais.*

Humanoide Médio | DEF 4 | PV 5 | DESL 4 (voo 8) | Visão no escuro 18 m

FOR 10 (1D) | AGI 13 (2D) | RES 11 (1D) | INT 7 (-2D) | INS 12 (1D) | PRE 14 (2D)

**1 ataque:** Garras 1D | Arco curto 2D, alcance 10.

**Canto hipnótico (5–6):** criaturas que possam ouvir o canto e estejam a até 18 quadrados devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de PRE dif. 4 ou ficam *enfeitiçadas* até o final de seu próximo turno. Imediatamente, largam o que estiverem segurando. Em seu próximo turno, devem se mover em direção à harpia e gastar a ação para se mover novamente. Se houver um obstáculo perigoso, como um penhasco, no caminho até a harpia, o alvo pode repetir a salvaguarda antes de seguir em direção ao perigo.

## JAVALI

*Animal agressivo e territorial, encontrado em florestas e matas densas.*

Animal Médio | DEF 4 | PV 6 | DESL 7

FOR 14 (2D) | AGI 10 (1D) | RES 13 (2D) | INT 4 (-2D) | INS 12 (1D) | PRE 8 (1D)

**1 ataque:** Presas 2D

**Investida:** se o javali se mover ao menos 3 quadrados em linha reta antes de atacar, ganha +1 Dado de Ação em seu ataque de presas.

## KOBOLD

*Pequenos humanoides de traços reptilianos. Veneram dragões e protegem seus covis.*

Humanoide Pequeno | DEF 4 | PV 3 |  
DESL 7 | Visão no escuro 18 m |

FOR 7 (-2D) | AGI 13 (2D) | RES 9 (1D) |  
INT 10 (1D) | INS 12 (1D) | PRE 9 (1D)

**1 ataque:** Lança 1D |  
Arco curto 2D, alcance 10.

**Faro aguçado:** jogam 3D para detectar criaturas escondidas.

**Tática de matilha:** ganham +1 Dado de Ação em ataques contra alvos adjacentes a outro kobold ou um de seus aliados.

## LOBO

*Predador ágil que caça em matilhas, cercando e derrubando presas maiores.*

Animal Médio | DEF 4 | PV 5 |  
DESL 8 | Visão no escuro 18 m

FOR 13 (2D) | AGI 13 (2D) | RES 11 (1D) |  
INT 5 (-2D) | INS 13 (2D) | PRE 10 (1D)

**1 ataque:** Mordida 2D

**Tática de matilha:** ganham +1 Dado de Ação em ataques contra alvos adjacentes a outro lobo ou um de seus aliados.

**Derrubar:** ao atingir com a mordida, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de FOR dif. 4, ou sofre a condição *caído*.



## NECROMANTE

*Conjurador sombrio que manipula a energia da morte para controlar mortos-vivos.*

Humanoide Médio | DEF 3 | PV 8 |  
DESL 6 | Visão no escuro 18 m

FOR 8 (1D) | AGI 10 (1D) | RES 10 (1D) |  
INT 14 (2D) | INS 12 (1D) | PRE 11 (1D)

**1 ataque:** Adaga 1D |  
Toque necrótico 2D

**Feitiços conhecidos (2D):** *Invisibilidade, Passo etéreo, Escudo de energia*

**Animar mortos (5–6):** um cadáver a até 6 quadrados se ergue como um zumbi, ou esqueleto, sob o controle do necromante, agindo logo após seu turno.

**Dreno vital (5–6):** um alvo adjacente faz uma salvaguarda de RES dif. 4. Falha: sofre 2 pontos de dano e o necromante recupera 1 PV; Sucesso: 1 ponto de dano e o Necromante não recupera PV.



## OGRO

*Humanoide gigantesco que usa sua força esmagadora para intimidar e derrotar inimigos menores.*

Humanoide Grande | DEF 3 | PV 16 |  
DESL 5

FOR 18 (3D) | AGI 8 (1D) | RES 14 (2D) |  
INT 5 (-2D) | INS 9 (1D) | PRE 7 (-2D)

**1 ataque:** Clava enorme 3D

**Golpe giratório (5-6):** o ogro faz um ataque de clava contra cada inimigo adjacente.

## PANTERA ILUSIONISTA

*Predador sobrenatural que projeta uma imagem ilusória de si mesmo.*

Fera Mágica Grande | DEF 5 | PV 7 |  
DESL 8 | Visão no escuro 18 m

FOR 14 (2D) | AGI 17 (2D) | RES 12 (1D) |  
INT 6 (-2D) | INS 13 (2D) | PRE 10 (1D)

**2 ataques:** Tentáculos 2D

**Cópia ilusória:** a pantera projeta uma cópia ilusória adjacente a si mesma, que imita os seus movimentos perfeitamente. Qualquer ataque contra a pantera tem chance de acertar apenas a ilusão.

Após acertar um ataque contra a pantera, jogue um dado:

- ♦ com 1-3, o golpe acerta apenas a ilusão, que desaparece.
- ♦ Com 4-6, o ataque atinge a pantera de verdade, e a ilusão desaparece.
- ♦ Uma nova cópia ilusória reaparece no começo do turno da pantera, como ação livre.



## SERPE

*Répteis alados e ferozes que habitam penhascos e montanhas. Caçam mergulhando sobre suas presas.*

Fera Mágica Grande | DEF 5 | PV 10 |  
DESL 4 (voo 8)

FOR 16 (2D) | AGI 13 (2D) | RES 14 (2D) |  
INT 5 (-2D) | INS 12 (1D) | PRE 9 (1D)

**2 ataques:** Garras 2D | Mordida 2D

**Ferrão venenoso (5–6):** no lugar de um de seus ataques, use o ferrão (2D). Se atingir, o alvo sofre 1 ponto de dano e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de RES dif. 5; se falhar, o personagem fica na condição *envenenado*. O efeito do veneno se encerra após um descanso curto ou longo.

## VAMPIRO (PROLE VAMPÍRICA)

*Pessoa recém-corrompida pelo vampirismo. Dominado pela fome, ataca de forma selvagem e impulsiva.*

Morto-vivo Médio | DEF 4 | PV 9 |  
DESL 7 (escalar 7) | Visão no escuro 18 m

FOR 12 (1D) | AGI 13 (2D) | RES 11 (1D) |  
INT 8 (1D) | INS 10 (1D) | PRE 11 (1D)

**2 ataques:** Garras 2D | Mordida 1D

**Drenar vida:** ao causar dano com a mordida, recupera 1 PV.

**Morto-vivo:** imune a *venenos*, *doenças* e *exaustão*.

**Sensibilidade à luz:** sofre 1 de dano por turno em luz solar direta.

## ZUMBI

*Cadáveres reanimados por magia profana ou maldições antigas. Avançam lentamente, movidos apenas por um instinto vazio de destruir os vivos.*

Morto-vivo Médio | DEF 2 | PV 4 | DESL 4

FOR 12 (1D) | AGI 4 (-2D) | RES 15 (2D) |  
INT 3 (-2D) | INS 6 (-2D) | PRE 3 (-2D)

**1 ataque:** Arranhões e mordidas 1D

**Morto-vivo:** imune a *venenos*, *doenças* e *exaustão*.

**Ponto fraco:** um crítico confirmado destrói o zumbi imediatamente.

**Praga:** ao ser ferido por um zumbi, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de RES, dif. 3. Se falhar, é contaminado pela praga zumbi, e fica com a condição *doente*, que só pode ser revertida com o efeito do feitiço *Restauração*. Se o alvo morrer enquanto estiver contaminado, o seu corpo se transforma em um zumbi após 1 hora.



# Reinos de Aventura

Ficha de Personagem

NOME: \_\_\_\_\_ ESPÉCIE: \_\_\_\_\_ CLASSE: \_\_\_\_\_ NÍVEL: \_\_\_\_\_

TAMANHO: \_\_\_\_\_ DESLOCAMENTO: \_\_\_\_\_ DIVINDADE: \_\_\_\_\_ XP: \_\_\_\_\_

## ATRIBUTOS

**FOR**  
FORÇA

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

**AGI**  
AGILIDADE

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

**RES**  
RESISTÊNCIA

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

**INT**  
INTELECTO

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

**INS**  
INSTINTO

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

**PRE**  
PRESENÇA

VALOR: \_\_\_\_\_ DADO DE AÇÃO: \_\_\_\_\_

/

ATUAL MÁX

**PONTOS DE VIDA**

**DEFESA/ ARMADURA**

## APARÊNCIA

## TALENTOS

## FEITIÇOS

## EQUIPAMENTOS

MOEDA: \_\_\_\_\_

| ITEM | QUANTIDADE |
|------|------------|
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |
|      |            |

## DESTINO

5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5

ESPERANÇA DESESPERO