

CHAMAS DE ELÍSIA

PLAYTEST

CAPÍTULO 0 - ANTES DE COMEÇAR

Este capítulo apresenta o jogo e o mundo onde ele acontece.

A – O que é um RPG de mesa?

RPG é a sigla para Role Playing Game, ou seja, jogo de interpretação de personagens.

Um grupo de pessoas cria uma história junto, e uma delas assume o papel de Narrador, que descreve o mundo, interpreta quem vive nele e reage ao que o grupo decide fazer. As outras criam personagens, as interpretam e tomam as decisões que movem a história adiante.

Criar uma personagem é o primeiro passo de qualquer jogador. Você decide quem ela é, o que sabe fazer e de onde veio.

Além de descrever o mundo, o Narrador interpreta todas as personagens que os jogadores não controlam e decide como o ambiente reage a cada escolha do grupo.

Quando o resultado de uma ação é incerto, os dados decidem, e o jogo segue a partir do que sair neles.

Uma sessão de jogo costuma durar de duas a quatro horas e raramente conta uma história inteira sozinha. O comum é que várias sessões formem uma campanha, e as personagens levam o que viveram de uma sessão para a próxima.

B – O que você precisa para jogar?

Para começar, bastam poucas coisas:

Um grupo de pessoas

Um grupo composto por: Narrador e, de preferência, três ou quatro jogadores.

Dados

O jogo usa cinco dados de faces diferentes: **d4**, **d6**, **d8**, **d10** e **d12**.

A letra "d" significa 'dado' e o número diz quantas faces ele tem, então um d8 dá resultados de 1 a 8.

Todo teste usa dois dados, e ambos podem ter a mesma face. Dois dados de cada tipo por jogador bastam para começar. Quem não tem dados físicos pode usar um rolator de dados online facilmente encontrado na internet.

Uma ficha

Cada jogador precisa de uma ficha para anotar Atributos, Perícias, Técnicas, Equipamento e demais informações. Uma folha em branco serve, e o Capítulo III mostra, passo a passo, o que anotar nela. Lápis é a melhor escolha, porque os números mudam com certa frequência.

Este livro

Ninguém precisa decorar as regras. Deixe este material à mão, ou na tela do celular, para consultar quando surgir dúvidas.

Um lugar para jogar

Pode ser uma mesa de jantar, uma chamada de vídeo ou a praia de sua preferência. O grupo só precisa conseguir conversar e ver o resultado dos dados de todos.

E para o Narrador

Uma situação preparada para a primeira sessão e as fichas das criaturas e dos demais personagens que vão aparecer.

C – O que é Chamas de Elísia

Chamas de Elísia é um RPG de mesa de alta fantasia. Nele, as personagens aprendem a manejar a própria Chama e enfrentam Dissonantes, criaturas nascidas do desequilíbrio da Mana.

Elísia é um mundo que arde por dentro. Toda vida aqui carrega uma centelha própria, a Chama, que permite viver e manipular a Mana, a energia coletiva que atravessa tudo no mundo.

Quando a Mana perde o compasso, o que ela toca se deforma. Um animal nasce coberto de luz em vez de pele, uma ferramenta passa a lembrar a mão que a usava, uma rachadura no chão começa a respirar. O mundo chama de Dissonante tudo o que nasce desse descompasso.

Em alguns pontos de Elísia, conhecidos como Nexos de Aruna, a Mana se concentra a ponto de alterar o ambiente e a própria vida, e é neles que os Dissonantes surgem com mais frequência.

Por trás da Mana existem seis Grandes Espíritos, forças elementares que os povos veneram, temem ou tentam compreender: *Ember* rege o fogo; *Aqua* a água; *Gravitalis* a terra; *Caelus* o vento; *Clair* a luz; e *Obscur* a escuridão.

As personagens de uma história em Elísia são pessoas que despertaram sua Chama e escolheram um caminho, pegam contratos nos murais das Guildas, atravessam estradas e desertos, investigam ruínas, protegem vilarejos e descobrem o que anda mudando no mundo.

Povos

Quatro povos dividem Elísia:

Humanos

São os mais numerosos e inquietos. Espalham-se por planícies e cidades, construindo incessantemente estradas para expandir seus territórios.

Anões

Vivem em cidades escavadas dentro das montanhas. Tratam o trabalho como oração, e tudo que forjam é feito para durar gerações.

Elfos

Moram em florestas antigas e vivem no ritmo das estações e das luas. Guardam a memória do mundo e desconfiam de qualquer pressa.

Silfos

Seguem as correntes de Mana e raramente ficam num só lugar. São estudiosos discretos, e muitos dizem que são o povo mais antigo do mundo.

Em qualquer povo, a Chama desperta de dois jeitos. Os Portadores nascem com ela transbordando, difícil de conter. Os Temperados a conquistam com esforço, treino e paciência.

Guildas

A maior parte de quem manifesta a própria Chama acaba ligada a uma Guilda. Elas são seis, cada uma com um jeito próprio de encarar o mundo.

Ordem da Lâmina

Localizada em Altamira, forma os **Laministas**. Nasceu de um pacto entre inimigos exaustos e ensina a disciplina física e a arte de permanecer de pé até o fim. É guardiã de Ramiel sem ser braço da coroa real.

Associação Magista

Localizada em Arcádia, forma os **Magistas**. Reúne escolas antes rivais e coloca o saber acima da vaidade. Estuda a Mana com o rigor de quem quer entender antes de agir, e registra cada erro para que ele não se repita.

Confraria do Alvorecer

Localizada em Montelise, forma os **Vigilantes**. Defende a virtude sem dogma e acredita em proteger, prover e inspirar. Lê o terreno e avisa antes que seja tarde.

Igreja de Midas

Localizada em Altamira, forma os **Acólitos**. É a primeira das Guildas. Reza e abençoa os enfermos e os necessitados que procuram abrigo em seus templos, apresentando uma enorme fé que sabe lutar quando necessário.

Cooperativa do Comércio

Localizada em Terra Nova, forma os **Artífices**. Reúne mercado, oficina e laboratório num engenho coletivo, em que matéria-prima vira solução entre a forja e a bancada.

Bando dos Rapinos

Localizada em Veyrun, forma os Rapinos. Opera em células discretas, onde a lei não chega.

Além das seis, existem os **Desbravadores de Elísia**, nos portões leste de Altamira. Ali não há juramento. Pessoas se encontram, formam grupos e aceitam trabalhos que não aparecem nos murais das outras Guildas.

Um pouco de história

Nem sempre existiram Guildas. Na *Era dos Conflitos*, reinos e ordens disputavam quem controlava a Chama mais forte, e os Portadores eram sequestrados ou forçados a lutar em guerras que não eram suas. Essa época guarda nomes que ainda se repetem em Elísia, como: a *Guerra dos Três Rios*, o *Cerco de Valenkar*, o *Sequestro de Lysenne*, os *Reinos de Fogo de Aurelion e Maerion*, as *Cidades da Cinza* e os *Senhores da Brasa*.

As primeiras irmandades saíram desses anos. Umas nasceram de mercenários cansados de serem usados, outras de estudiosos da Mana que resolveram ensinar juntos, outras de refugiados que juntos ergueram uma só bandeira.

Durante tais guerras surgiu um homem chamado Midas, que ensinou que a Chama devia ser partilhada por todos. Sua palavra deu origem à Igreja de Midas, a primeira das Guildas, e os anos em que ele viveu ficaram conhecidos como o Período Dourado, quando Portadores e Temperados andaram lado a lado. Ao falecer, a doutrina da Igreja endureceu.

Veio então um longo período de paz, sustentado mais por cautela do que por confiança, época essa que ficou conhecida como “O Platô”.

Hoje essa paz vem se deteriorando. Os Dissonantes aparecem em lugares onde antes não apareciam. As Guildas desconfiam umas das outras, as caravanas viajam com escolta e os tratados continuam de pé, embora poucos acreditem neles.

Onde tudo acontece

Reino de Ramiel

O Reino de Ramiel nasceu nos *Dias da Unificação*, quando *Altamira*, *Montelise* e *Terra Nova*, três cidades rivais, decidiram encerrar as guerras e conviver em harmonia. O pacto foi firmado em *Désper*, território que não pertencia a nenhuma delas.

A atual política do reino é conduzida por casas de antigas famílias poderosas, que se revezam no trono em regências de sete anos para que nenhuma se torne dona da coroa. Hoje se alternam as casas *Valcarys*, *Dornhal* e *Elarion*.

As cidades que compõem o Reino de Ramiel são:

Altamira é a capital, erguida sobre colinas junto ao mar e visível até de longe. De fora para o centro da cidade ficam feiras improvisadas, tavernas e residências mais simples. Mais para dentro, leilões, casas de câmbio e lojas que vendem de tecidos raros a cristais de Mana. No centro estão a Grande Catedral de Midas e a Fortaleza da Lâmina;

Montelise é a cidade entre picos nevados, onde a vida segue o ritmo do sol. Seu nome vem de uma lenda de amor entre um rei e sua amada Elise, e a cidade se define como a certeza de um novo amanhecer. As casas de pedra e madeira brotam das encostas, ligadas por pontes suspensas, e a Confraria do Alvorecer é o seu coração;

Terra Nova é uma cidade portuária de águas quentes, ao lado das Falésias de Ébano, com estaleiros sempre acesos e mercados de pregão agitados. A Cooperativa do Comércio testa invenções ali, e onde há muito ouro também há espiões e contrabandistas.

Désper é a cidade da Academia, onde os jovens aprendem a controlar a Chama. Suas lamparinas de Mana iluminam os telhados à noite, e a cidade ganhou o apelido de “a cidade que nunca dorme”. Há tavernas apropriadas para jovens,

ruas cheias de festividades e experimentos, e o Mercado dos Curiosos, onde comerciantes locais vendem de bugigangas a pergaminhos incomuns.

Liga de Khal'thera

A Liga de Khal'thera fica fora de *Ramiel*, onde o mundo é mais duro. Ela reúne cidades livres, sem rei, governadas pelo *Conselho das Cidades Livres* e sempre atentas às oscilações da Mana.

As cidades livres são:

Arkhin'hold, a cidade-fortaleza, erguida em torno de uma prisão selada que ninguém abre;

Polaris nasceu nas Escarpas de Vidro, entre galerias de gelo, e vive ao som de um monólito que canta e acalma os Dissonantes; e

Veyrun, localizada no coração do Deserto de Kharan, onde o Bando dos Rapinos vende escolta e proteção às caravanas que por ali passam.

Arcádia

Arcádia flutua no céu, à deriva. É um arquipélago de ilhas arrancadas do chão que se move pelas correntes de Mana, ligado por pontes suspensas e pequenos dirigíveis que cruzam entre as ilhas. É o lar dos Magistas, e a Associação Magista, sediada na ilha de Ortheas, o governa sem coroa nem exército. A maioria das decisões saem de assembleias que ocorrem com certa frequência.

O dia a dia

Dissonantes fazem parte da vida comum. Os pacíficos são tolerados e às vezes bem-vindos. Alguns são criados como animais de estimação e fornecem calor, luz ou ingredientes. Outros são lidos como presságio, e a aparição de um deles pode anunciar colheita farta. Os hostis costumam dar sinais antes de atacar, como um silêncio anormal ou uma mudança brusca no clima. Crianças aprendem a não brincar perto de florestas onde algum foi visto, viajantes levam amuletos para se protegerem, e há festivais para honrar ou apaziguar essas criaturas.

O comércio segue as estradas. Caravanas ligam cidades e reinos, e cada lugar vende o que tem de melhor. Terra Nova exporta sal, peixe e as engenhocas da Cooperativa. A Liga de Khal'thera troca metais raros, cristais de Mana e conhecimento técnico. Em Veyrun se vende escolta, informação e o que outros territórios proíbem. E nos muros

de cada Guilda, os trabalhos vão de resgatar um animal doméstico a explorar uma ruína sem nome.

As cidades têm suas festas. Em Terra Nova, as Luzes da Maré enchem o mar de pequenas embarcações cintilantes a cada estação. Em Arkhin'hold, as Chamas Negras celebram a fundição de novas armas. Em Veyrun, as Noites das Asas trazem corridas de montaria pelas dunas e danças em torno de fogueiras. Em Désper, a Praça das Lanternas fica cheia de iniciados, instrutores e viajantes até de madrugada.

Normalmente os povos de Elísia não sonham, e por isso um sonho é tratado como presságio. Quem sonha costuma contar a alguém.

Como sua história começa

Toda personagem começa como Iniciado, alguém que despertou a Chama e ainda não escolheu uma Guilda. Em Désper, a Academia acolhe jovens de todos os cantos de Elísia num território neutro, sem bandeira de Guilda, reino ou ordem.

Ao chegar, cada Iniciado acende uma vela com a própria essência diante da pira do Átrio das Chamas. Cada Chama é diferente da outra, e as mais raras, por vezes, rendem crônicas.

A formação se divide em três ciclos: no primeiro, a Fundação, o Portador aprende a conter a Chama e o Temperado prepara o corpo; no segundo, a Modulação, o Iniciado conhece todos os caminhos e aprende Técnicas Comuns, que qualquer pessoa de Chama desperta pode aprender; no terceiro é a Graduação, uma missão em grupo em que conta mais sobreviver, cooperar e se adaptar do que vencer. Pelo caminho vêm os primeiros riscos, em missões além das muralhas da Academia.

Quem passa pela Graduação pode ser aceito por uma Guilda e desperta a sua Prima-Forma no nível 3, o que encerra o estágio de Iniciado. Dois ritos marcam essa formação, o Testemunho da Chama e a Tocha da Aurora, que o Iniciado leva consigo ao procurar uma Guilda.

A carreira de uma personagem segue por quatro estágios ao longo de vinte níveis: **Iniciado, Prima-Forma, Secunda-Forma e Última-Forma.**

CAPÍTULO I - COMO JOGAR

Chamas de Elísia se joga com dois dados e uma soma. Você diz o que sua personagem faz, o Narrador diz o que está em jogo e os dados decidem o que acontece.

A – Quem faz o quê

Cada jogador interpreta uma personagem, uma pessoa de Elísia cuja Chama despertou, e decide o que ela faz. O Narrador descreve o mundo, interpreta as criaturas e as pessoas que o grupo encontra, escolhe as Dificuldades e decide quando uma ação precisa de teste. Só se rola quando há risco e o resultado pode mudar a história.

B – Os dados

Todo número do jogo vem de uma mesma escada de cinco dados, do menor ao maior:

d4 → d6 → d8 → d10 → d12

Cada degrau da escada é um Grau. Subir um Grau troca o dado pelo seguinte, como de d6 para d8, e descer um Grau troca pelo anterior, como de d8 para d6.

Atributos e Perícias são medidos por um dado dessa escada, e quanto maior o dado, maior o resultado esperado nos testes. Todo Atributo e toda Perícia começam em d4. A personagem melhora ganhando Graus (Capítulo III), e cada estágio tem um teto de dado.

C – Atributos e Perícias

Um teste combina um Atributo e uma Perícia. O Atributo diz de onde vem o esforço, e a Perícia diz o que o personagem sabe fazer.

Atributos

- **Corpo** - O poder físico de quem age. Força para erguer e golpear, fôlego para durar e resistência para suportar dor, fome e cansaço.
- **Mente** - A capacidade de aprender, lembrar e raciocinar. Atenção para notar, memória para guardar e firmeza para não ceder à confusão.
- **Presença** - A força da personalidade. Carisma, voz e postura que fazem os outros ouvirem, confiarem ou recuarem.
- **Chama** - A centelha que liga cada ser à Mana. Vitalidade interior, afinidade com a energia do mundo e domínio sobre a própria força espiritual.

Perícias

- **Arcanismo** - Conhecimento sobre a Mana, Grandes Espíritos e Técnicas. Quem domina esse estudo reconhece efeitos mágicos no ar e sabe de onde ele vem.
- **Atletismo** - Proezas do corpo em movimento. Correr, saltar, escalar, nadar, arremessar e atravessar um obstáculo sem perder o ritmo.
- **Combate** - O ofício da luta de perto. Guarda, golpe e leitura do adversário, aprendidos pela repetição de quem treina até a arma virar extensão do corpo.
- **Furtividade** - A arte de passar despercebido. Andar sem ruído, esconder-se à vista de todos, seguir alguém sem ser notado e deixar o mínimo de rastro.
- **Influência** - O poder da palavra e da presença sobre a vontade alheia. Convencer, negociar, enganar, intimidar e conduzir uma multidão com a voz.
- **Instinto** - A percepção que se antecipa ao pensamento. Identificar o perigo, notar o que destoa no ambiente e sentir a Mana ou a intenção de alguém antes de qualquer explicação.
- **Investigação** - O método de reunir indícios e tirar deles uma conclusão. Examinar ambientes, comparar relatos, decifrar documentos e descobrir o que alguém tentou esconder.
- **Manha** - A esperteza das ruas. Furto, trapaça, contrabando, códigos do submundo e o jeito de se virar onde a lei não alcança.
- **Medicina** - O cuidado com corpos feridos e adoecidos. Estancar, suturar, diagnosticar, preparar remédios e reconhecer venenos.
- **Mira** - A precisão de quem acerta a distância. Realização de qualquer disparo em que o alvo está longe e a mão precisa estar firme.
- **Ofício** - O trabalho de transformar matéria em objeto. Forja, carpintaria, costura, alquimia e engenharia, do conserto improvisado à obra de mestre.
- **Sobrevivência** - A vida longe das cidades. Rastrear, caçar, achar o caminho, montar abrigo, prever o clima e entender os hábitos dos animais e os perigos de cada terreno.
- **Vigor** - A capacidade do corpo de suportar. A resistência para aguentar e segurar o fôlego, dor, fadiga, calor e frio, além do uso da força bruta por períodos extensos.

D – O teste em cinco passos

Toda ação incerta se resolve do mesmo jeito. Um teste soma dois dados, um do Atributo e outro da Perícia que você escolheu, e compara o total com a Dificuldade.

1. Escolha o par e enfrente uma Dificuldade

Você propõe um Atributo e uma Perícia que descrevam o que a personagem tenta fazer, e essa dupla é o seu par. O Narrador confirma e escolhe a Dificuldade.

2. Ajuste os Graus

Some as Vantagens e as Desvantagens de todas as fontes. Elas se anulam de um para um, e o saldo sobe ou desce os dados do par em Graus, como explica a seção I.

3. Role os dois dados e confira se saem dados iguais

Role um dado do Atributo e um da Perícia, já com os Graus ajustados. Se os dois mostrarem o mesmo número e ele for 1, é uma Falha Crítica. Se mostrarem o mesmo número e ele for 6 ou mais, é um Sucesso Crítico.

4. Resolva os Incêndios e some os bônus

Some os dois dados, os Incêndios, os bônus fixos de equipamento e de efeitos e os +1 ou -1 que sobrarem das Vantagens e Desvantagens.

A seção G deste capítulo explica o Incêndio.

5. Compare

Total igual ou maior que a Dificuldade é sucesso. Numa Disputa, vale a regra logo abaixo.

E – Disputa

Uma Disputa acontece quando o seu teste se opõe a outro, como um ataque contra uma defesa ou uma Manobra Marcial. Os dois rolam, e vence o maior total. O empate favorece quem se defende, e numa Manobra Marcial o empate faz a Manobra falhar. Vencer uma Disputa por 10 ou mais conta como Sucesso Crítico, mesmo sem dados iguais.

F – Sucesso e Falha crítica

O Sucesso Crítico vence qualquer Dificuldade e dobra o maior dado quando o teste é um ataque. Ele ocorre quando o par rolado mostra nos dois dados o resultado igual de 6 ou mais, independentemente da face dos dados rolados.

Vencer uma Disputa por 10 ou mais, mesmo sem dados iguais, também conta como Sucesso Crítico.

A Falha Crítica falha automaticamente o teste, e dá 3 Pontos de Dissonância, que a seção L deste Capítulo explica.

G – Incêndio

O Incêndio é a chance de um dado render mais.

A partir da Prima-Forma, essa regra se aplica **exclusivamente ao dado de maior face** entre os dois rolados no teste. Caso ambos os dados tenham o mesmo número de faces, o Incêndio valerá para apenas um deles. Quando esse dado mostrar a sua face máxima, ele é rolado de novo uma vez, e o novo resultado é somado ao total da rolagem.

- O **d4** nunca incendeia.

Iniciados não incendeiam, a menos que ganhem o efeito por outros meios, como a Inquietude dos Humanos.

Exemplo

Dario, nível 5, ataca com Corpo d8 mais Combate d8 e uma arma de Mod. Dano +4. Ele rola 8 e 3. O 8 é a face máxima do d8, então rola de novo e tira 5. O total do ataque é $8 + 5 + 3 = 16$. Se o ataque acertar, o dano base é 8, o maior dado, mais 5 do Incêndio e mais 4 do Mod. Dano, o que dá 17 antes da Proteção.

H – Dificuldades

O Narrador escolhe a Dificuldade pela consequência do fracasso. Na dúvida entre duas, usa-se a mais alta se o fracasso for grave. A tabela traz os seis níveis:

Dificuldade	Valor	Quando usar
Simples	4	Tarefa trivial, que quase não exige rolagem.
Fácil	6	Tarefa cotidiana com alguma pressão.
Padrão	8	Teste comum.
Elevado	10	Exige preparo e treino.
Difícil	12	Poucos conseguem, e o feito é memorável.
Excepcional	14	Quase impossível.

I – Vantagem e Desvantagem

Uma Vantagem aumenta um dado do par rolado em um Grau na escala de d4 a d12, e uma Desvantagem reduz o dado em um Grau. Vantagens e Desvantagens se anulam na proporção de uma para uma, e a personagem distribui livremente o saldo restante entre os dois dados do par.

Cada dado pode receber no máximo 2 Vantagens ou 2 Desvantagens. A Vantagem ou a Desvantagem que passar desse limite deixa de alterar o dado e passa a valer +1 ou -1 no resultado final da rolagem. Esses bônus e penalidades são cumulativos.

O mesmo vale quando o dado já está no limite da escala, ou seja, d12 para Vantagens e d4 para Desvantagens. Cada Vantagem ou Desvantagem que não puder mais alterar o dado também vale +1 ou -1 no resultado final.

Exemplo

Ilan possui Chama d8 e Arcanismo d6 e recebe 2 Vantagens em um teste. Ele pode elevar Arcanismo de d6 para d10, aumentando o dado em 2 Graus.

Se receber uma terceira Vantagem, ele a aplica ao dado de Chama, que passa de d8 para d10. Só depois que os dois dados tiverem recebido 2 Vantagens cada um, as Vantagens seguintes deixam de alterar os dados e cada uma soma +1 ao resultado final.

Da mesma forma, se Ilan possuir Corpo d12 e Atletismo d12, qualquer Vantagem que receber será convertida em +1, pois nenhum dos dois dados pode subir.

J – Exemplos de testes

a) Lia, Iniciada, tenta atravessar uma ponte de madeira quebradiça

O Narrador pede Corpo mais Atletismo, com Dificuldade Padrão (8). Ambos estão em d6. Lia rola 5 e 4 e soma 9, então passa. Se tivesse rolado 3 e 2, por exemplo, somaria 5 e falharia.

Caso Lia tivesse amarrado uma corda antes de cruzar, o Narrador poderia conceder uma Vantagem, e o Atletismo sobe de d6 para d8. Ela rola 2 no d6 de Corpo e 7 no d8 de Atletismo, soma 9 e passa. Com o d6 original, o Atletismo nunca passaria de 6.

b) Dario, Laminista, força uma porta com algumas trancas

Corpo d8 mais Combate d8, Dificuldade Elevada (10). Ele rola 8 e 3. O 8 é a face máxima do d8, então rola de novo e tira 5. O total é $8 + 5 + 3 = 16$ e a porta cede.

Caso Dario rolasse 7 e 7, dois dados iguais valendo 6 ou mais, isso equivaleria a um Sucesso Crítico, que vence qualquer Dificuldade.

K – Cena, Turno e Rodada

A **Cena** é uma unidade de tempo narrativo que engloba um acontecimento contínuo em um mesmo local e contexto, de forma semelhante a uma cena de um filme ou livro. Ela tem início quando as personagens se deparam com uma situação específica — como um combate, um diálogo importante ou uma exploração detalhada — e se encerra assim que a tensão do momento é resolvida ou o grupo transita para um novo ambiente e momento na história.

O **Turno** é o momento individual em que uma personagem age.

A **Rodada**, por sua vez, é um ciclo completo de tempo dentro do jogo, sendo composta por um único turno ou por vários deles, a depender da quantidade de personagens que estão agindo em uma mesma cena.

L – Dissonância

A Dissonância mede o quanto a sua Chama se afasta do compasso do mundo.

Ela se acumula em **Pontos de Dissonância (PD)** contra o seu **Limite de Dissonância (LD)**, que tem o **limite de 4 mais a face do seu dado de Chama**. Assim, ele vai de 8 – com a Chama em d4 – a 16 – com a Chama em d12.

O LD tem três estados:

Estado	Quando	Efeito
Estável	Abaixo da metade do Limite	Nenhum.
Instável	Metade do Limite ou mais	Desvantagem em testes de Chama e +1 PC em toda Técnica.
Descompasso	O Limite é atingido	Quem transborda em Dissonância sofre dano igual à metade do PV máximo, arredondado para cima, e os aliados Perto sofrem metade do dano recebido. O terceiro Descompasso na vida de uma personagem o mata.

Acumulando PD

Você acumula PD de algumas formas, dentre elas:

Fonte	Como acontece	PD que você ganha
Falha Crítica	Dois dados iguais mostrando 1 em qualquer	3 PD

	teste.	
Forçar a Chama	Ação Livre, uma vez por teste, para ganhar 1 Vantagem naquele teste.	1 PD
Instabilidade	Habilidade de Origem do Portador. Uma vez por sessão, antes de rolar, você recebe 2 Vantagens. O custo só vem se o teste falhar.	3 PD, só se o teste falhar
Esforço	Habilidade de Origem do Temperado. Uma vez por sessão, depois de rolar, você soma +2 ao total.	1 PD, depois da rolagem
Situações do Narrador	Fontes de PD que o Narrador define para situações específicas.	A critério do Narrador

Reduzindo PD

Existem poucos métodos para reduzir seus PD.

Um deles é através da ação **Respiro Longo**: a personagem realiza uma rolagem de Mente + Instinto contra a dificuldade Elevada (10). Em caso de sucesso, são removidos 2 PD.

Exemplo

Uma Iniciada de nível 1 chamada Nara, que será criada passo a passo no Capítulo III, tem Chama d6 e Limite de Dissonância (LD) 10, e fica Instável aos 5 PD.

Ela força a Chama em três ataques seguidos e chega a 3 PD, ainda Estável. Numa Falha Crítica ela recebe o 6º PD. Agora ela está Instável, com Desvantagem nos testes de Chama e 1 PC a mais em cada Técnica utilizada. Se chegasse a 10 PD, ela sofreria 10 de dano, a metade dos seus 20 PV, e os aliados Perto sofreriam 5 cada.

Além dessa mecânica, o Narrador pode oferecer outros meios de redução de PD, que variam de acordo com as circunstâncias, habilidades ou itens utilizados.

CAPÍTULO II - COMBATE

Todo ataque que acerta se resolve em quatro passos de dano, e o combate se estrutura em rodadas, nas quais cada participante tem o seu próprio turno composto por uma ação e um movimento.

A – Como acontece um combate

Para definir a sequência em que as personagens agem na rodada, todos rolam 1d12. A ordem de Iniciativa segue do maior para o menor resultado. Em caso de empate, os envolvidos rolam novamente entre si para definir a prioridade.

- Uma criatura ou personagem com status de ‘Chefe’ age duas vezes por rodada, rolando a Iniciativa duas vezes para determinar os momentos exatos de seus dois turnos independentes.

Durante o seu turno, o participante tem direito a uma **Ação** e um **Movimento**, além de **Ações Livres**.

Ação

A principal interferência da personagem na cena. É usada para atacar, ativar uma Técnica, executar uma Manobra Marcial ou Ajudar um aliado.

- **Ajudar:** Ação que concede 1 Vantagem ao teste de um aliado que esteja na faixa *Junto* a você (o máximo de 1 Vantagem de Ajuda pode ser fornecida por teste).

Movimento

O combate não usa mapas quadriculados. A distância é dividida em três faixas abstratas, calculadas sempre a partir de quem age:

- **Junto:** A faixa do corpo a corpo (alvos encostados em você). Armas corpo a corpo só atacam nesta faixa. Quem está *Junto* também é considerado como estando *Perto*.
- **Perto:** A distância que um único Movimento alcança. Gastar o Movimento permite chegar a qualquer ponto *Perto* ou alterar a sua faixa em relação a um alvo específico. Armas de curto alcance atingem até esta faixa.
- **Longe:** Qualquer coisa que esteja além da faixa *Perto*. Armas de longo alcance atingem alvos em qualquer uma das três faixas.

Ação Livre

Ações rápidas que, salvo indicação em contrário, podem ser declaradas a qualquer momento da cena, inclusive no turno de outros participantes, respeitando os limites da habilidade e aval do Narrador.

B – Ataque e Defesa

Ataque

Todo ataque ocorre em uma **Disputa**. Quem ataca rola seu par de dados, e o alvo se defende sem gastar Ação ou Movimento.

O ataque acerta se o total de quem ataca for maior que o do Desvio de quem defende. Em caso de empate, a Disputa favorece o defensor. Contra um Bloqueio não há Disputa, e o ataque acerta.

Defesa

Ao ser alvo de um ataque, a personagem escolhe entre Desvio e Bloqueio, conforme a natureza da ameaça e a maneira como deseja lidar com o impacto. Cada um tem versão física e mágica. O Desvio é uma rolagem de Atributo e Perícia, e o Bloqueio não rola.

- **Defesa Física** (Contra Golpes Físicos, Técnicas Físicas e Projéteis):

Desvio Físico (Corpo + Atletismo): A personagem tenta sair completamente do caminho do golpe. Se vencer a Disputa, evita o ataque e não sofre nenhum dano.

Bloqueio Físico: A personagem usa força e resistência para aparar ou suportar o impacto. Não há rolagem de dados; o ataque acerta automaticamente, mas o dano total recebido é cortado pela metade.

- **Defesa Mágica** (Contra Golpes Mágicos e Técnicas Mágicas):

Desvio Mágico (Chama + Arcanismo): A personagem tenta desviar da conjuração inimiga antes que ela a atinja. Se vencer a Disputa, evita o ataque e não sofre dano.

Bloqueio Mágico: A personagem utiliza sua própria Chama para conter o efeito mágico. A defesa não exige uma rolagem: o ataque acerta automaticamente, mas o dano total recebido é reduzido à metade.

Defesa	Contra	Par de quem defende
<i>Física</i>	Golpes Físicos, Técnicas Físicas e Projéteis.	<u>Desvio Físico:</u> Corpo + Atletismo. <u>Bloqueio Físico:</u> Sem rolagem (recebe metade do dano).
<i>Mágica</i>	Golpes Mágicos, Técnicas Mágicas	<u>Desvio Mágico:</u> Chama + Arcanismo <u>Bloqueio Mágico:</u> Sem rolagem (recebe metade do dano).

C – Proteção

Existem dois tipos de Proteção: **Física** e **Mágica**.

Independentemente da defesa escolhida — Desvio ou Bloqueio, físico ou mágico —, as Proteções concedidas pelos equipamentos da personagem são sempre aplicadas para reduzir o dano final recebido, inclusive quando ela perde a Disputa.

D – O dano em quatro passos

1. Dano base

O dano base corresponde ao maior resultado entre os dois dados da rolagem de ataque. Em caso de Sucesso Crítico, esse valor é dobrado.

2. Somas

Some ao dano base os bônus fixos aplicáveis, incluindo o Mod. Dano da arma ou da Técnica e quaisquer outros modificadores pertinentes.

3. Proteção

Subtraia a Proteção Física ou Mágica do alvo, conforme a natureza do ataque. Se o alvo tiver escolhido Bloqueio, reduza o dano à metade, arredondando para cima, antes de aplicar a Proteção. Reduções fixas de dano, como as de Passivas, Técnicas e equipamentos, contam como Proteção e também se aplicam depois da metade.

4. Aplique

O alvo perde uma quantidade de PV igual ao dano final, respeitando o mínimo de 0 de dano.

Exemplo

Dario, nível 5, ataca um Dissonante com uma espada de Mod. Dano +4. Ele rola 6 e 3, totalizando 9. O Dissonante escolhe o Desvio Físico e rola 4 e 3, totalizando 7. Como o resultado de Dario é maior, o ataque acerta.

O dano base é 6, correspondente ao maior dado da rolagem. Somando o Mod. Dano de +4, o ataque causa 10 de dano bruto. Como o Dissonante possui Proteção Física 2, o dano final é 8 PV.

Se o Dissonante tivesse escolhido o Bloqueio Físico, o ataque acertaria automaticamente, mas o dano bruto seria reduzido à metade: 10 passa a 5. Após subtrair a Proteção Física 2, o Dissonante perderia 3 PV.

Se Dario tivesse rolado 6 e 6, obteria um Sucesso Crítico. O dano base seria dobrado para 12; somado ao Mod. Dano de +4, totalizaria 16. Com a Proteção Física 2 do alvo, o dano final seria 14 PV, caso o Dissonante tivesse escolhido o Desvio Físico e perdido a Disputa.

E – Condições

A mesma Condição não se acumula, e recebê-la de novo renova a duração. Ela dura até o fim do próximo turno de quem a sofre. Caído, Agarrado, Enraizado e Sangramento duram até alguém encerrar. Depois que Atordado, Suspenso ou Adormecido termina, a criatura fica imune à mesma Condição até o fim do seu turno seguinte.

Condição	Efeito	Termina
Exposto	Desvantagem no próximo Desvio.	Após tentar desviar de um próximo ataque.
Ofuscado	Desvantagem em testes de Combate, Mira e Investigação.	Ao fim do próximo turno de quem sofre a condição.
Caído	Desvantagem em todo e qualquer teste que envolva Corpo. Levantar-se custa o Movimento.	Quando se levanta.
Atordado	Perde a ação do próximo turno e mantém movimento e defesa.	Ao fim do próximo turno de quem sofre a condição.
Suspenso	Perde a ação e o movimento e rola o Desvio com Desvantagem.	Ao fim do próximo turno de quem sofre a condição.
Adormecido	Perde o turno inteiro e não se defende. Todo ataque acerta, e só a Proteção reduz o dano.	Quando acordado através de duas ações, ou ao sofrer dano.
Sangramento	Perde PV fixos no início do turno, ignorando Proteção. Tem três intensidades.	Ao utilizar um consumível adequado, ou rolar Mente mais Medicina contra Dificuldade Padrão (Sangramento Leve e Moderado) ou Dificuldade Elevado (Sangramento Grave).
Queimando	Perde PV fixos no início do turno, ignorando Proteção. Tem três intensidades.	Ao entrar na água; ou ao gastar o Movimento (Queimando Leve e Moderado) ou Ação (Queimando Grave) para apagar o fogo.
Agarrado	Não pode se mover e ataca com Desvantagem. Para se soltar, gasta a Ação numa Disputa de Corpo + Vigor contra quem o agarra.	Quando é solto; ou vence a Disputa de Manobra Marcial para se soltar.

Condição	Efeito	Termina
Enraizado	Não pode se mover.	Quando o alvo gasta o Movimento para se soltar, ou quando alguém o encerra.
Atraído	Vai em direção de quem o atraiu e o ataca.	Ao fim do próximo turno de quem sofre a condição.
Silenciado	Não pode usar Técnicas com custo em PC.	Ao fim do próximo turno de quem sofre a condição.
Morrendo	Fica com 0 PV. Inicia um contador de morte (1 ponto inicial +1 por rodada). Chegar a 3 pontos causa morte. Ignora curas comuns.	Quando um aliado Junto gasta a Ação em teste de Mente + Medicina (Fácil) para estabilizar com 1 PV.

O dano de Sangramento e Queimando têm valores fixos.

Intensidade	Dano
Leve	3
Moderado	6
Grave	9

F – Morrendo

Quando os PV de uma personagem chegam a 0, ela entra no estado *Morrendo*.

Contador de Morte

Ao entrar em *Morrendo*, a personagem recebe imediatamente 1 ponto no Contador de Morte.

- **Acúmulo passivo:** A cada rodada que passa sem que o personagem seja estabilizado, o contador ganha +1 ponto.
- **Sofrendo dano:** Qualquer ataque ou efeito que cause dano à personagem enquanto ela estiver no estado Morrendo aumenta o Contador de Morte em +1 ponto.
- **Morte:** Se o contador atingir 3 pontos (ou após três rodadas sem estabilização), o personagem morre de forma definitiva.
- **Regredir o contador:** O contador só é zerado após a realização de um Respiro Longo, ou outros meios.

Estabilizando uma personagem em Morrendo

Um aliado à distância *Junto* a personagem morrendo deve gastar sua Ação para realizar um teste de *Estabilização*: **Mente + Medicina** (Dificuldade: Fácil).

- **Sucesso:** A personagem é estabilizada, sai do estado *Morrendo* e retorna com 1 PV.
- **Sucesso Crítico:** A personagem é estabilizada e recupera PV igual ao seu nível.
- **Falha:** A personagem continua Morrendo e os próximos teste sobem uma Dificuldade a cada falha.
- **Falha Crítica:** A personagem continua Morrendo, e a tentativa agrava o quadro, subindo o Contador de Morte em +1. Além disso, o próximo teste sobe em duas Dificuldades.

Restrições de Cura

Curas convencionais — independentemente de sua origem (Técnica, Marca, Passiva ou Consumível) — não retiram o alvo do estado *Morrendo*. Apenas o teste de *Estabilização*, Técnicas específicas ou itens estritamente voltados para esse fim podem encerrar a condição.

G – Respiros

Respiros são períodos de descanso dedicados à restauração de PV, PC, PD e à recuperação de Condições. Para que ocorram, a personagem deve gastar uma **Ação Completa** em um ambiente não hostil, cabendo ao Narrador determinar se o local é seguro o suficiente para o repouso.

Existem duas categorias de descanso:

- **Respiro Curto:** Dura alguns minutos e acontece dentro de uma cena. Cada personagem pode realizar apenas um Respiro Curto por cena e, no máximo, dois entre cada Respiro Longo.
- **Respiro Longo:** Exige 8 horas ou mais de repouso (como uma noite de sono). Limita-se a um uso por personagem a cada período de 24 horas.

Os efeitos dos Respiros seguem a tabela abaixo:

Valor	Respiro Curto	Respiro Longo
Pontos de Vida (PV)	Face do dado de Corpo	Todos
Pontos de Chama (PC)	Face do dado de Chama	Todos
Condições	Nenhuma encerrada	Todas encerradas
Pontos de Dissonância	Sem efeito	Uma tentativa de reduzi-los conforme Seção L - Capítulo I

Exemplo

Dario, Laminista, Nível 5, com Corpo d8 e Chama d6, está com 12 dos seus 45 PV e 2 dos seus 18 PC. Ele toma um Respiro Curto e recupera 8 PV, pela face do Corpo, e 6 PC, pela face da Chama. Passa a ter 20 PV e 8 PC, e ainda tem um Respiro Curto até o próximo Respiro Longo.

H – Manobras Marciais

Uma **Manobra Marcial** é um golpe feito para controlar o adversário, sem a intenção de feri-lo. Serve para jogá-lo no chão, tirar a arma de suas mãos ou prendê-lo nos braços. Ela não causa dano e funciona contra qualquer alvo.

Sua execução gasta uma Ação e é resolvida por uma Disputa de Corpo contra Corpo.

Executor e defensor realizam, cada um, um teste de Corpo mais a Perícia chave da Manobra.

Manobra	Execução	Em caso de sucesso
Derrubar	Corpo + Combate	O alvo fica Caído.
Desarmar	Corpo + Atletismo	O objeto segurado pelo alvo cai no chão.
Agarrar	Corpo + Vigor	O alvo fica Agarrado.

Se o executor vencer, a Manobra acontece. Se o defensor vencer, ela é evitada. Em caso de empate, a Manobra falha.

Toda Manobra é combatida com o mesmo teste que tentou realizá-la, e isso vale também para quem tenta se soltar de um Agarrado, que repete a Disputa de Corpo + Vigor contra quem o agarra.

Exemplo

Ilan tenta derrubar um lobo. Ele prende a pata dianteira da criatura e puxa, e rola Corpo + Combate. O lobo finca as patas e resiste com o

mesmo teste, Corpo + Combate. Se o total de Ilan for maior, o lobo fica Caído.

I – Tabela rápida de ações que você pode realizar

O que você faz	Gasta	Em resumo
Atacar	Ação	Disputa entre pares de dados de ataque e defesa.
Usar uma Técnica	Ação, Movimento ou Ação Livre, conforme a Técnica	Você paga o custo em PC e aplica o efeito dela.
Manobra Marcial	Ação	Disputa de Corpo contra Corpo para Derrubar, Desarmar ou Agarrar.
Ajudar	Ação	Dá 1 Vantagem ao teste de um aliado Junto de você, no máximo uma por teste.
Forçar a Chama	Ação Livre	Troca 1 PD por 1 Vantagem no teste, uma vez por teste. Vale a qualquer momento.
Desviar ou Bloquear	Nada	Contra cada ataque, você escolhe Desvio, que rola, ou Bloqueio, que não rola e corta o dano pela metade, sem gastar Ação nem Movimento.
Mover-se	Movimento	Leva você a qualquer ponto Perto ou muda a sua faixa em relação a um alvo. Levantar-se de Caído e soltar-se de Enraizado também custam o Movimento.
Usar um Consumível	Movimento	Cura PV ou PC, ou encerra uma Condição.
Revelar a Assinatura	Ação	Mente mais Instinto ou Arcanismo contra Padrão (8), quando a Assinatura do alvo não é evidente.
Estabilizar um aliado	Ação	Um aliado Junto de quem está Morrendo rola Mente mais Medicina contra Fácil (6). O sucesso estabiliza com 1 PV.
Acalmar ou espantar um animal	Ação	Presença mais Sobrevivência contra Mente mais Instinto do animal. No sucesso ele deixa de atacar e se afasta.
Respiro Curto	Ação Completa em momento não hostil, uma vez por cena.	O Respiro Curto devolve PV e PC. O Respiro Longo devolve tudo e permite uma tentativa de reduzir PD.
Extrair um Núcleo	Até o fim da cena em que um Dissonante é derrotado.	Um personagem realiza um teste de Mente + Arcanismo ou Ofício contra Difícil (12), com uma só tentativa por Dissonante.

CAPÍTULO III - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Uma personagem se monta em sete passos:

1. Conceito

Escreva a história da personagem em poucas linhas.

2. Legado

Escolha *Humano*, *Anão*, *Elfo* ou *Silfo* (verificar Seção B deste capítulo).

3. Origem

Escolha *Portador* ou *Temperado* (verificar Seção C deste capítulo).

4. Graus

Distribua 9 graus entre Atributos e Perícias. Todos começam em **d4** (verificar Seção C - Capítulo I).

5. Escolha de Técnicas Comuns

Verificar Seção D deste capítulo.

6. Equipamentos

Receba a arma, a vestimenta e os consumíveis iniciais (verificar Seção E deste capítulo e Seção J - Capítulo V).

7. Valores derivados

Calcule PV, PC e o Limite de Dissonância (verificar Seção F deste capítulo).

A – Estágios e tetos de dado

Uma personagem passa por quatro estágios em vinte níveis. Cada estágio é uma etapa que libera um teto de dado para a ficha, e um Rank de equipamento.

Estágio	Níveis	Rank de Equipamento	Teto de dado
Iniciado	1 a 2	D	d6
Prima-Forma	3 a 8	C	d8
Secunda-Forma	9 a 14	B	d10
Última-Forma	15 a 20	A	d12

B – Legado

Cada Legado carrega um traço herdado:

Legado	Traço	Efeito
Humano	Inquietude	Uma vez por sessão, você declara um Incêndio em um dado de d6 ou superior que mostrou 4 ou mais.
Anão	Permanência	Você tem Vantagem para resistir a qualquer exaustão, movimentação forçada e temperaturas extremas.
Elfo	Memória	Em testes para perceber seus arredores, e conhecimentos gerais, dois dados iguais valem Sucesso Crítico a partir de 5 no Iniciado, 4 na Prima-Forma, 3 na Secunda-Forma e 2 na Última-Forma.
Silfo	Ressonância	Uma vez por cena, ao ser alvo de um ataque, você se desfaz em partículas de Mana e o atacante rola com 2 Desvantagens.

Exemplo

Dario, Humano, ataca com Corpo d8 e Combate d6. O d8 dá 5 e o d6 dá 2. Ele usa a Inquietude no d8, que mostrou 4 ou mais, rola de novo e soma o resultado ao total.

C – Origem

Cada Origem carrega uma habilidade:

Origem	Habilidade	Efeito
Portador	Instabilidade	Uma vez por sessão, antes de rolar, você recebe 2 Vantagens. Se o teste falhar, você ganha 3 Pontos de Dissonância.
Temperado	Esforço	Uma vez por sessão, depois de rolar, você soma +2 ao total da rolagem. Após a rolagem, você ganha 1 Ponto de Dissonância.

D – Técnicas Comuns

As duas primeiras Técnicas de todo personagem saem desta lista, seja qual for a Guilda. Você escolhe uma no nível 1, e outra no nível 2.

Técnica	Assinatura	Gasta	Custo	Efeito
Arranque	Caelus	Movimento	1 PC	Você se desloca até ficar Junto de um inimigo, ou escolhe um inimigo que já esteja Junto de você. O seu próximo ataque neste turno tem 1 Vantagem e soma +1 ao total.
Atento	Neutra	Movimento	2 PC	Você e um aliado Perto de você se preparam para o próximo golpe. O próximo Desvio que cada um rolar, até o início do seu próximo turno, tem 1 Vantagem. Quem não rolar Desvio até lá perde a Vantagem.

Técnica	Assinatura	Gasta	Custo	Efeito
Remendo	Aqua	Movimento	1 PC	Um aliado Perto de você recupera 1d4 PV. A Técnica não exige teste, e a cura é só o resultado do dado, sem somar nenhum bônus.
Truque de Luz	Clair	Ação, 1 alvo	2 PC	Você faz um ataque contra 1 alvo, e o dano soma 1d4 extra. Se acertar, o alvo fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele.
Estocada	Neutra	Ação, 1 alvo	3 PC	Você faz um ataque contra 1 alvo. Se acertar, o alvo fica com Sangramento Leve.
Rasteira	Gravitalis	Ação, 1 alvo	2 PC	Você faz um ataque contra 1 alvo, com +1 no total. Se acertar, o alvo fica Caído.

As Técnicas Comuns seguem as mesmas regras de qualquer Técnica (verifique o Capítulo IV). A Assinatura decide a Vantagem ou a Desvantagem do ataque, e o efeito condicional só vale se o ataque vencer.

Exemplo

Nara escolhe o Truque de Luz na criação e o Remendo no nível 2. Contra um Dissonante de Obscur, ela gasta 2 PC no Truque. A Assinatura de Clair é oposta à de Obscur, então ela ataca com Vantagem. O ataque vence, ela causa o dano da arma +1d4, e o alvo fica Ofuscado. No turno seguinte um aliado cai a poucos PV, e ela gasta 1 PC no Remendo, com o Movimento, para devolver 1d4 e ainda atacar com a Ação.

E – Equipamento inicial

Na criação da personagem, todo Iniciado recebe à sua escolha os seguintes itens que não apresentem requisitos para uso:

- 2 Armas de Rank D; ou 1 Arma e 1 Escudo Rank D
- 1 Vestimenta de Rank D; e
- 1 Consumível de Rank D.

Verifique a tabela do Capítulo V, Seção J - Catálogo de Itens para escolher seus equipamentos.

F – Valores derivados

Valor	Fórmula
Pontos de Vida (PV)	Valor da tabela, mais 3 por nível, mais 3 por Grau de Corpo acima de d4
Pontos de Chama (PC)	Valor da tabela, mais 1 por nível, mais 2 por Grau de Chama acima de d4.
Limite de Dissonância (LD)	4 mais a face do dado de Chama

Tabela de PV e PC

Forma	PV	PC
Iniciado	14	7
Laminista	24	11
Acólito	22	12
Artífice	20	13
Vigilante	16	15
Rapino	14	16
Magista	12	17
Baluarte	36	13
Rompelinha	32	15
Pugilista	34	14
Missionário	30	16
Ferreiro	30	16
Formulador	26	18
Sentinela	26	18
Porta-Voz	22	20
Desgarrado	22	20
Espectro	18	22
Erudito	20	21
Teurgo	16	23

G – Subir de nível

Em Chamas de Elísia, a evolução das personagens é movida por sua experiência prática. Subir de nível é o resultado direto dos trabalhos concluídos: quanto mais contratos finalizados, maior sua vivência de campo e seu reconhecimento.

Os níveis progridem de 1 a 20, e cada contrato concluído vale 1 nível. Os níveis 3, 9 e 15 exigem que a personagem passe na Provação do Despertar para atingir novas Formas. A Primeira Provação ocorre no nível 3, e as demais nos níveis 9 e 15.

A cada novo nível alcançado, você recebe 1 Grau de dado, que deve ser distribuído seguindo as mesmas regras da criação de personagem e respeitando o teto do seu estágio atual (conforme tabelas anteriores neste mesmo capítulo).

Mecanicamente, quando a personagem avança para a linha de uma nova Forma, seus PV e PC são modificados de acordo com a tabela da Seção F deste capítulo.

Narrativamente, o Narrador deve consagrar essa transição como um grande marco na história.

H – Tabela de níveis

Esta tabela resume o que cada nível traz.

Nível	Estágio	Técnica	O que você ganha
1	Iniciado (Rank D, d6)	1ª Técnica Comum	Escolha de Legado, Origem e equipamento inicial; distribuição de 9 graus de dado.
2	Iniciado (Rank D, d6)	2ª Técnica Comum	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
3	Prima-Forma (Rank C, d8)	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC. Escolha da Prima-Forma.
4	Prima-Forma	1ª Técnica da Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
5	Prima-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
6	Prima-Forma	2ª Técnica da Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
7	Prima-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
8	Prima-Forma	3ª Técnica da Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
9	Secunda-Forma (Rank B, d10)	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC. Escolha da Secunda-Forma.
10	Secunda-Forma	1ª Técnica do ramo	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.

11	Secunda-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
12	Secunda-Forma	2ª Técnica do ramo	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
13	Secunda-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
14	Secunda-Forma	3ª Técnica do ramo	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
15	Última-Forma (Rank A, d12)	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC. Escolha da Última-Forma.
16	Última-Forma	1ª Técnica da Última-Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
17	Última-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
18	Última-Forma	2ª Técnica da Última-Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
19	Última-Forma	Nenhuma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC.
20	Última-Forma	3ª Técnica da Última-Forma	+1 Grau de Dado, +3 PV e +1 PC. Final da progressão de nível.

I – Exemplo de criação de personagem nível 1

Nara é Humana, Temperada e Iniciada nível 1.

O teto de graus de dado tanto para Atributos quanto Perícias para um Iniciado é d6, então cada Atributo e cada Perícia pode ter 1 Grau de Dado distribuído para cada.

Ela gasta 3 Graus de Dado nos Atributos: Corpo, Mente e Chama em d6, e fica com Presença em d4. Gasta os outros 6 em Perícias: Combate, Vigor, Arcanismo, Instinto, Atletismo e Medicina em d6, e as outras sete ficam em d4.

O PV no nível 1 é $14 + 3$ (Nível 1) = 17. Com um Grau em Corpo, Nara tem $17 + 3$ (1 Grau de Dado aplicado em Corpor) = 20 PV.

O PC no nível 1 é $7 + 1$ (Nível 1) = 8. Com um Grau em Chama, Nara tem $8 + 2$ (1 Grau de Dado aplicado em Chama) = 10 PC.

O Limite de Dissonância é $4 + 6$ (face do dado de Chama) = 10.

CAPÍTULO IV - ASSINATURAS E TÉCNICAS

A – Assinatura Espiritual

Algumas Técnicas carregam a marca de um dos seis Grandes Espíritos. Essa marca é chamada de Assinatura. Os personagens não precisam ter um alinhamento exclusivo, podendo possuir e utilizar Técnicas de Assinaturas variadas (como uma de Ember e outra de Aqua) simultaneamente.

Os Grandes Espíritos formam três pares de oposição elementais:

Ember × *Aqua*

Gravitalis × *Caelus*

Clair × *Obscur*

Interação entre Assinaturas

Quando você utiliza uma Técnica que possui uma Assinatura contra um alvo que também tem a sua própria Assinatura, ocorre uma interação que modifica o seu teste de ataque. O resultado depende da relação entre a Técnica utilizada e a Assinatura do alvo:

- **Vantagem:** O alvo possui a Assinatura oposta à da sua Técnica (exemplo: usar uma Técnica de Ember em um alvo de Aqua).
- **Desvantagem:** O alvo possui a mesma Assinatura da sua Técnica (exemplo: usar uma Técnica de Ember em um alvo de Ember).
- **Sem modificador:** O alvo não possui Assinatura (Neutro) ou possui uma Assinatura pertencente a outro par de oposição (exemplo: usar uma Técnica de Ember em um alvo de Clair).

Exemplo

Ilan, em sua Prima-Forma, possui os atributos Chama d8 e Arcanismo d6.

- **Cenário com Vantagem:** Ele utiliza uma Técnica de Clair contra um inimigo Desprendido, cuja Assinatura é Obscur. Como as Assinaturas estão em lados opostos do mesmo par, Ilan recebe Vantagem no teste, e seu dado de Chama sobe para d10.

- **Cenário com Desvantagem:** Na sessão seguinte, Ilan tenta usar uma Técnica de Obscur contra o mesmo Desprendido. Como a Assinatura do ataque é idêntica à do alvo, ele sofre Desvantagem. O seu dado de Chama desce para d6, forçando-o a trocar de Técnica.

Identificando a Assinatura de um Dissonante

Para descobrir a Assinatura de um Dissonante, é necessário gastar uma Ação e realizar um teste de **Mente + Instinto** ou **Arcanismo** contra a Dificuldade Padrão (8).

B – Aprendendo Técnicas

Todo Iniciado começa sua jornada aprendendo 1 Técnica Comum, e progressivamente ganha outras a cada nível par, num total de 11 no nível 20.

Cada Estágio dá 3 Técnicas da lista de sua respectiva Forma: nos níveis 4, 6 e 8 na Prima-Forma; 10, 12 e 14 na Secunda-Forma; e 16, 18 e 20 na Última-Forma.

C – Como realizar uma Técnica

Toda Técnica apresenta alguns aspectos, e eles dizem o que você precisa para realizá-la e como:

Assinatura

O Grande Espírito vinculado à Técnica, indicando se haverá alguma Vantagem ou Desvantagem no teste a ser realizado (Seção A deste capítulo).

Custo

O recurso necessário para ativação de uma Técnica, seja uma Ação, Movimento ou Ação Livre, além de quantos PC são gastos no ato.

Efeito

O que a Técnica faz. Ao tentar realizá-la, a parte condicional de seu efeito só vale se o ataque vencer.

CAPÍTULO V — EQUIPAMENTO

Os Equipamentos são divididos em cinco categorias: **armas**, **escudos**, **vestimentas**, **acessórios** e **consumíveis**.

Cada equipamento possui um Rank, que varia de D a A, e está associado à progressão de Estágio de cada personagem: Iniciado, Prima-Forma, Secunda-Forma e Última-Forma.

Estágio	Rank
Iniciado	D
Prima-Forma	C
Secunda-Forma	B
Última-Forma	A

Cada Rank é desbloqueado conforme a personagem avança de Estágio, permitindo o uso de equipamentos de Ranks inferiores e daqueles correspondentes ao seu Estágio atual.

Slots de equipamento

Uma personagem equipa seus itens em cinco slots: **Mão 1**, **Mão 2**, **Vestimenta**, **Acessório 1** e **Acessório 2**.

Só o equipamento que está num slot conta como equipado. Ele concede seus valores e efeitos e não ocupa espaço de Inventário.

Slot	Aceita	Regra
Mão 1	Armas e Escudos	Uma arma de uma mão ou um Escudo ocupa uma mão. Uma arma de duas mãos ocupa as duas.
Mão 2	Armas e Escudos	Uma arma de uma mão ou um Escudo ocupa uma mão. Uma arma de duas mãos ocupa as duas.
Vestimenta	Uma vestimenta	A personagem se beneficia só das proteções da peça vestida.
Acessório 1	Um acessório	Os bônus de dois Acessórios não se acumulam na mesma Perícia.
Acessório 2	Um acessório	Os bônus de dois Acessórios não se acumulam na mesma Perícia.

A – Armas

Armas são equipamentos utilizados para atacar alvos. Cada arma possui um **Modificador de Dano (Mod. Dano)**, determinado por seu Rank e Tier. Algumas armas também exigem um nível mínimo de treinamento na Perícia utilizada em seus ataques, como Combate ou Mira.

Os requisitos variam conforme o Tier da arma: **Tier I** não exige treinamento mínimo; **Tier II** exige um nível de Perícia um degrau abaixo do teto permitido pelo Estágio da personagem; e **Tier III** exige o nível máximo de Perícia permitido naquele Estágio. Armas de duas mãos somam +1 ao Mod. Dano indicado nesta tabela.

Estágio	Rank	Tier I	Tier II	Tier III
Iniciado	D	Sem Requisito, +2	Perícia d6, +4	Não existe
Prima-Forma	C	Sem Requisito, +4	Perícia d6, +6	Perícia d8, +8
Secunda-Forma	B	Sem Requisito, +10	Perícia d8, +12	Perícia d10, +14
Última-Forma	A	Sem Requisito, +16	Perícia d10, +18	Perícia d12, +20

Tipos de armas

As armas são classificadas conforme sua natureza e forma de utilização: **físicas** ou **mágicas**, **corpo a corpo** ou à **distância** e de **uma ou duas mãos**.

As **armas à distância** também são classificadas pelo alcance. As de **curto alcance** atingem alvos na faixa Perto, enquanto as de **longo alcance** podem atingir alvos em qualquer faixa, conforme as regras de alcance presentes na Seção A - Capítulo II.

Exemplo

Lia, Iniciada, tem Combate d6. Ela pode empunhar uma arma de Rank D Tier II, que exige Perícia d6 e dá +4. Dario, na Prima-Forma, tem Combate d8 e empunha uma arma de Rank C Tier III, que exige d8 e dá +8. Se ele tivesse só Combate d6, a mesma arma lhe daria Desvantagem em todo ataque, e a de Tier II seria a escolha certa.

Ataques desarmados

Socos, chutes e cabeçadas contam como ataques comuns e não exigem equipamento nem Arsenal. O ataque usa **Corpo + Combate**, sendo o dano calculado somente com base nos dados.

B – Vestimentas

Vestimentas são equipamentos vestíveis destinados a proteger a personagem contra danos físicos e mágicos. Cada Vestimenta possui valores de Proteção Física e/ou Proteção Mágica, que reduzem os danos correspondentes conforme as regras de combate.

Cada personagem pode utilizar **1 Vestimenta por vez**, beneficiando-se apenas das proteções concedidas pelo equipamento equipado.

C – Escudos

Escudos são equipamentos defensivos utilizados para bloquear ou amortecer ataques, aumentando a capacidade de proteção da personagem. Cada Escudo concede um bônus à Proteção Física e/ou Mágico e ocupa uma ou duas mãos, impedindo o uso simultâneo de armas de duas mãos.

D – Acessórios

Acessórios são equipamentos complementares que aprimoram as capacidades da personagem por meio de bônus em Perícias ou de efeitos específicos. Essa categoria abrange adereços para a cabeça, calçados, joias e outros itens que não se enquadram nas demais categorias de equipamento.

A personagem pode utilizar até **2 Acessórios** simultaneamente. Quando um Acessório indica uma Perícia específica, ele concede um bônus de +1 nos testes dessa Perícia nos Ranks D e C, ou de +2 nos Ranks B e A. Acessórios que não indicam uma Perícia concedem apenas os efeitos descritos em suas propriedades.

Os bônus concedidos por dois Acessórios não se acumulam quando aplicados à mesma Perícia.

E – Consumíveis

Consumíveis são itens de uso limitado que produzem efeitos quando utilizados e deixam de estar disponíveis para usos posteriores. Seus efeitos podem incluir a recuperação de PV e PC, a concessão de benefícios temporários ou a aplicação de efeitos específicos sobre a personagem ou outros alvos.

F – Equipamento inicial

Na criação da personagem, todo Iniciado recebe um conjunto inicial de equipamentos de Rank D, composto por:

- 2 armas de Rank D sem Requisito; ou
- 1 arma de Rank D sem Requisito e 1 Escudo de Rank D;
- 1 Vestimenta de Rank D;
- 1 Consumível de Rank D.

G – Equipamento de despertar

Além do equipamento inicial, cada Despertar, ou seja, cada alcance de um Estágio novo, concede um kit correspondente ao Rank do novo Estágio. Esses kits são denominados Equipamentos de Despertar, recebido no nível 3, 9 e 15.

Cada kit contém 1 item à escolha entre duas opções, 1 arma pertencente ao Arsenal da personagem e 1 Vestimenta do mesmo Rank. A distribuição dos valores de Proteção da Vestimenta fica a critério da personagem.

As duas opções de item disponíveis para escolha estão descritas nos capítulos das Formas, junto à Marca e às Técnicas de cada Ramo. A arma e a Vestimenta devem ser selecionadas no catálogo de equipamentos da Seção J.

H – Equipamentos de Ranks diferentes

Uma personagem usa sem penalidade os equipamentos de Rank igual ou inferior ao do seu Estágio, conforme a tabela do início deste capítulo. Armas, Escudos e Vestimentas de Rank imediatamente superior ao do Estágio também podem ser usados, com as penalidades abaixo. Equipamentos de dois Ranks ou mais acima do Estágio não podem ser usados. Acessórios e Consumíveis não têm essa exceção e seguem o Rank do Estágio.

Armas

A personagem sofre 2 Desvantagens em todas as rolagens de ataque feitas com a arma.

Escudos e Vestimentas

A personagem sofre 2 Desvantagens em todos os Desvios, físicos e mágicos, e não pode fazer Bloqueio enquanto os usar.

Acúmulo

As Desvantagens se somam às de outras fontes, como o Arsenal e o Requisito, e seguem o limite por dado da Seção I do Capítulo I. Usar várias peças acima do Rank não aumenta a penalidade.

Exemplo

Um Iniciado (Rank D) pode empunhar uma Espada de aço (Rank C), mas sofre 2 Desvantagens em todo ataque com ela. Se vestir uma Cota de couro (Rank C), sofre 2 Desvantagens nos Desvios e não Bloqueia. Uma Espada de liga (Rank B) ele não consegue empunhar.

I – Núcleos Dissonantes

Núcleos Dissonantes são cristais formados pela condensação da Mana de um Dissonante derrotado. Devido à sua natureza instável, a extração e o processamento exigem precisão. Estudiosos comparam esses cristais aos Orbes Espirituais dos Grandes Espíritos, embora sejam menores e menos estáveis.

Quando engastado em uma peça de equipamento compatível, um Núcleo concede um efeito passivo ao personagem sem custo em Pontos de Conjuração (PC) e sem a necessidade de gastar ações para ativação.

Extração

Todo Dissonante derrotado fornece a chance de extrair um Núcleo até o fim da cena do combate. Apenas um personagem pode realizar a tentativa por criatura (com auxílio de aliados, se aplicável). O processo exige um teste complexo com duas etapas:

- a) **Estabilização da Mana:** Mente + Arcanismo contra Dificuldade Padrão (8).
- b) **Lapidação do Núcleo:** Mente + Ofício contra Dificuldade Elevado (10).

Um sucesso (ou Sucesso Crítico) garante o item. Em caso de falha em qualquer etapa, o cristal se desfaz e o Núcleo é perdido permanentemente.

Atributos de um Núcleo

Todo Núcleo Dissonante possui três informações fundamentais:

- **Origem:** Identifica a criatura da qual foi extraído.

- **Encaixe:** Define o tipo de equipamento compatível. Pode ser **Arma** (físicas e mágicas), **Proteção** (Escudos e Vestimentas) ou **Acessório**.
- **Efeito:** O benefício mecânico concedido enquanto a peça estiver equipada.

Regras de Engaste

Equipamentos precisam ser de Rank B ou superior para receber Núcleos, havendo um limite estrito de apenas um Núcleo por peça.

a) **O profissional adequado**

O engaste requer obrigatoriamente as habilidades de um **Artífice**, ou Formas derivadas, como: **Ferreiro** e **Formulador**.

b) **Procedimento**

Realizado exclusivamente durante um Respiro Longo, com limite de uma tentativa por Artífice. Exige um teste de Mente + Ofício contra Dificuldade Elevada (10)

c) **Resultados do Teste**

- **Sucesso e Sucesso Crítico:** O Núcleo é fixado à peça.
- **Falha:** Nada acontece, e uma nova tentativa pode ser feita no próximo Respiro Longo.
- **Falha Crítica:** O cristal racha e o Núcleo é completamente destruído.

d) **Restrições**

O processo é irreversível. Tentar retirar um Núcleo da peça o destrói. Efeitos de Núcleos originários da mesma criatura não se acumulam em uma personagem, e os benefícios são suspensos caso o equipamento seja inutilizado ou desequipado.

J – Catálogo de itens

Física corpo a corpo, uma mão (Combate)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Espada curta	D	I	—	+1	—
Machado de mão	D	II	Combate d6	+3	—

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Maça de ferro	C	I	—	+3	—
Espada de aço	C	II	Combate d6	+5	—
Espada serrilhada	C	II	Combate d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo contrai Sangramento Leve.
Sabre de aço	C	III	Combate d8	+7	—
Espada de liga forte	B	I	—	+9	—
Machado de batalha	B	II	Combate d8	+11	—
Maça de batalha	B	II	Combate d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Caído.
Sabre de liga forte	B	III	Combate d10	+13	—
Florete espiralado	B	III	Combate d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Exposto.
Espada rúnica	A	I	—	+15	—
Machado rúnico	A	II	Combate d10	+17	—
Espada de cristal	A	III	Combate d12	+19	—
Lâmina real	A	III	Combate d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Ofuscado.

Física corpo a corpo, duas mãos (Combate)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Lança de ferro	D	I	—	+2	—
Soqueiras de couro	D	I	—	+1	—
Machado largo de ferro	D	II	Combate d6	+3	—
Alabarda de ferro	C	I	—	+3	—
Soqueiras de aço	C	I	—	+3	—
Montante de aço	C	II	Combate d6	+5	—
Maça-estrela de aço	C	II	Combate d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo fica Caído.
Martelo de guerra de aço	C	III	Combate d8	+7	—
Lança longa de liga	B	I	—	+9	—
Soqueiras de liga	B	I	Pugilista	+9	—
Montante de liga	B	II	Combate d8	+11	—
Soqueiras de liga reforçada	B	II	Pugilista e Combate d8	+11	—
Glaive de Altamira	B	II	Combate d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Atraído por você.
Machado de guerra de Terra Nova	B	III	Combate d10	+13	—

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Soqueiras de Terra Nova	B	III	Pugilista e Combate d10	+13	—
Montante de Khal'thera	B	III	Combate d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Exposto.
Alabarda rúnica	A	I	—	+15	—
Soqueiras rúnicas	A	I	Pugilista	+15	—
Montante rúnico	A	II	Combate d10	+17	—
Soqueiras rúnicas reforçadas	A	II	Pugilista e Combate d10	+17	—
Martelo de guerra rúnico	A	III	Combate d12	+19	—
Soqueiras de cristal de Polaris	A	III	Pugilista e Combate d12	+19	—
Lança de cerco rúnica	A	III	Combate d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Caído.

Física à distância, curto alcance, duas mãos (Mira)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Funda de couro	D	I	—	+1	—
Dardos de ferro	D	II	Mira d6	+3	—
Machadinhas de ferro	C	I	—	+3	—
Besta de mão de ferro	C	II	Mira d6	+5	—
Dardos farpados	C	II	Mira d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo fica Sangramento Leve.
Besta de mão de aço	C	III	Mira d8	+7	—
Dardos de liga	B	I	—	+9	—
Besta de mão de liga	B	II	Mira d8	+11	—
Besta de mão de Veyrun	B	II	Mira d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Sangramento Leve.
Besta de mão de Terra Nova	B	III	Mira d10	+13	—
Boleadeiras de liga	B	III	Mira d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Caído.
Dardos rúnicos	A	I	—	+15	—
Besta de mão rúnica	A	II	Mira d10	+17	—
Besta de mão de cristal	A	III	Mira d12	+19	—
Besta de mão sagrada	A	III	Mira d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Ofuscado.

Física à distância, longo alcance, duas mãos (Mira)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Arco curto de madeira	D	I	—	+2	—
Arco longo de madeira	D	II	Mira d6	+3	—
Arco longo de teixo	C	I	—	+3	—
Besta leve de ferro	C	II	Mira d6	+5	—
Arco de flechas farpadas	C	II	Mira d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo fica Sangramento Leve.
Arco composto de chifre	C	III	Mira d8	+7	—
Besta pesada de liga	B	I	—	+9	—
Arco longo de liga	B	II	Mira d8	+11	—
Besta de ferrolho de liga	B	II	Mira d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Caído.
Arco composto de Terra Nova	B	III	Mira d10	+13	—
Arco sussurrante	B	III	Mira d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Atraído por você.
Arco rúnico	A	I	—	+15	—
Besta pesada rúnica	A	II	Mira d10	+17	—
Arco de cristal	A	III	Mira d12	+19	—
Arco sagrado	A	III	Mira d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Ofuscado.

Mágica, curto alcance, uma mão (Arcanismo)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Varinha de madeira	D	I	—	+1	—
Orbe de cristal bruto	D	II	Arcanismo d6	+3	—
Varinha de salgueiro	C	I	—	+3	—
Foco de prata	C	II	Arcanismo d6	+5	—
Varinha de brasa	C	II	Arcanismo d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo fica Queimando Leve.
Orbe de cristal lapidado	C	III	Arcanismo d8	+7	—
Varinha de liga	B	I	—	+9	—
Foco de cristal	B	II	Arcanismo d8	+11	—
Foco do silêncio	B	II	Arcanismo d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Silenciado.
Orbe potente	B	III	Arcanismo d10	+13	—

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Orbe sagrada	B	III	Arcanismo d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Ofuscado.
Varinha rúnica	A	I	—	+15	—
Foco rúnico	A	II	Arcanismo d10	+17	—
Orbe rúnico	A	III	Arcanismo d12	+19	—
Orbe de Arcádia	A	III	Arcanismo d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Exposto.

Mágica, longo alcance, duas mãos (Arcanismo)

Item	Rank	Tier	Requisito	Mod. Dano	Efeito
Bastão de carvalho	D	I	—	+2	—
Cajado de sabugueiro	D	II	Arcanismo d6	+3	—
Cajado de freixo	C	I	—	+3	—
Cajado de prata	C	II	Arcanismo d6	+5	—
Cajado cinzento	C	II	Arcanismo d6	+4	Ao vencer o ataque, o alvo fica Queimando Leve.
Cajado de cristal	C	III	Arcanismo d8	+7	—
Báculo dourado	B	I	—	+9	—
Cajado de ônix	B	II	Arcanismo d8	+11	—
Cajado do silêncio	B	II	Arcanismo d8	+10	Ao vencer o ataque, o alvo fica Silenciado.
Báculo sagrado	B	III	Arcanismo d10	+13	—
Báculo de Arcádia	B	III	Arcanismo d10	+12	Ao vencer o ataque, o alvo fica Ofuscado.
Báculo rúnico	A	I	—	+15	—
Cajado rúnico	A	II	Arcanismo d10	+17	—
Cajado de cristal solar	A	III	Arcanismo d12	+19	—
Cajado ventania	A	III	Arcanismo d12	+18	Ao vencer o ataque, o alvo fica Atraído por você.

Vestimentas

Item	Rank	Prot. Física	Prot. Mágica	Efeito
Gibão acolchoado	D	2	0	—
Casaco de couro	D	1	1	—
Manto de lã	D	0	2	—
Capa musguenta	D	1	0	+1 ao total dos testes de Sobrevivência.

Item	Rank	Prot. Física	Prot. Mágica	Efeito
Cota de couro	C	3	1	—
Cota de malha de aço	C	4	0	—
Gibão rúnico	C	2	2	—
Manto de seda de Montelise	C	1	3	—
Manto de seda	C	0	4	—
Brigantina de aço	C	2	1	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.
Manto das sombras	C	1	2	+1 ao total dos testes de Furtividade.
Vestes de linho	C	1	2	Uma vez por cena, você ganha 1d6 PV temporários, que são descartados no fim da cena.
Cota de escamas de liga	B	5	1	—
Armadura de placas de liga	B	6	0	—
Brigantina de Terra Nova	B	4	2	—
Vestes de Polaris	B	3	3	—
Manto de seda de Arcádia	B	1	5	—
Manto sagrado	B	0	6	—
Couraça de Veyrun	B	4	1	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.
Vestes de Montelise	B	2	3	Uma vez por cena, você ganha 1d8 PV temporários, que somem no fim da cena.
Manto de seda de Polaris	B	1	4	+1 ao total dos testes de Investigação.
Armadura de placas rúnica	A	7	1	—
Couraça rúnica	A	8	0	—
Cota de cristal	A	5	3	—
Vestes de Arcádia	A	4	4	—
Manto de seda rúnica	A	1	7	—
Manto de cristal	A	0	8	—
Armadura de Altamira	A	5	2	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.
Vestes do Conclave	A	3	4	Uma vez por cena, você rola um Desvio Mágico com Vantagem.
Manto de Kharan	A	2	5	Uma vez por cena, você ganha 1d10 PV temporários, que somem no fim da cena.

Escudos

Item	Rank	Prot. Física	Efeito
Broquel de madeira	D	1	—
Broquel de aço	C	2	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.
Pavês	B	3	—
Pavês de aço	B	2	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.
Escudo rúnico	A	4	—
Escudo de cristal	A	3	Uma vez por cena, você rola um Desvio Físico com Vantagem.

Acessórios

Item	Rank	Efeito
Anel de cobre	D	+1 ao total dos testes de Arcanismo.
Botas de couro	D	+1 ao total dos testes de Atletismo.
Braçadeiras de couro	D	+1 ao total dos testes de Combate.
Capa cinzenta	D	+1 ao total dos testes de Furtividade.
Broche de bronze	D	+1 ao total dos testes de Influência.
Amuleto de osso	D	+1 ao total dos testes de Instinto.
Monóculo de vidro	D	+1 ao total dos testes de Investigação.
Luvras finas	D	+1 ao total dos testes de Manha.
Bolsa de ervas	D	+1 ao total dos testes de Medicina.
Luneta de bolso	D	+1 ao total dos testes de Mira.
Avental de couro	D	+1 ao total dos testes de Ofício.
Capa de trilha	D	+1 ao total dos testes de Sobrevivência.
Cinto trançado	D	+1 ao total dos testes de Vigor.
Pingente de cristal	D	Uma vez por cena, como Ação Livre, você recupera 2 PC.
Anel de prata	C	+2 ao total dos testes de Arcanismo.
Botas de caça	C	+2 ao total dos testes de Atletismo.
Braçadeiras de ferro	C	+2 ao total dos testes de Combate.
Capa de feltro	C	+2 ao total dos testes de Furtividade.
Broche de prata	C	+2 ao total dos testes de Influência.
Amuleto de pena	C	+2 ao total dos testes de Instinto.
Monóculo de cristal	C	+2 ao total dos testes de Investigação.
Luvras de camurça	C	+2 ao total dos testes de Manha.
Bolsa de curandeiro	C	+2 ao total dos testes de Medicina.

Luneta de latão	C	+2 ao total dos testes de Mira.
Avental de forja	C	+2 ao total dos testes de Ofício.
Capa de chuva encerada	C	+2 ao total dos testes de Sobrevivência.
Cinto de couro grosso	C	+2 ao total dos testes de Vigor.
Pingente de aço	C	Uma vez por cena, como Ação Livre, você recupera 3 PC.
Broche de aço	C	O seu primeiro ataque de cada cena soma +1d6 ao dano.
Anel de ouro	B	+3 ao total dos testes de Arcanismo.
Botas de Montelise	B	+3 ao total dos testes de Atletismo.
Braçadeiras de aço	B	+3 ao total dos testes de Combate.
Capa de sombra	B	+3 ao total dos testes de Furtividade.
Broche de ouro	B	+3 ao total dos testes de Influência.
Amuleto de âmbar	B	+3 ao total dos testes de Instinto.
Monóculo de Polaris	B	+3 ao total dos testes de Investigação.
Luvas de Veyrun	B	+3 ao total dos testes de Manha.
Bolsa de Montelise	B	+3 ao total dos testes de Medicina.
Luneta de Terra Nova	B	+3 ao total dos testes de Mira.
Avental de Terra Nova	B	+3 ao total dos testes de Ofício.
Capa de Khal'thera	B	+3 ao total dos testes de Sobrevivência.
Cinto de ferro	B	+3 ao total dos testes de Vigor.
Colar de ouro	B	Uma vez por cena, como Ação Livre, você recupera 3 PC.
Anel de liga	B	O seu primeiro ataque de cada cena soma +1d8 ao dano.
Anel de cristal	A	+4 ao total dos testes de Arcanismo.
Botas ventania	A	+4 ao total dos testes de Atletismo.
Braçadeiras rúnicas	A	+4 ao total dos testes de Combate.
Capa de Veyrun	A	+4 ao total dos testes de Furtividade.
Broche rúnico	A	+4 ao total dos testes de Influência.
Amuleto de cristal	A	+4 ao total dos testes de Instinto.
Monóculo rúnico	A	+4 ao total dos testes de Investigação.
Luvas de seda negra	A	+4 ao total dos testes de Manha.
Bolsa rúnica	A	+4 ao total dos testes de Medicina.
Luneta de cristal	A	+4 ao total dos testes de Mira.
Avental rúnico	A	+4 ao total dos testes de Ofício.
Capa rúnica	A	+4 ao total dos testes de Sobrevivência.
Cinto rúnico	A	+4 ao total dos testes de Vigor.
Pingente rúnico	A	Uma vez por cena, como Ação Livre, você recupera 4 PC.
Anel rúnico	A	O seu primeiro ataque de cada cena soma +2d6 ao dano.

Consumíveis

Item	Rank	Efeito
Tônico refrescante	D	Cura 1d4 PV.
Gota de mana	D	Cura 1d4 PC.
Unguento de ervas	D	Encerra uma Condição de dano contínuo.
Pena de Brasa D	D	O aliado Morrendo volta com 1d4 PV.
Poção de ervas	C	Cura 2d4 PV.
Infusão de mana	C	Cura 1d6 PC.
Antídoto de ervas	C	Encerra uma Condição de dano contínuo.
Pena de Brasa C	C	O aliado Morrendo volta com 2d6 PV.
Elixir de Montelise	B	Cura 2d6 PV.
Elixir de mana	B	Cura 2d6 PC.
Antídoto de Terra Nova	B	Encerra qualquer Condição.
Pena de Brasa B	B	O aliado Morrendo volta com 3d8 PV.
Essência de aurora	A	Cura 3d8 PV.
Essência de mana	A	Cura 3d6 PC.
Panaceia de Arcádia	A	Encerra qualquer Condição.
Pena de Brasa A	A	O aliado Morrendo volta com 4d10 PV.

K – Carga

Cada personagem possui uma capacidade limitada de transporte, denominada **Carga**, que determina quantos espaços de Inventário pode ocupar. Sua Carga é calculada pela fórmula **4 + 2 para cada Grau de Corpo acima de d4**.

Inventário

O Inventário compreende o espaço em que todos os itens transportados pela personagem que não estejam vestidos ou empunhados. Cada item ocupa 1 espaço, independentemente de sua categoria. Isso inclui armas e Vestimentas de reserva, Consumíveis, Núcleos Dissonantes não engastados, objetos de aventura e outros itens encontrados durante a jornada.

Equipamentos em uso não ocupam espaços de Inventário. Isso inclui os itens empunhados na Mão 1 e na Mão 2, a Vestimenta equipada e até 2 Acessórios.

Quando o Inventário atinge sua capacidade máxima, a personagem precisa deixar um ou mais itens para trás antes de poder carregar novos objetos.

CAPÍTULO VI — PRIMA-FORMAS

A Prima-Forma é o Estágio alcançado após a Primeira Provação, marcando a transição definitiva de Iniciado para Membro de Guilda. É neste momento que o personagem assume uma identidade própria, consolidando sua função tática no grupo e destravando as capacidades exclusivas de sua especialização.

Cada uma das seis Guildas domina uma faceta distinta do sistema, operando com atribuições e mecânicas únicas que se complementam sem gerar sobreposição de papéis.

A – O Despertar do Nível 3

Ao atingir o Nível 3 e concluir a Primeira Provação de sua respectiva Guilda, o personagem desperta a sua Prima-Forma. Este evento concede acesso imediato a cinco benesses:

Benesse	O que ela é
Perícia de Forma	A Perícia da sua Guilda recebe o Grau de Dado que você ganha no nível 3. Se ela já estiver no teto do estágio, o Grau vai para outra Perícia à sua escolha.
Arsenal	As armas e os escudos com que a Guilda treina.
Equipamento de Despertar	Dois itens de Rank C, dos quais você escolhe um, mais uma arma de Rank C do seu Arsenal, do Tier que a sua Perícia permitir. Você recebe também uma vestimenta de Rank C.
Marca	Uma Passiva sempre ativa, que mostra o que a sua Forma faz e as outras não fazem. Ao evoluir para uma nova Forma, elas se acumulam.
Técnicas de Forma	Uma lista fechada de oito Técnicas. Você escolhe uma nos níveis 4, 6 e 8.

Exemplo

Dario chega ao nível 3 com Combate d6 e escolhe o Laminista. O grau do nível 3 vai para Combate, que sobe a d8, e ele passa a cumprir o Requisito de uma arma de Rank C e Tier III, que dá +8 de Mod. Dano.

B – Arsenal

O Arsenal é o conjunto de armas e escudos com os quais a Guilda treina sua personagem, definindo os equipamentos que ela está apta a utilizar com proficiência.

Equipamentos de Iniciado

Durante o Estágio Iniciado, a personagem ainda não possui um Arsenal próprio, então pode usar qualquer arma ou escudo de seu Rank (D). O Arsenal passa a valer a partir da Prima-Forma.

Utilizando equipamentos fora do Arsenal

Caso uma personagem queira utilizar armas ou escudos que não pertençam ao seu Arsenal, sofrerá **2 Desvantagens em todas as rolagens que dependam desses equipamentos**.

Exemplo

Uma Magista pode brandir uma espada de duas mãos. Enquanto a espada estiver equipada, toda rolagem de ataque ocorre com ela sofre 2 Desvantagens.

C – As seis Prima-Formas

Em Elísia existem seis Prima-Formas, cada uma vinculada a uma Guilda e sua tradição de treinamento e a uma maneira própria de atuar no mundo.

Cada Forma oferece a um personagem habilidades e recursos específicos, definindo seu papel e seu estilo de combate.

I - LAMINISTA

Ordem da Lâmina - Fortaleza da Lâmina - Altamira.

A Ordem nasceu de um acordo entre inimigos exaustos, e isso aparece no treino. Espadas, lanças e escudos de várias regiões foram fundidos numa doutrina só, que ensina a queda antes do avanço e o recuo antes da investida.

Um Laminista raramente é o combatente mais rápido do grupo e quase nunca o mais letal. Dele se espera permanência. Ele deve estar de pé no fim, e os outros também.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Combate
Arsenal	Armas físicas corpo a corpo e escudos
Fora do Arsenal	Armas mágicas e armas físicas à distância

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Lâmina da Ordem - Rank C, arma física corpo a corpo, uma mão, Requisito Combate d6, Mod. Dano +4. Ao vencer o ataque, o alvo fica Exposto; ou

Escudo da Ordem - Rank C, ocupa uma mão, Proteção Física 2. Quando você faz um Bloqueio Físico contra um ataque corpo a corpo, o atacante fica Exposto.

Marca

Guarda Viva - Você reduz em 1 todo dano físico que sofrer.

Técnicas de Laminista

Você escolhe uma por nível, nos níveis 4, 6 e 8.

Aço na Mão - Passiva, Neutra. Anos de treino fazem da arma uma extensão do braço. Você soma +2 ao total de todos os seus ataques corpo a corpo. Com uma arma de duas mãos, soma também +1d4 ao dano

Firmar os Pés - 1 PC, Movimento, Pessoal, Gravitalis. Você crava os pés no chão e sua postura vira um muro. Até o início do seu próximo turno, você rola o Desvio Físico com Vantagem e não pode ficar Caído nem ser movido contra a sua vontade.

Fôlego de Ferro - 1 PC, Movimento, Pessoal, Ember. Um fôlego fundo enche o seu peito, o corpo esquenta como metal na forja e a pele endurece contra os golpes. Você ganha 1d6 PV temporários, que somem no fim da cena, e encerra Exposto ou Ofuscado em você, à escolha. Você só pode usá-lo quando estiver sem PV temporários, e eles não se acumulam.

Provocar - 1 PC, Movimento, 1 alvo, Neutra. Você bate sua arma para chamar atenção e lança uma frase que ninguém no campo consegue ignorar. Role Presença + Influência contra Mente + Instinto do alvo. Em caso de sucesso, ele fica Atraído por você e Exposto.

Golpe Poderoso - 3 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você recua o peso do corpo e desce a arma num golpe único, que faz a guarda do alvo tremer. Ataque com Corpo + Combate somando +2d6 ao dano.

Estouro de Brasa - 3 PC, Ação, 2 alvos, Ember. A arma acende na ponta, e o golpe explode em brasas que jogam dois alvos para longe de você. Faça um único ataque com Corpo + Combate contra dois alvos Perto de você. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica Exposto. O segundo alvo sofre somente o dado extra de dano e a condição Exposto.

Quebra-Ossos - 2 PC, Ação, 1 alvo, Gravitalis. Você mira nas articulações de seu alvo. Ataque com Corpo + Combate somando +1d6 ao dano. Se vencer, o

alvo fica Enraizado e rola com Desvantagem em todo teste que envolva Corpo, até o fim do próximo turno dele.

Postura da Égide - 1 PC, Movimento, 1 aliado, Gravitais. Você atravessa o campo num só impulso e ergue a guarda entre o aliado e o golpe. Você se reposiciona Junto do aliado escolhido e o marca como protegido. Até o início do seu próximo turno, todo ataque físico de alvo único que teria o aliado marcado como alvo passa a ter você como alvo, e você rola o Desvio Físico com Vantagem. Ataques em área e ataques contra outros aliados não marcados, não são afetados.

II - MAGISTA

Associação Magista - Castelo de Ortheas - Arcádia

A Associação é uma instituição de estudo que aceitou, a contragosto, que o mundo lá fora exige que seus membros saibam se defender. Um Magista passa mais tempo entendendo por que uma Técnica funciona do que praticando o gesto.

O que ele aprende é a medir. Quanta Chama um corpo comporta, quanto se pode empurrar além disso e em que ponto a Mana deixa de obedecer. Em campo, ele resolve o que o aço não resolve e costuma ser o primeiro a se cansar.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Arcanismo
Arsenal	Armas mágicas e armas físicas corpo a corpo de uma mão
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas de duas mãos e armas físicas à distância

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Cajado Magista - Rank C, duas mãos, arma mágica de longo alcance, Requisito Arcanismo d6, Mod. Dano +5. Suas Técnicas com Assinatura somam +1 ao total da rolagem; ou

Grimório Magista - Rank C, acessório, soma +1 ao total dos seus testes de Arcanismo. Uma vez por cena, ao usar uma Técnica com Assinatura elemental, você pode trocar a Assinatura dela por outra Assinatura elemental. Técnicas Neutras não mudam.

Marca

Sobrecarga - Ao usar uma Técnica de alvo único, você pode gastar até 2 PC adicionais. Cada PC extra soma +1 ao total da rolagem da Técnica e +1d4 ao dano.

Técnicas de Magista

Estudos sobre a Mana - Passiva, Neutra. Horas de estudo ensinaram você a sentir o fluxo da Mana, e cada Técnica sai com mais firmeza. Com uma arma mágica empunhada, você soma +2 ao total de todas as suas Técnicas. Se ela for de duas mãos, soma também +1d4 ao dano delas.

Reserva Profunda - Passiva, Neutra. Quando um inimigo cai, a Mana que ele usava volta a circular, e você recolhe um pouco dela. Uma vez por cena, quando seu PC chega na metade, você recupera 10 PC.

Alinhamento - 1 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. Você fecha os olhos e equilibra a própria cadência. Até o fim do seu turno, a Sobrecarga pode gastar até 4 PC adicionais em vez de 2.

Preparar Cadência - 2 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. Você prepara a Técnica e não a solta. Escolha uma Técnica sua de Ação e pague o custo dela agora. Até o fim do seu próximo turno, você pode ativá-la como Ação Livre, no momento que escolher, sem pagar o custo de novo.

Lança Flamejante - 2 PC, Ação, 1 alvo, Ember. Uma lança de fogo se forma entre as suas mãos e atravessa o campo, deixando a carne aberta e ardendo. Ataque com Chama + Arcanismo somando +1d10 ao dano. Se vencer, o alvo fica Queimando Leve.

Tempestade - 3 PC, Ação, 3 alvos, Caelus. Nuvens carregadas se fecham sobre o campo e despejam vento, raios e chuva. Faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d10 de dano e fica Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e a Condição.

Iceberg - 3 PC, Ação, 1 alvo, Aqua. Um espinho de gelo cresce do chão aos pés do alvo, prende as pernas dele e o deixa aberto ao próximo golpe. Ataque com Chama + Arcanismo somando +1d8 ao dano. Se vencer, o alvo fica Enraizado e Exposto.

Tormenta Ígnea - 5 PC, Ação, todos os inimigos na área, Ember. Partículas de fogo se grudam aos alvos, tão quentes que o ar treme diante delas. Faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra todos os inimigos Perto de você. Aqueles acertados sofrem +1d10 de dano e ficam Queimando Moderado. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra de dano.

III - VIGILANTE

Confraria do Alvorecer - Montelise

A Confraria começou como um grupo de batedores que voltava das fronteiras com a informação que mais ninguém tinha. Não se entra nela por talento com armas. Entra-se por saber o que olhar e por conseguir dizer depois o que se viu, de forma que outra pessoa possa agir.

Um Vigilante aprende a ler o terreno antes de entrar nele, a marcar o alvo antes de disparar e a falar no momento certo. A Confraria diz que quem avisa tarde avisa sozinho.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Mira
Arsenal	Armas físicas à distância e armas físicas corpo a corpo de uma mão
Fora do Arsenal	Escudos, armas mágicas e armas físicas de duas mãos corpo a corpo

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Arco do Vigilante - Rank C, duas mãos, arma física de longo alcance, Requisito Mira d6, Mod. Dano +5. Ao acertar, você nomeia o alvo em voz alta como Ação Livre. Até o fim da cena, seus ataques contra ele somam +1 ao total. Nomear outro alvo encerra o efeito sobre o anterior; ou

Folha de Elise - Rank C, acessório, soma +1 ao total dos seus testes de Instinto. Uma vez por cena, como Ação Livre, você assopra a folha e um aliado que consiga ouvi-lo recebe Vantagem no próximo Desvio dele.

Marca

Olhos Abertos - Uma vez por rodada, um aliado que você consiga ver recebe um conselho seu que garante uma Vantagem num teste. Caso seja um ataque, soma-se, ainda, +2 ao Mod. Dano do aliado.

Técnicas do Vigilante

Visão de Águia - Passiva, Neutra. O seu olhar acompanha o alvo como o de uma ave de rapina, e nenhuma distância parece grande demais. Com uma arma física à distância empunhada, você soma +2 ao total dos seus ataques. Se ela for de duas mãos, soma também +1d4 ao dano.

Fôlego Sustentado - Passiva, Neutra. Cada ataque certo de um aliado, guiado por você, devolve a calma de quem sabe que o plano está funcionando. Uma vez por rodada, quando um aliado acerta um ataque em que você concedeu Vantagem, você recupera 1 PC. Se o ataque for um Sucesso Crítico, recupera 3 PC.

Concentração - 1 PC, Movimento, Pessoal, Caelus. Você encontra calma e clareza em sua respiração, fazendo o mundo desacelerar por um instante. Até o fim do seu próximo turno, você soma +2 ao total de sua Proteção Física e Mágica.

Tiro Marcado - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Sua flecha carrega um líquido luminescente que brilha no ar, e o grupo inteiro passa a enxergar o alvo acertado com mais precisão. Ataque à distância com Corpo + Mira. Se acertar, o alvo não consegue se esconder de você e do grupo até o fim do próximo turno dele. Você e seus aliados somam +2 ao total dos ataques contra o alvo marcado.

Flechas Ágeis - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Duas flechas saem quase juntas, e a segunda corrige a trajetória da primeira. Ataque à distância com Corpo + Mira com Vantagem, e some +1d8 ao dano.

Barragem de Flechas - 3 PC, Ação, 3 alvos, Neutra. Você esvazia a aljava numa chuva de flechas que cai sobre três alvos antes que eles saiam do lugar. Faça um único ataque à distância com Corpo + Mira contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d6 de dano e fica Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e a Condição.

Flecha de Ruptura - 2 PC, Ação, 1 alvo, Gravitalis. A flecha atravessa a bota e se crava no chão, prendendo o alvo ao ponto onde ele estava. Ataque à distância com Corpo + Mira somando +1d6 ao dano. Se vencer, o alvo fica Enraizado e rola o Desvio Físico com Desvantagem contra ataques à distância, até o fim do próximo turno dele.

Meia Puxada - 1 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. Você puxa a corda e espera. O primeiro ataque à distância que você fizer neste turno soma +1d6 ao dano. Como o Movimento é gasto na postura, você não se desloca neste turno.

IV - ACÓLITO

Igreja de Midas - Altamira

Onde há um templo de Midas, os sinos são a primeira resposta a um desastre, e antes que a notícia se espalhe já há gente correndo com água, ataduras e ordens claras. A

Igreja construiu escolas, enfermarias e refeitórios dentro das próprias muralhas, e as ergueu para caber mais gente atrás delas.

O treino de um Acólito começa com escrituras, rituais e uma disciplina que não se interrompe por cansaço. Só depois vêm as mãos, que aliviam dores, fortalecem corpos e amparam espíritos aflitos. A maça e o cajado existem como símbolos de firmeza, e o Acólito aprende cedo que proteger os frágeis exige estar pronto quando a violência chega.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Medicina
Arsenal	Armas físicas corpo a corpo de uma mão, armas mágicas de curto alcance e escudos
Fora do Arsenal	Armas físicas de duas mãos, armas físicas à distância e armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Maça de Midas - Rank C, arma física corpo a corpo, uma mão, Requisito Combate d6, Mod. Dano +4. Ao vencer o ataque, o golpe ignora 2 pontos da Proteção Física do alvo; ou

Medalhão de Midas - Rank C, acessório, soma +1 ao total dos seus testes de Medicina. Suas Técnicas que restauram PV recuperam +2 PV adicionais. Em Técnicas que afetam mais de um alvo, o bônus vai para um alvo à sua escolha.

Marca

Mãos que Sustentam - Uma vez por rodada, como Ação Livre, você toca um aliado Junto de você. Ao gastar 2 PC, você encerra uma Condição entre Exposto e Ofuscado.

Técnicas do Acólito

Contra-Trevas - Passiva, Clair. A luz que você carrega arde mais forte diante do que vem das sombras. Contra alvos de Assinatura Obscur, você soma +1d6 ao dano. Contra eles, suas Técnicas de cura causam dano igual ao que curariam.

Amparo do Pastor - Passiva, Clair. Aliviar o peso de quem caminha ao seu lado renova as suas próprias forças. Uma vez por rodada, quando você encerra uma Condição de outro personagem ou tira um Ponto de Dissonância dele, você recupera 1 PC.

Misericórdia - 1 PC, Movimento, Pessoal, Clair. Uma vez por cena. Uma prece curta e uma luz fina envolvem o seu corpo. Até o início do seu próximo turno, um golpe que o levaria a 0 PV deixa você com 1 PV.

Curar - 2 PC, Ação, 1 aliado, Clair. Você poussa as mãos no ferido, e a luz fecha o que estava aberto. O aliado recupera 1d10 PV.

Luz de Midas - 2 PC, Ação, 1 alvo, Clair. Um sopro de calor dourado sai das suas mãos, e o alvo vê tudo branco por um instante. Ataque com Chama + Arcanismo somando +1d10 ao dano. Se vencer, o alvo fica Ofuscado e Exposto.

Toque dos Sinos - 3 PC, Ação, todos os aliados, Clair. Você toca uma nota de sino no ar, e quem a ouve sente o corpo se alinhar com os companheiros. Até o fim do seu próximo turno, todos os aliados somam +2 em todos os testes que fizerem.

Juízo - 2 PC, Ação, 1 alvo, Clair. A luz pesa uma pergunta que o alvo evita fazer a si mesmo, e uma parte dele cede sob o julgamento. Role Chama + Arcanismo contra Mente + Instinto do alvo. Em caso de sucesso, ele sofre +1d8 de dano e rola com Desvantagem em todos os testes até o fim do próximo turno dele.

Escudo Divino - 3 PC, Ação, área, Gravitais. Uma cúpula de luz dourada se abre sobre o grupo e amortece o que vier contra ele. Até o fim da cena, você e todo aliado Perto de você reduzem em 1 o dano de qualquer ataque e em 2 a mais o dano de ataques à distância. A cúpula se desfaz se você ficar Atordoado ou for abatido.

V - ARTÍFICE

Cooperativa do Comércio - Pavilhão do Comércio - Terra Nova

O pavilhão da Cooperativa é mercado, oficina e laboratório ao mesmo tempo, com martelo na bigorna, vozes fechando contratos, engrenagens rangendo e vapor de fábrica tudo no mesmo lugar. Uma ideia rabiscada de manhã pode existir em madeira e latão antes do fim da tarde.

O Artífice é o primeiro degrau disso, e o degrau é largo. Ele aprende a reconhecer metais, domina ferramentas básicas, desmonta mecanismos para entender os seus segredos e testa ligas improváveis. O que sai dessa formação é alguém que extrai utilidade de qualquer recurso. Raramente é o mais forte do grupo e quase nunca fica sem opção.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Ofício
Arsenal	Armas físicas à distância, armas mágicas de curto alcance e armas físicas corpo a corpo de uma mão
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas de duas mãos e armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Martelo de Ouro - Rank C, arma física corpo a corpo, uma mão, Requisito Ofício d6, Mod. Dano +4. Você usa Ofício no lugar de Combate nos ataques feitos com ele; ou

Estojo de Essências - Rank C, acessório, soma +1 ao total dos seus testes de Ofício. Os Consumíveis de recuperação restauram +1d4 a mais.

Marca

Artesão - Duas vezes por cena, como Movimento, você improvisa com o material ao redor um Consumível de Rank D e o usa em si ou em um aliado Junto de você. Na Secunda-Forma o Rank passa a C, e na Última-Forma passa a B.

Técnicas do Artífice

Você escolhe uma por nível, nos níveis 4, 6 e 8.

Olho de Ourives - Passiva, Neutra. Basta passar o polegar numa peça para reconhecer o ferro, a mão que a fez e o que ela ainda aguenta. Você identifica o Rank, os efeitos e o refino de qualquer equipamento só de manuseá-lo, e soma +2 ao total dos seus testes de Ofício.

Bancada Portátil - Passiva, Neutra. Frascos, ferramentas e pequenos mecanismos se encaixam na sua bolsa como se tivessem lugar marcado. Os Consumíveis que você usa, em si ou num aliado, recuperam ou causam +2.

Óleo Quente - 1 PC, Movimento, Pessoal, Ember. Você unta a arma com um líquido ardente. Até o fim do turno, o primeiro ataque que você fizer soma +1d4 ao dano. Se vencer, o alvo fica Queimando Leve.

Anteparo - 1 PC, Movimento, área, Neutra. Você monta uma barricada num ponto Perto de você. Até o início do seu próximo turno, os ataques à distância contra você e contra os aliados atrás dela são feitos com Desvantagem.

Engenhoca - 2 PC, Ação, 1 alvo, Gravitalis. Você monta e dispara um mecanismo pesado. Ataque com Corpo + Ofício somando +1d6 ao dano. Se vencer, o alvo fica Atordoadado.

Bomba de Estilhaços - 3 PC, Ação, 2 alvos, Neutra. Você acende o pavio de um cilindro de latão e o joga entre os alvos, e o estouro cospe fumaça e cacos de metal. Faça um único ataque com Corpo + Ofício contra dois alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica Exposto e Ofuscado. O segundo alvo sofre só o dado extra e as Condições.

Rede de Contenção - 2 PC, Ação, 1 alvo, Gravitalis. Uma rede de cordas com pesos nas pontas se abre no ar e se fecha sobre o alvo antes que ele reaja. Role Corpo + Mira contra Corpo + Vigor do alvo. Em caso de sucesso, ele fica Enraizado, Caído e Exposto. Para se soltar do Enraizado, ele gasta o Movimento.

Segunda Mão - 1 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. As suas mãos passam a trabalhar em compasso, e cada frasco chega ao lugar certo sem que você precise procurar. Até o fim do seu próximo turno, usar Consumíveis em si ou num aliado Junto de você não gasta o Movimento.

VI - RAPINO

Bando dos Rapinos - Fortaleza de Espinhos - Veyrun

O Bando não tem estandarte. Tem sinais cifrados riscados em paredes e palavras que se repetem em tavernas até alguém devolvê-las na ordem certa. Suas células operam sozinhas, escondidas em cidades movimentadas ou dentro de outras organizações, e onde o poder oficial não chega os Rapinos já estavam antes.

O treino de um Rapino começa por ficar parado. Ele aprende a se infiltrar sem que ninguém registre que esteve ali e passa mais tempo anotando padrões do que praticando golpes. O poder real está na antecipação, e a presença de um Rapino costuma ser percebida nas consequências.

Campo	Regra
Perícia de Forma	Furtividade
Arsenal	Armas físicas corpo a corpo de uma mão e armas físicas à distância de curto alcance
Fora do Arsenal	Escudos, armas de duas mãos, armas mágicas e armas físicas à distância de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Adaga de Rapino - Rank C, arma física corpo a corpo, uma mão, Requisito Combate d6, Mod. Dano +4. Contra um alvo que não saiba da sua presença, o ataque soma +1d4 ao dano; ou

Moedas de Distração - Rank C, acessório, soma +1 ao total dos seus testes de Furtividade. Uma vez por cena, como Ação Livre, você joga a moeda para longe, e um inimigo Perto de você deixa de saber da sua presença até você atacar.

Marca

Lâmina Silenciosa - Contra um alvo que não saiba da sua presença, ou no seu primeiro ataque contra cada inimigo no combate, seus dados incendeiam também no valor imediatamente abaixo do máximo, exceto o d4, e o ataque soma +1d8 ao dano.

Técnicas do Rapino

Você escolhe uma por nível, nos níveis 4, 6 e 8.

Ataque Duplo - Passiva, Neutra. Quando um golpe atinge, a outra mão já está em movimento, como se o corpo aproveitasse cada impulso. Com uma arma corpo a corpo de uma mão empunhada, quando você faz um ataque comum com a sua Ação, realiza dois ataques. No segundo você sofre 2 Desvantagens. Efeitos de Técnicas não se repetem no segundo ataque.

Sede de Mais - Passiva, Neutra. Cada inimigo que cai diante de você te encoraja a querer mais. Uma vez por rodada, quando você reduz um inimigo a 0 PV, recupera 3 PC e rola o seu próximo teste de Furtividade com Vantagem.

Sumir - 2 PC, Ação, Pessoal, Obscur. Você desaparece de vista. Enquanto durar, nenhum inimigo consegue ter você como alvo, e você conta como alguém de cuja presença ninguém sabe. O efeito termina quando você ataca. Enquanto durar, você gasta 1 PC no início de cada turno seu, e sem PC ele termina. Criaturas de papel Chefe enxergam você mesmo assim.

Ponto Fraco - 1 PC, Movimento, 1 alvo, Obscur. Você escolhe um inimigo que consiga ver e sonda as vulnerabilidades dele. O seu próximo ataque contra ele soma +1d6 ao dano. Se esse ataque errar, o efeito não se perde e vale para o próximo ataque seu contra o mesmo alvo, porém agora somando +1d4 ao dano.

Golpe de Abertura - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você surge no instante em que o alvo baixa a guarda, e a lâmina entra fundo antes que ele perceba o movimento. Ataque com Corpo + Combate contra um alvo que não saiba da

sua presença ou, na primeira rodada do combate, que ainda não agiu, somando +1d8 ao dano. Se vencer, o alvo fica Exposto e com Sangramento Leve.

Fio Envenenado - 3 PC, Ação, 2 alvos, Aqua. Você passa uma lâmina fina, molhada de veneno, entre os dois alvos, e o corte arde mais do que devia. Faça um único ataque com Corpo + Combate contra dois alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica com Sangramento Moderado. O segundo alvo sofre só o dado extra e a Condição.

Sombra Curta - 1 PC, Movimento, 1 alvo, Obscur. Você projeta a sua sombra sobre o alvo, e ela se mexe um instante antes do seu corpo, confundindo a pontaria dele. Role Chama + Manha contra Mente + Instinto do alvo. Em caso de sucesso, até o fim do próximo turno dele, os ataques dele contra você rolam com Desvantagem e ele fica Ofuscado.

Mãos Leves - 1 PC, Movimento, 1 alvo, Neutra. Os seus dedos passam pelo bolso do alvo e voltam com o brilho de uma moeda antes que ele sinta o toque. Role Presença + Manha contra Mente + Instinto do alvo. Em caso de sucesso, você toma dele um item que ele carregue, à escolha do Narrador entre os plausíveis. Contra um Dissonante, você arranca um material que valha como componente. Só funciona uma vez por alvo.

CAPÍTULO VII — SECUNDA-FORMAS

A Secunda-Forma é o Estágio alcançado no nível 9, quando a personagem aprofunda sua especialização dentro da Guilda.

Após obter experiência suficiente, o membro da guilda deixa de apenas dominar os fundamentos de sua Forma e escolhe um Ramo que define como exercerá seu ofício.

Cada Guilda oferece dois Ramos distintos, cada qual com habilidades e recursos próprios, determinando o caminho que a personagem seguirá pelo restante de sua carreira.

A – O Despertar do Nível 9

Assim como a Primeira Provação abre a Prima-Forma, o Despertar da Secunda-Forma pede uma Provação da sua Guilda. No nível 9, ao concluí-la, você escolhe um dos dois ramos da sua Forma e desperta a Secunda-Forma. O Despertar concede seis coisas.

Benesse	O que ela é
Ramo	Um dos dois caminhos da sua Guilda. O ramo soma à Prima-Forma sem substituí-la, e um Baluarte continua sendo Laminista.
Perícia de Ramo	A Perícia secundária do ramo recebe o grau que você ganha no nível 9. Nunca é a Perícia de Forma. Se a Perícia de Ramo já estiver no teto do estágio, o grau vai para outra Perícia à sua escolha.
Arsenal ampliado	Uma categoria de equipamento que a Prima-Forma deixava fora do Arsenal. O Arsenal ampliado substitui o anterior e vale para o resto da carreira.
Equipamentos de Despertar	Dois itens de Rank B, dos quais você escolhe um, mais uma arma de Rank B do seu Arsenal ampliado, do Tier que a sua Perícia permitir. Você recebe também uma vestimenta de Rank B, com a divisão de Proteção à sua escolha.
Marca de ramo	Uma segunda Passiva, sempre ativa, que se soma à Marca da Forma. Ela mostra o que este ramo faz e o outro ramo da mesma Guilda não faz.
Técnicas de ramo	Uma lista oito Técnicas exclusivas do ramo. Você escolhe uma nos níveis 10, 12 e 14.

Exemplo

Dario chega ao nível 9 como Laminista e escolhe o Rompelinha. O grau do nível 9 vai para Atletismo, a Perícia de Ramo. Ele passa a utilizar o Arsenal ampliado e recebe um equipamento de Rank B. A Guarda Viva continua ativa, e a Marca do Rompelinha entra ao lado dela.

B – Escolhendo o ramo

Converse com o Narrador antes do nível 9. O ramo costuma ser a consequência natural do que o personagem vem fazendo desde o Despertar da Prima-Forma, e o Equipamento de Despertar que você escolheu no nível 3 já era essa pergunta, feita seis níveis antes.

C – Técnicas inimigas

Quando um texto deste capítulo fala de uma Técnica inimiga, ele vale também para a Habilidade de uma criatura. A Habilidade não gasta PC, então a parte de um efeito que gasta ou cobra os PC da Técnica inimiga não se aplica a ela. Para copiar uma Habilidade com o Copiador, você paga 3 PC e usa o seu melhor par de ataque no lugar do par da Técnica.

I — LAMINISTA

A — Rompelinha

Ofensivo

Abrir fendas em lugares que parecem intransponíveis. O Rompelinha avança pela coragem moldada na rotina, com cada investida calculada e cada passo medido para quebrar o ritmo do inimigo. Ser Rompelinha é aceitar o risco de atravessar primeiro, sabendo que a Ordem inteira vem logo atrás de você.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Atletismo
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo, armas físicas à distância e escudos
Fora do Arsenal	Armas mágicas

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Lâmina Espiral - Rank B, arma física corpo a corpo, uma mão, ataque com Combate, Mod. Dano +8. Ao vencer o ataque contra um alvo que esteja entre você e um aliado, o alvo fica Caído; ou

Lança Ariete - Rank B, arma física corpo a corpo, duas mãos, Requisito Combate d8, Mod. Dano +11. Ao vencer o ataque, você ignora a Proteção do alvo.

Marca

Primeiro a Atravessar - Na primeira rodada de cada combate, você soma +3 ao total e +2 ao Mod. Dano de todos os seus ataques, e o primeiro ataque que fizer soma ainda +1d10 ao dano. Sempre que um inimigo ficar Caído por ação sua, o próximo aliado a atacá-lo antes do início do seu próximo turno soma +1d6 ao dano.

Técnicas do Rompelinha

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Peso das Duas Mãos - Passiva, Neutra. Com as duas mãos no cabo, a arma cai com o peso de quem empurra o mundo. Com uma arma corpo a corpo de duas mãos empunhada, você soma +2 ao total dos seus ataques e +1d8 ao dano.

Corte Contínuo - Passiva, Neutra. Quando um inimigo cai, o impulso do golpe não para, e a lâmina já procura o próximo. Uma vez por cena, quando você reduz um inimigo a 0 PV, ataque imediatamente outro alvo Junto de você, sem gastar ação, somando +1d10 ao dano.

Lâmina Rápida - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. A arma pesada ganha ritmo de agulha, e cada corte abre caminho para o seguinte. Exige uma arma de duas mãos empunhada. Ataque com Corpo + Combate, com Vantagem, somando +1d10 ao dano.

Contra-Ataque - 2 PC, Ação, Pessoal, Neutra. Você lê o ombro do atacante e recua meio passo, deixando a lâmina dele passar antes de responder. Até o início do seu próximo turno, o primeiro ataque corpo a corpo contra você que falhar provoca um ataque seu imediato contra o atacante, sem gastar ação, somando +1d8 ao dano.

Perfurar - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você aponta a ponta da arma e a enfia onde a armadura é mais fina. Ataque com Corpo + Combate somando +1d8 ao dano e ignorando a Proteção do alvo.

Ruptura - 3 PC, Ação, 3 alvos, Gravitalis. Você golpeia com tanta força que o alvo voa e leva junto quem estiver atrás dele. Faça um único ataque com Corpo + Combate contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d10

de dano e fica Caído e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Arremesso Boomerangue - 2 PC, Ação, 1 alvo, Caelus. A arma gira no ar num arco largo, corta a linha do alvo e volta à mão como se nunca tivesse saído. Ataque com Corpo + Atletismo contra um alvo que você consiga ver, em qualquer distância, somando +1d10 ao dano. A arma volta à sua mão ao fim da ação.

Montaria - 1 PC, Movimento, Pessoal, Caelus. O ar ao seu lado se enche de pelo e músculo, e um animal de luz e vento espera você montar. Você invoca um espírito animal como montaria até o fim da cena. Montado, o seu Movimento leva você a qualquer faixa da cena e seus ataques somam +2 ao total. Desmontar é uma Ação Livre.

B — Baluarte

Defensivo

O Baluarte se ergue no ponto vulnerável e transforma fragilidade em bastião. O escudo dele se estende sobre os aliados e cria abrigo onde antes havia incerteza.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Vigor
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo, escudos e armas mágicas de curto alcance
Fora do Arsenal	Armas físicas à distância e armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Escudo-Torre - Rank B, ocupa uma mão, Proteção Física 3. Aliados Perto de você reduzem em 2 o dano total que sofrem; ou

Égide Partida - Rank B, ocupa uma mão, Proteção Física 3. Uma vez por rodada, quando um ataque acerta um aliado Perto de você, o dano que ele sofre cai em 4.

Marca

Linha que Não Cede - Enquanto você estiver de pé e com um escudo empunhado, você e seus aliados Perto de você reduzem em 2 todo dano que sofrerem. Uma vez por

rodada, como Ação Livre, você levanta um aliado Caído ou encerra o Exposto de um aliado, desde que ele esteja Junto de você.

Técnicas do Baluarte

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Voto ao Divino - Passiva, Clair. O juramento que você fez pesa e sustenta ao mesmo tempo, e o corpo aguenta o que antes o derrubaria. O seu PV máximo aumenta em valor igual ao seu Nível.

Chamado - 2 PC, Movimento, 2 alvos, Clair. Você bate o escudo e a sua voz corta o ambiente. Role Presença + Influência contra Mente + Instinto de cada alvo. Quem perder fica Atraído por você e Exposto.

Escudo Refletor - 1 PC, Movimento, Pessoal, Gravitalis. O escudo passa a devolver cada pancada, e o atacante sente no próprio braço o impacto que quis dar. Exige um escudo empunhado. Até o início do seu próximo turno, o atacante que acertar você corpo a corpo sofre 1d6 de dano e fica Exposto.

Punição - 2 PC, Ação, 1 alvo, Clair. Golpeie com a face do escudo. Exige um escudo empunhado. Ataque com Corpo + Combate somando +1d6 ao dano. Se vencer, o alvo fica Atordoadado.

Cruz de Midas - 3 PC, Ação, 3 alvos, Clair. Uma cruz de luz se abre no chão sob os inimigos. Uma vez por cena, faça um único ataque com Chama + Vigor contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +2d10 de dano e fica Ofuscado e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só os dados extras e as Condições. Ao usar, você perde PV iguais à face do seu dado de Corpo, ignorando a sua Proteção.

Aura Santa - 3 PC, Movimento, área, Gravitalis. Um campo se ergue ao seu redor. Até o fim da cena, você e todo aliado Perto de você reduzem em 2 todo dano que sofrerem, sem somar com a redução da Linha que Não Cede. O campo se desfaz se você ficar Atordoadado ou for abatido.

Redenção - 3 PC, Ação, 3 aliados, Clair. Fios de luz ligam você a até três aliados que consiga ver. Uma vez por cena, até o início do seu próximo turno, todo ataque de alvo único que atingiria um deles passa a ter você como alvo, e você rola o Desvio, Físico ou Mágico conforme o ataque, com Vantagem. O efeito termina se você cair a 0 PV.

Erguer o Caído - 1 PC, Movimento, 1 aliado, Gravitalis. Você estende a mão ao aliado e o puxa de volta para trás da sua guarda. Um aliado Caído Perto de você levanta sem gastar o Movimento dele, e você o reposiciona atrás de você.

II — MAGISTA

A — Teurgo

Poder

O título se conquista pelo controle de energias em estado puro. Cada ritual passa por cálculos, projeções e ensaios rigorosos. Em Arcádia se diz que, quando um Teurgo ergue a mão, até o vento hesita, à espera da direção que será dada.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Vigor
Arsenal ampliado	Armas mágicas e armas físicas corpo a corpo de uma mão
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas de duas mãos e armas físicas à distância

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Cajado de Ortheas - Rank B, duas mãos, arma mágica de longo alcance, Requisito Arcanismo d8, Mod. Dano +11. Suas Técnicas com Assinatura que atingem mais de um alvo somam +2 ao total da rolagem; ou

Foco de Cálculo - Rank B, uma mão, arma mágica de curto alcance. Uma vez por rodada, ao usar uma Técnica de alvo único, você pode gastar 2 PC adicionais para que ela atinja um segundo alvo que esteja Junto do primeiro.

Marca

Descarga Calculada - Suas Técnicas com Assinatura que atingem mais de um alvo atingem um alvo a mais, e o segundo alvo sofre o ataque completo, com o dano base incluído. Ao usar uma delas, você pode gastar 2 PC adicionais para que cada alvo atingido sofra mais 1d6 de dano.

Técnicas do Teurgo

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Canal de Mana - Passiva, Neutra. A arma de duas mãos vira um condutor limpo, e a Mana atravessa você sem se perder pelo caminho. Com uma arma mágica de duas mãos empunhada, você soma +1 ao total das suas Técnicas e +1d8 ao dano delas.

Poço sem Fundo - Passiva, Neutra. Quanto mais alvos a Técnica alcança, mais Mana volta para você em vez de se dissipar. Uma vez por rodada, quando uma Técnica sua atinge três ou mais alvos, você recupera 2 PC.

Estrondo Elétrico - 2 PC, Ação, 1 alvo, Caelus. Um trovão nasce entre as suas palmas e cai sobre o alvo num único estalo, que o deixa surdo e imóvel. Ataque com Chama + Arcanismo somando +1d6 ao dano. Se vencer, o alvo fica Atordoadado.

Queda de Bragas - 3 PC, Ação, 3 alvos, Ember. O céu se abre em bragas, que caem sobre três alvos como uma chuva lenta e cheia de intenção. Faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica Exposto e Queimando Leve. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Prisão Gélida - 3 PC, Ação, 2 alvos, Aqua. O frio sobe do chão em camadas e fecha dois alvos numa casca de gelo, com os olhos ainda abertos. Uma vez por cena, faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra dois alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d6 de dano e fica Suspenso. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e a Condição.

Corrente Ionizante - 3 PC, Ação, 3 alvos, Caelus. Um arco de luz pula de um alvo a outro, e o cheiro de ozônio e o brilho branco tomam a cena. Faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica Ofuscado e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Muro de Sal - 1 PC, Movimento, área, Gravitalis. O chão se rasga, e uma parede de sal branco e cortante sobe de uma vez, cintilando sob a luz. Erga uma parede entre você e um ponto que consiga ver. Até o início do seu próximo turno, ela não pode ser atravessada e bloqueia a linha de visão.

Armadilha Arcana - 2 PC, Ação, área, Ember. Um símbolo fino e invisível se desenha no chão, e a Mana adormecida nele espera pelo primeiro passo. Marque um ponto que consiga ver. A marca é invisível para quem não a fez. A primeira criatura que a pisar sofre um ataque seu de Chama + Arcanismo, somando +1d8 ao dano, e fica Caída e Exposta se perder. A marca dura até o fim da cena, se desfaz ao ser ativada, e só uma pode estar ativa por vez.

B — Erudito

Conhecimento

Eruditos dedicam a vida a decifrar presságios, quebrar códigos antigos e reinterpretar tradições esquecidas. Nas expedições, é a mente que lê símbolos gravados em ruínas, percebe armadilhas arcanas e antecipa as conjurações inimigas. Cada nova interpretação é registrada, comentada e debatida, porque o legado dele serve ao presente e às gerações futuras.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Investigação
Arsenal ampliado	Armas mágicas, armas físicas corpo a corpo de uma mão e armas físicas à distância de curto alcance
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas corpo a corpo de duas mãos e armas físicas à distância de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Compêndio de Arcádia - Rank B, acessório. Quando a sua Marca vence contra uma criatura, o seu próximo ataque contra ela soma +2d4 ao dano; ou

Lente de Ortheas - Rank B, acessório. Uma vez por cena, depois de ver o resultado de uma rolagem sua ou de um aliado, você a anula e ela é feita de novo. O segundo resultado é o que vale.

Marca

Leitura de Fluxo - Ao ver uma criatura usar uma Técnica pela primeira vez na cena, role Mente + Investigação contra a Dificuldade Padrão. Se vencer, você aprende a Assinatura dela, e você e os seus aliados somam +2 ao total de toda rolagem contra ela até o fim da cena.

Técnicas do Erudito

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Conhecimento Aprofundado - Passiva, Neutra. Cada livro lido deixa um atalho na sua cabeça, e o que antes exigia esforço agora sai quase de graça. Você soma +2 ao total de todos os testes de Mente que fizer e, uma vez por rodada, a primeira Técnica que usar custa 1 PC a menos, até o mínimo de 1.

Margem Anotada - Passiva, Neutra. Cada erro que você corrige ou impede vira uma anotação, e essa anotação devolve um pouco de fôlego. Sempre que uma Técnica sua anula ou redireciona uma Técnica inimiga, você recupera 2 PC.

Nota de Rodapé - 1 PC, Movimento, 1 aliado, Clair. Você diz a coisa certa no instante em que ela serve. Escolha um aliado que consiga ouvir você. Até o fim do próximo turno dele, ele soma +4 ao total de um teste à escolha.

Quebrar Traço - 1 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. Você reconhece o desenho da Técnica no ar e risca uma linha através dele, que o desfaz antes de se completar. Até o início do seu próximo turno, quando um inimigo que você consiga ver usar uma Técnica, role Mente + Arcanismo contra o total dela. Se vencer, a Técnica não acontece e os PC dela são gastos. Isso vale para a primeira Técnica inimiga do período.

Erro - 2 PC, Ação, 1 alvo, Obscur. Você troca uma palavra do encantamento por outra, e a Técnica cai em quem não devia. Escolha um inimigo que consiga ver. Até o início do seu próximo turno, quando ele usar uma Técnica, role Mente + Arcanismo contra o total dela. Se vencer, você troca o alvo da Técnica por outro à sua escolha, dentro do alcance original.

Tese - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você formula a explicação e ela passa a valer. Role Mente + Investigação contra Mente + Instinto do alvo. Se vencer, escolha uma Assinatura. Até o fim da cena, o alvo conta como sendo daquela Assinatura para todos os efeitos.

Errata - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você aponta uma linha do encantamento em curso e a corrige em voz alta, e o efeito perde o sentido. Role Mente + Arcanismo contra Mente + Instinto de um alvo que consiga ver. Se vencer, encerre até duas Condições ou efeitos de duração criados por Técnicas dele.

Chão Firmado - 3 PC, Ação, área, Gravitalis. Você reescreve o solo com uma frase curta, e o chão da área passa a recusar qualquer efeito que queira se espalhar. Uma vez por cena, escolha uma área. Até o início do seu próximo turno, nenhuma Técnica inimiga que atinja mais de um alvo funciona dentro dela.

III — VIGILANTE

A — Sentinela

Proteção

Sentinelas são os Vigilantes que passam pelo Rito da Aurora, no qual uma criatura espiritual alada escolhe quem vai acompanhar. A criatura não é treinada nem escolhida. É o mundo que decide se vai confiar companhia a alguém. Daí em diante os dois se movem como reflexo e sombra, e onde há um Sentinela há sempre dois olhares.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Sobrevivência
Arsenal ampliado	Armas físicas à distância e armas físicas corpo a corpo, de uma ou de duas mãos
Fora do Arsenal	Escudos e armas mágicas

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Arco de Montelise - Rank B, arma física à distância de longo alcance, duas mãos, Requisito Mira d8, Mod. Dano +11. Quando o Vislumbre mergulha sobre um alvo, o ataque soma +1d8 ao dano; ou

Estojo de Gatilhos - Rank B, acessório. Você pode manter duas armadilhas suas ativas ao mesmo tempo, em vez de uma.

Marca

Vislumbre - Uma criatura espiritual alada acompanha você pelo resto da carreira. Escolha o seu Vislumbre na tabela abaixo. Uma vez por rodada, quando você vence um ataque contra um alvo, o Vislumbre mergulha sobre ele e soma ao dano desse ataque metade do seu Nível, arredondada para baixo, além do efeito do tipo escolhido. A Assinatura do Vislumbre vale para o efeito do mergulho em tudo que verifica Assinatura. Se você cair a 0 PV, ele some até o fim do combate.

Vislumbre	Assinatura	Efeito do mergulho
Falcão de Brasa	Ember	O alvo sofre Sangramento Leve.
Corvo Maré	Aqua	Um aliado à sua escolha recupera 1d4 PV.
Gralha de Pedra	Gravitalis	O alvo fica Caído.
Andorinha Ventania	Caelus	Você ou um aliado que consiga ver se reposiciona sem gastar ação.
Coruja do Alvorecer	Clair	O alvo fica Ofuscado
Mocho Sombrio	Obscur	O alvo fica Exposto.

Técnicas do Sentinela

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Evolução da Espécie - Passiva, Neutra. O Vislumbre cresce de tamanho e de ferocidade, e as penas ganham brilho de metal ao sol. O dano que a Marca soma passa a ser metade do seu Nível mais 3, arredondando para baixo.

Elo da Aurora - Passiva, Clair. O laço entre você e o Vislumbre se aprofunda, e ele passa a guardar mais da sua vontade. O Vislumbre mergulha até duas vezes por rodada em vez de uma, a segunda depois de um ataque vencido por um aliado seu contra o mesmo alvo. Cada mergulho soma o dano da Marca, e o efeito do tipo se aplica uma vez por rodada.

Mergulho - 3 PC, Ação, 3 alvos, Caelus. Você assobia uma nota curta, e o Vislumbre cai do céu sobre o grupo com as asas coladas ao corpo. Faça um único ataque com Corpo + Mira contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d10 de dano e fica Ofuscado e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Gatilho de Estilhaço - 2 PC, Ação, área, Ember. Você prende a linha entre duas pedras e enterra um frasco de pólvora, que espera pelo primeiro passo. Monte uma armadilha num ponto Perto de você. Ela é invisível para quem não a montou. A primeira criatura que passar por ela sofre um ataque seu de Corpo + Mira, somando +1d8 ao dano, e fica Queimando Leve se perder. A armadilha dura até o fim da cena, se desfaz ao ser ativada, e só uma pode estar ativa por vez.

Gatilho de Gelo - 2 PC, Ação, área, Aqua. Uma corda fina e um frasco de gelo são escondidos sob a folhagem, prontos para congelar o primeiro que passar.

Monte uma armadilha num ponto Perto de você. A primeira criatura que passar por ela sofre um teste seu de Corpo + Mira contra Corpo + Vigor dela. Se perder, ela fica Suspensa até sofrer dano. A armadilha dura até o fim da cena, se desfaz ao ser ativada, e só uma pode estar ativa por vez.

Chamado da Aurora - 2 PC, Ação, 1 aliado, Clair. Você assobia a melodia do amanhecer, e a luz da aurora envolve o aliado, fechando as feridas dele. Um aliado que você consiga ver recupera 1d10 PV e encerra uma Condição em curso.

Desarmar Mecanismo - 1 PC, Movimento, área, Neutra. Os seus dedos sabem onde cada mola guarda o segredo, e o mecanismo se desfaz sem um estalo. Você identifica e desmonta uma armadilha ou mecanismo Perto de você, seu ou de outro. Se for seu, você o recupera e pode montá-lo de novo nesta cena.

Flagelo das Feras - Passiva, Neutra. Anos de caça ensinaram você a reconhecer o que se move mal nas sombras, e o Vislumbre percebe antes que a coisa ataque. Contra criaturas de Categoria Hostil, você soma +2 ao total dos seus ataques e +1d6 ao dano. O Vislumbre percebe qualquer criatura de Categoria Hostil na cena antes de ela agir.

B — Porta-Voz

Inspiração

A Confraria do Alvorecer descobriu cedo que a informação certa dita na hora errada não salva ninguém. O Porta-Voz aprende a contar, a cantar e a mover o corpo de um jeito que faz outra pessoa agir melhor do que agiria sozinha. Isso se chama cadência, e em campo ela vale mais do que qualquer flecha que ele deixe de disparar.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Influência
Arsenal ampliado	Armas físicas à distância, armas físicas corpo a corpo de uma mão e armas mágicas de curto alcance
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas corpo a corpo de duas mãos e armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Alaúde de Montelise - Rank B, arma física à distância de longo alcance, duas mãos, Requisito Mira d8, Mod. Dano +11. Conta como instrumento. Enquanto você mantém uma Cadência, soma +2 ao total dos seus ataques; ou

Sinete da Confraria - Rank B, acessório. Você pode iniciar uma segunda Cadência sem encerrar a primeira e mantê-las ao mesmo tempo. A segunda custa 2 PC no início de cada turno seu, em vez de 1.

Marca

Cadência - Com um instrumento na mão, você mantém uma Técnica de Cadência sustentada, e paga 1 PC no início de cada turno seu para mantê-la ativa. Ela dura até você iniciar outra, ficar Suspenso ou Atordoado, encerrá-la como Ação Livre ou ficar sem PC. Enquanto uma Cadência estiver ativa, você e os aliados que consigam ouvir a sua música somam +1 ao total dos ataques. Você não pode se mover nem ativar Técnicas que não sejam de Cadência, mas continua atacando normalmente. Um instrumento é um item comum de música, como uma flauta, um tambor ou um alaúde simples, que ocupa uma mão, não tem Rank nem Mod. Dano e não exige teste para ser tocado.

Técnicas do Porta-Voz

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Sentidos Aguçados - Passiva, Neutra. A música afina os seus sentidos, e cada gesto do inimigo chega a você um passo antes. Enquanto mantiver uma Cadência, você soma +2 ao total dos seus ataques e dos seus Desvios.

Fôlego de Palco - Passiva, Neutra. A cada compasso, o ritmo devolve um pouco do que você gastou, como um aplauso que alimenta. Enquanto mantiver uma Cadência, você recupera 1 PC no início de cada turno seu.

Cadência de Prontidão - 4 PC, Ação, todos os aliados, Caelus. Você dedilha um compasso curto e firme, e os pés do grupo passam a esperar o golpe já em movimento. Cadência. Ao iniciar, cada aliado que consiga ouvir a sua música recebe PV temporários iguais à metade do seu Nível. Enquanto durar, ele reduz em 1 todo dano que sofrer. Os PV temporários somem quando a Cadência termina.

Cadência de Investida - 4 PC, Ação, todos os aliados, Ember. O compasso acelera, os passos ganham pressa e cada golpe do grupo cai na batida seguinte. Cadência. Enquanto durar, cada aliado que consiga ouvir a sua música soma +1d6 ao dano de todos os ataques e +1 ao total deles.

Cadência da Colheita - 4 PC, Ação, todos os aliados, Aqua. A melodia vira uma canção de casa, e o corpo de cada aliado se recompõe no ritmo dela.

Cadência. Enquanto durar, cada aliado que consiga ouvir a sua música recupera PV iguais a um sexto do seu Nível, arredondando para cima, no início do turno dele.

Cadência do Fluxo - 4 PC, Ação, todos os aliados, Clair. A música fecha como um círculo, e cada gesto do grupo encontra a próxima nota sem esforço. Cadência. Enquanto durar, a primeira Técnica que cada aliado, que consiga ouvir a sua música, usar em cada rodada custa 1 PC a menos, até o mínimo de 1.

Acorde Rachado - 3 PC, Ação, 3 alvos, Obscur. Você toca fora de ritmo de propósito, e a nota errada gruda no ouvido. Role Presença + Influência contra Mente + Instinto de até três inimigos que consigam ouvir você. Cada um que perder sofre 1d6 de dano, rola com Desvantagem no próximo teste que fizer e não pode usar Técnicas até o fim do próximo turno dele.

Flecha Melódica - 2 PC, Ação, 1 alvo, Caelus. Você usa a melodia como corda de arco para disparar a sua canção interior. Ataque à distância com Presença + Influência somando +2d8 ao dano.

IV — ACÓLITO

A — Missionário

Salvação

A Igreja de Midas construiu muralhas para caber mais gente atrás delas, e o Missionário é quem decide sair. Vai onde os sinos não alcançam, em aldeias sem templo, estradas sem guarnição e campos que ninguém reivindica. Leva ataduras, escrituras e a certeza de que a Luz não precisa de altar para acender. Volta com menos do que levou, e sempre volta.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Influência
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo de uma mão, escudos e armas mágicas de curto e de longo alcance
Fora do Arsenal	Armas físicas corpo a corpo de duas mãos e armas físicas à distância

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Báculo de Peregrino - Rank B, duas mãos, arma mágica de longo alcance, Requisito Arcanismo d8, Mod. Dano +11. Suas Técnicas que restauram PV recuperam +1d6 PV a mais; ou

Turíbulo de Altamira - Rank B, acessório. Uma vez por cena, ao ativar uma Técnica que afete um aliado, ela afeta todos os aliados que consigam sentir você.

Marca

Luz sem Altar - Uma vez por rodada, como Ação Livre, você toca um aliado Junto de você. Ele recupera 2d6 PV e encerra uma Condição entre Exposto, Ofuscado, Caído, Sangramento e Queimando. Além disso, toda Técnica sua que restaura PV também encerra uma Condição do alvo, à escolha dele, e restaura +1d4 PV a mais. A Luz sem Altar toma o lugar das Mãos que Sustentam.

Técnicas do Missionário

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Prevalecer - Passiva, Neutra. Quando o corpo cede, a fé responde, e uma segunda vontade se levanta no lugar da primeira. Uma vez por cena, ao cair pela primeira vez a metade do seu PV máximo ou menos, você recupera PV iguais à metade do seu Nível e 2 PC.

Acalento - 1 PC, Ação Livre, 1 aliado, Clair. A sua mão encosta no ombro do aliado, e o cansaço dele escorre para o chão. Uma vez por cena, um aliado que você toque recupera 2 PC.

Solo Sagrado - 3 PC, Ação, área, Clair. Você consagra o chão num ponto que consiga ver. Por 3 rodadas, todo aliado dentro dele recupera PV iguais a um quarto do seu Nível, arredondando para cima, no início do turno dele. Criaturas de Assinatura Obscur que entrarem na área sofrem 1d6 de dano e são empurradas para fora, a menos que vençam um teste de Chama + Vigor contra Elevado (10).

Cerco de Luz - 2 PC, Ação, 1 aliado, Gravitais. Uma barreira envolve o alvo. O aliado recebe PV temporários iguais à metade do seu Nível, que duram até o fim da cena. Um mesmo personagem só pode ter um Cerco de Luz por vez.

Sentença - 2 PC, Ação, 1 alvo, Obscur. Você recita a sentença em voz baixa, e o peso do julgamento pousa no ombro do alvo. Role Chama + Arcanismo contra Mente + Instinto do alvo. Se vencer, o próximo ataque que ele sofrer soma +2d8 ao dano.

O Chamado - 3 PC, Ação, 1 aliado, Clair. Você pronuncia o nome do aliado caído, e a voz, mais que o toque, o arranca do escuro. Uma vez por cena, um aliado Morrendo volta à consciência com metade do PV máximo dele.

Sino Maior - 3 PC, Ação, 3 alvos, Clair. Ondas de luz varrem a cena. Uma vez por cena, faça um único ataque com Chama + Arcanismo contra três inimigos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +2d10 de dano e fica Ofuscado e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só os dados extras e as Condições.

Palavra que Sustenta - 4 PC, Ação, todos os aliados, Aqua. Você diz uma palavra simples e firme, e cada aliado sente o corpo mais leve e mais forte. Todo aliado que consiga ouvir você recebe PV temporários iguais à metade do seu Nível, que duram até o fim da cena, e encerra uma Condição à escolha dele. Os PV temporários não se acumulam.

B — Pugilista

Expurgação

Nem toda violência se dissipa com presença. O Pugilista é a resposta que Altamira prefere não precisar dar. A Chama irradia até pelos braços, e o que sai do outro lado é a purificação do mal.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Atletismo
Arsenal ampliado	Punhos e soqueiras
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas corpo a corpo que não sejam soqueiras, armas físicas à distância e armas mágicas

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Soqueiras de Midas - Rank B, soqueiras, arma física corpo a corpo, duas mãos, Requisito Combate d8, Mod. Dano +11. Ao acertar, você acumula 1 Fagulha a mais; ou

Cinto de Contas - Rank B, acessório. O seu limite de Fagulhas passa de 3 para 4, e você começa cada combate com 1.

Marca

Fagulhas - Um ataque de punho é um ataque com Corpo + Combate feito sem arma ou com soqueiras. Sempre que você acerta um ataque de punho, acumule 1 Fagulha, até o máximo de 3. Cada Fagulha soma +1 ao total e +1 ao Mod. Dano dos seus ataques de punho. As Fagulhas são um único contador seu, valem contra qualquer inimigo e se perdem ao fim do combate.

Técnicas do Pugilista

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Encadeado - Passiva, Neutra. Quando o punho pega fogo, o outro já está em movimento, e cada golpe empurra o próximo. Uma vez por cena, quando um ataque de punho seu Incendiar, ataque de novo o mesmo alvo sem gastar ação, somando +1d8 ao dano. O ataque extra também acumula Fagulha.

Peito Aberto - Passiva, Neutra. Quem já sentiu os seus punhos tem mais dificuldade de machucá-lo, pois o corpo aprende a receber o golpe. Você reduz todo dano que sofrer em 1 para cada Fagulha que tiver.

Passo de Abertura - 2 PC, Ação, 1 alvo, Ember. Você cruza o espaço em dois passos, e o punho chega antes que o alvo levante os braços. Avance até ficar Junto de um alvo que esteja Perto ou Longe de você e ataque com os punhos. Se for a primeira rodada do combate ou se o alvo não perceber você, some +1d10 ao dano.

Corpo Fechado - 2 PC, Ação, Pessoal, Gravitalis. Você cruza os braços diante do peito e trava os músculos, e o corpo vira uma muralha imóvel. Até o fim do próximo turno seu, você reduz em 3 todo dano que sofrer. Enquanto durar, você não pode ativar Técnicas nem usar Movimento.

Golpe Certo - 2 PC, Ação, 1 alvo, Gravitalis. Você respira e larga a Chama num único soco, que atravessa a defesa como se ela não existisse. Uma vez por cena, faça um ataque de punho que ignora a Proteção do alvo, somando +2d8 ao dano.

Fúria Contida - 1 PC, Movimento, Pessoal, Ember. A raiva que você segurava sobe de uma vez e acende o olhar, e a guarda do alvo vira uma abertura clara. Exige 3 Fagulhas. Até o fim do próximo turno seu, os seus ataques de punho obtêm Sucesso Crítico ao vencer a Disputa por 5 ou mais, e não por 10.

Selo da Expurgação - 2 PC, Ação, 1 alvo, Clair. Você aperta a palma sobre o peito do alvo e libera todas as faíscas guardadas, e ele deixa de se recuperar. Exige 3 Fagulhas, que são gastas. Ataque de punho contra o alvo. Se vencer, ele não pode recuperar PV até o fim da cena.

Punho da Expurgação - Todo PC, Ação, 1 alvo, Clair. Você reúne toda a Chama e cada Fagulha, dá um passo e desfere um soco que atravessa a defesa e a própria cena. Uma vez por sessão, exige 3 Fagulhas, que são gastas. Ataque de punho que ignora a Proteção do alvo, somando +4d10 ao dano.

V — ARTÍFICE

A — Ferreiro

Metalurgia

O pavilhão da Cooperativa decide muita coisa pelo cheiro, e quem escolhe a forja escolheu o cheiro de metal quente. O Ferreiro faz peças que aguentam. Ele conhece cada liga pela cor que ela toma antes de ceder, sabe quanto uma lâmina ainda tem antes de trincar, e é a única pessoa do grupo capaz de olhar para a arma de um companheiro no meio da luta e dizer o que está errado nela.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Vigor
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo, armas físicas à distância, escudos e armas mágicas de curto alcance
Fora do Arsenal	Armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Malho de Terra Nova - Rank B, arma física corpo a corpo, duas mãos, Requisito Combate d8, Mod. Dano +11. Ao vencer o ataque, o alvo perde 1 de Proteção até o fim da cena, até um máximo de 3; ou

Bigorna Portátil - Rank B, acessório. Durante um Respiro Curto, você soma +1 de refino a uma arma do grupo. O refino dura até o próximo Respiro Longo.

- **Refino** é um bônus que se soma ao Mod. Dano de uma arma. Uma arma recebe no máximo +2 de refino, e o Mod. Dano dela nunca passa do valor do Tier III do Rank.

Marca

Ourives - Uma vez por combate, como Ação Livre, escolha uma arma sua ou de um aliado. Até o fim do combate, os ataques com ela somam +1d10 ao dano. Uma vez por rodada, quando quem a empunha acerta um ataque, você recupera 1 PC.

Técnicas do Ferreiro

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Casca Grossa - Passiva, Neutra. Anos de forja endureceram a sua pele, e as marteladas do mundo já pouco dizem a ela. Você reduz em 1 todo dano que sofrer.

Mãos Calejadas - Passiva, Neutra. No fim do dia, as suas mãos calejadas passam pelo aço e o deixam melhor do que o encontraram. Durante um Respiro Longo, você soma +1 de refino a uma arma do grupo sem gastar material. O refino é permanente, e cada arma só recebe esse refino uma vez.

Corrida do Ouro - 4 PC, Ação, todos os aliados, Gravitalis. Você bate o martelo no ritmo da forja, e as armas pesadas do grupo passam a cair como se cada golpe rendesse ouro. Por 3 rodadas, todo aliado que empunha uma arma de duas mãos ou de Tier II ou superior soma +1d4 ao dano e +1 ao total dos ataques.

Berro Violento - 4 PC, Ação, todos os aliados, Neutra. Você urra um grito de forja, e a raiva contagia o grupo, mas a guarda de todos fica aberta depois. Por 3 rodadas, todo aliado que consiga ouvir você ataca com Vantagem e soma +2 ao Mod. Dano. Quando o efeito termina, cada um fica Exposto até o fim do próximo turno dele.

Maximizar - 1 PC, Movimento, Pessoal, Neutra. Você aperta o cabo, mede o golpe e o desce onde o peso é máximo, sem desperdiçar um grama. Até o início do seu próximo turno, o dano base do seu primeiro ataque é a face máxima do maior dado, em vez do valor rolado.

Onda Sísmica - 3 PC, Ação, 3 alvos, Gravitalis. Você bate no chão e a onda sobe pelas pernas. Role um único teste de Corpo + Ofício contra Corpo + Vigor de até três alvos Perto de você. Cada um que perder sofre 1d6 de dano e fica Caído e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Explorar Fraqueza - 2 PC, Ação, 1 arma, Neutra. Você lê o veio da arma e afina o fio até ele encontrar o ponto fraco do elemento oposto. Escolha uma arma sua ou de um aliado e uma Assinatura elemental. Por 3 rodadas, os ataques com ela contam como daquela Assinatura para os eixos de oposição e somam +1d6 ao dano.

Afinação de Campo - 1 PC, Movimento, 1 arma, Neutra. Você bate, apara e ajusta a peça em minutos, e ela volta mais firme do que estava. Uma arma Junto de você recebe +2 de refino até o fim da cena.

B — Formulador

Alquimia

O Formulador trabalha com o que reage, como fluidos, esporos e tecido vivo. Ele constrói coisas para acontecer, e a maioria delas acontece uma vez só. A Cooperativa registra tudo que sai dali com desconfiança, mas ainda compra quase tudo.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Medicina
Arsenal ampliado	Armas físicas à distância, armas físicas corpo a corpo de uma mão e armas mágicas de curto e de longo alcance
Fora do Arsenal	Escudos e armas físicas corpo a corpo de duas mãos

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Lançador de Frascos - Rank B, uma mão, arma mágica de curto alcance, ataque com Ofício, Mod. Dano +8. Arremessar um Consumível não gasta o Movimento e alcança qualquer alvo que você consiga ver; ou

Estufa de Bolso - Rank B, acessório. Você improvisa um Consumível a mais por cena com o Artesão, e os Consumíveis que improvisar duram até o próximo Respiro Longo.

Marca

Mão de Alambique - Os Consumíveis usados por você, ou por um aliado Perto de você, recuperam ou causam +1d6 a mais. Além disso, uma vez por rodada, usar um Consumível não gasta o seu Movimento.

Técnicas do Formulador

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Satisfação - Passiva, Neutra. Ver um frasco cumprir a sua função é o melhor pagamento que você conhece, e o corpo agradece. Sempre que um Consumível seu for usado, por você ou por um aliado, você recupera 2 PC.

Cultivo - Passiva, Neutra. Nas horas de descanso, os seus frascos fermentam, secam e são engarrafados com mão de mestre. Durante um Respiro Longo, você prepara um número de Consumíveis igual à metade do seu Nível, arredondando para cima, sem gastar material. Eles duram até o próximo Respiro Longo.

Catástrofe Ácida - 2 PC, Ação, 1 alvo, Aqua. Você arremessa um frasco de líquido suspeito. Ataque com Mente + Ofício somando +1d8 ao dano. Se vencer, o alvo sofre Sangramento Leve.

Fogo Verde - 3 PC, Ação, 3 alvos, Ember. Você arremessa um frasco de líquido esverdeado que incendeia ao se quebrar. Faça um único ataque com Mente + Ofício contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder fica Queimando Moderado e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só as Condições.

Revestimento Forçado - 2 PC, Ação, 1 aliado, Gravitais. Você passa uma resina cor de mel sobre a arma e a armadura do aliado, e o metal se fecha contra o mundo. Por 2 rodadas, o aliado reduz em 2 todo dano que sofrer e não pode ser Desarmado.

Arremesso Curativo - 2 PC, Ação, 1 aliado, Aqua. Você atira o frasco em arco, e o líquido se espalha sobre o aliado, fechando o que estava aberto. Gaste um Consumível de restauração e arremesse-o num aliado. Ele recupera o valor do item mais 1d6 PV, e uma Condição em curso se encerra.

Espécime - 3 PC, Ação, área, Neutra. Você planta um espécime cultivado num ponto Perto de você. Uma vez por cena, ele ataca sozinho no início de cada turno seu, sem rolagem, uma criatura Perto dele, causando dano igual ao seu Nível e ignorando Proteção. Ele tem PV iguais ao dobro do seu Nível e não se defende, e os ataques contra ele acertam automaticamente. Você paga 1 PC no início de cada turno seu para ele continuar existindo. Plantar outro desfaz o anterior.

Névoa Adormecedora - 3 PC, Ação, 3 alvos, Obscur. Um frasco se quebra e libera uma névoa doce, que carrega os alvos para um cochilo fundo. Uma vez por cena, role Mente + Medicina contra Corpo + Vigor de até três alvos na mesma faixa. Cada um que perder fica Suspenso até sofrer dano e rola com Desvantagem no próximo teste. Os alvos adicionais sofrem só as Condições.

VI — RAPINO

A — Espectro

Letalidade

O Bando não precisa de muitos. Precisa de um, no lugar certo, no minuto certo. O Espectro é quem aceita ser esse um. Ele chega antes de o combate existir, resolve o que precisa, e já não está mais lá quando a segunda pessoa entende o que aconteceu. Em Veyrun se diz que ninguém nunca viu um Espectro trabalhando, e que é assim que se sabe que eles existem.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Manha
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo de uma mão, armas físicas à distância de curto alcance e armas mágicas de curto alcance
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas corpo a corpo de duas mãos, armas físicas à distância de longo alcance e armas mágicas de longo alcance

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Garras de Veyrun - Rank B, arma física corpo a corpo, uma mão, Requisito Combate d8, Mod. Dano +10. Contra um alvo que não saiba da sua presença, você obtém Sucesso Crítico ao vencer a Disputa por 5 ou mais, e não por 10; ou

Romeu e Julieta - Rank B, arma física corpo a corpo, uma mão por lâmina, ataque com Combate, Mod. Dano +8. São duas lâminas idênticas, e as duas juntas ocupam as duas mãos. Enquanto empunhadas juntas, você soma +1 ao total do seu Desvio Físico.

Marca

Nunca no Mesmo Lugar - O primeiro ataque que você faz contra cada inimigo em cada combate ignora a Proteção do alvo e soma +1d10 ao dano. Sempre que você reduz um inimigo a 0 PV, você se reposiciona na cena sem gastar ação e passa a contar como alguém de cuja presença ninguém sabe, até o fim do seu próximo turno.

Técnicas do Espectro

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Mãos Gêmeas - Passiva, Neutra. As suas duas lâminas trabalham como uma só, e o inimigo não sabe de qual lado virá o golpe. Empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão em cada mão, todo ataque seu usa o maior Mod. Dano das duas armas e soma +2 ao Mod. Dano. Aplica-se só o efeito da arma escolhida. Continua sendo um único ataque.

Quietude - Passiva, Neutra. Enquanto ninguém sabe onde você está, o silêncio faz o trabalho do descanso. Enquanto ninguém souber da sua presença, você recupera 2 PC no início de cada turno seu. Isso não acontece enquanto o Andar de Parede estiver ativo.

Untar Lâmina - 3 PC, Movimento, todos os aliados, Aqua. Você passa a mão sobre as lâminas do grupo e as deixa com uma película fina de veneno. Por 3 rodadas, o primeiro ataque que cada aliado Perto de você fizer em cada rodada aplica Sangramento Leve ao acertar.

Andar de Parede - 2 PC, Ação, Pessoal, Obscur. Você desaparece e continua se movendo. Nenhum inimigo consegue ter você como alvo, e você conta como alguém de cuja presença ninguém sabe, inclusive enquanto usa Movimento. Você paga 3 PC no início de cada turno seu para mantê-lo. Atacar não encerra o efeito, e ser atingido encerra. Criaturas de papel Chefe enxergam você mesmo assim.

Lâminas Rotativas - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Um giro que não deixa saída. Ataque com Corpo + Combate somando +1d6 ao dano. Se vencer, o alvo fica Atordado.

Estacas de Veyrun - 3 PC, Ação, 3 alvos, Gravitalis. Lâminas sobem do chão. Faça um único ataque com Corpo + Manha contra três alvos na mesma faixa. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica Caído e Exposto. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições. Usar esta Técnica não revela a sua presença.

Sem Ruído - 1 PC, Movimento, Pessoal, Obscur. Você se apaga do campo de visão do inimigo, e o golpe dele corta um lugar onde você já não está. Até o início do seu próximo turno, quando um inimigo que você consiga ver declarar o primeiro ataque ou Técnica contra você, role Corpo + Manha contra o total dele. Se vencer, a ação é desperdiçada e ele não sabe mais da sua presença.

Silêncio - 3 PC, Ação, 1 alvo, Obscur. Sem som, sem sombra e sem aviso, a lâmina chega ao alvo antes de o mundo perceber o golpe. Uma vez por sessão, use a Técnica contra um alvo que não saiba da sua presença. Ataque com Corpo + Combate e Vantagem, somando +3d10 ao dano. Se o ataque reduzir o alvo a 0 PV, ninguém na cena percebe que ele caiu até o fim da rodada.

B — Desgarrado

Versatilidade

Desgarrado é o que o Bando chama de quem não se encaixou em nenhuma célula e por isso serve a todas. Ele aprende olhando, e o que aprende usa uma vez e devolve. Não tem estilo próprio, porque estilo próprio é assinatura, e assinatura é como se pega alguém. O que ele tem é o hábito de sair de qualquer lugar com mais do que entrou.

Campo	Regra
Perícia de Ramo	Investigação
Arsenal ampliado	Armas físicas corpo a corpo de uma mão e armas físicas à distância de qualquer alcance e empunhadura
Fora do Arsenal	Escudos, armas físicas corpo a corpo de duas mãos e armas mágicas

Equipamento de Despertar

Escolha um:

Arco Curvo de Veyrun - Rank B, arma física à distância de longo alcance, duas mãos, Requisito Mira d8, Mod. Dano +11. Atacar com ele não revela a sua presença se você estiver escondido; ou

Chaveiro do Bando - Rank B, acessório. Uma vez por cena, você abre qualquer fechadura, nó ou mecanismo comum sem que ninguém perceba.

Marca

Copiador - Sempre que uma Técnica de um inimigo causa dano a você, você a guarda. Enquanto estiver guardada, você pode ativá-la pagando o custo normal em PC, rolando o Atributo e a Perícia que a Técnica pede, com os seus próprios dados. Você guarda uma Técnica por vez, e a nova substitui a anterior.

Técnicas do Desgarrado

Você escolhe uma por nível, nos níveis 10, 12 e 14.

Duas Distâncias - Passiva, Neutra. Perto ou longe, a sua mão encontra a arma certa antes que o inimigo perceba a troca. Você soma +2 ao total de todos os seus ataques com qualquer arma do seu Arsenal. Trocar de arma passa a ser uma Ação Livre.

Bolso Alheio - Passiva, Neutra. Um instante de distração, e algo do alvo já está no seu bolso. Sempre que você acertar um ataque, role Presença + Manha

contra Elevado (10). Se vencer, você toma do alvo um item ou material que ele carregue, exceto a arma empunhada e o equipamento vestido. Uma vez por cena por alvo.

Túnel de Fuga - 1 PC, Movimento, Pessoal, Obscur. Você some e atravessa a cena por baixo, por trás ou por fora, e reaparece em qualquer ponto que consiga ver. Ninguém sabe da sua presença até você agir de novo.

Golpe pelas Costas - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Enquanto o alvo está de olho em outro, você aparece atrás dele e enfia a lâmina num ponto que ele nunca defendeu. Ataque com Corpo + Combate somando +1d8 ao dano. Contra um alvo que esteja enfrentando um aliado seu, o ataque rola com Vantagem.

Apunhalar - 3 PC, Ação, 3 alvos, Neutra. Você sai da sombra com as duas lâminas em movimento, e três inimigos sentem o metal antes de vê-lo. Só pode ser usada na rodada em que você deixar de ser alguém de cuja presença ninguém sabe. Faça um único ataque com Corpo + Combate contra três alvos Perto de você. Cada um que perder sofre +1d8 de dano e fica com Desvantagem no próximo teste. Os alvos adicionais sofrem só o dado extra e as Condições.

Desinstalar - 2 PC, Ação, 1 alvo, Neutra. Você conhece cada fivela e cada correia, e o equipamento do alvo se solta como se fosse feito para isso. Role Presença + Manha contra Corpo + Vigor do alvo. Se vencer, escolha uma peça de equipamento dele. Ela cai no chão, e ele não pode reequipá-la até o fim da cena.

Rapinagem - 1 PC, Movimento, 1 alvo, Neutra. Você desliza entre os bolsos do alvo e sai com o que valia a pena levar. Role Presença + Manha contra Mente + Instinto do alvo. Se vencer, você toma dele moeda, componente ou informação, à escolha do Narrador entre o que for plausível. Contra um Dissonante, você arranca um material que valha como componente.

Devolver o Golpe - 2 PC, Ação Livre, Pessoal, Neutra. Você recolhe o golpe recebido, dobra-o na sua mão e o devolve com a técnica de quem o lançou. Uma vez por cena, até o início do seu próximo turno, quando uma Técnica inimiga causar dano a você, ative imediatamente a Técnica guardada pela sua Marca contra quem o atingiu, sem gastar ação e pagando o custo normal.

EM BREVE

CAPÍTULO IX — BESTIÁRIO

A Mana que perde o compasso deforma o que toca. O mundo chama de Dissonante tudo o que nasce desse descompasso, e este capítulo traz as regras para lê-los e um catálogo pronto para a mesa. Ele traz também a Fauna Comum.

A – Como ler a ficha de um Dissonante

Toda criatura tem uma categoria, tipo, papel e nível de ameaça.

Categoria	O que significa
Pacífico	Nunca inicia o conflito. Provocado, ferido ou encurralado, se defende com tudo o que a ficha traz.
Hostil	Inicia conflitos. É a linha de base.

Tipo	O que é
Fera	Animais deformados pela Mana.
Floral	Plantas e fungos transformados.
Espírito	Fragmento menor que se soltou de um Grande Espírito.
Eco	Resto de uma vontade.
Amorfo	Sem forma fixa.
Artificial	Construído e animado depois de pronto.
Anômalo	Altera a realidade à sua volta.

O **papel** indica o peso que um Dissonante apresenta em um encontro, podendo ele ser: Capanga, Padrão, Elite ou Chefe.

O **nível de ameaça** (NA), diz para qual nível de personagem a criatura foi feita.

NA	Rank	Teto de dado
1 e 2	D	d6
3 a 8	C	d8
9 a 14	B	d10
15 a 20	A	d12
21 a 24	S	d12

B – A ficha de um Dissonante

Cada criatura do catálogo traz a mesma ficha, lida de cima para baixo. A primeira linha dá tipo, categoria, papel, NA e Rank, como na seção A, e o resto está na tabela.

Campo	O que traz
Valores	PV, Mod. Dano, Proteção Física, Proteção Mágica e Assinatura.
Atributos e Perícias	Os dados da criatura.
Rolagens	Os dois dados do ataque, do Desvio Físico e do Desvio Mágico. Toda criatura também pode Bloquear, sem rolagem.
Traço	Uma regra passiva que define a natureza da criatura.
Habilidade	Uma ação ou efeito próprio, sem PC, com limite de uso por rodada ou por cena.
Dádiva	O que o grupo ganha ao tratar bem a criatura.
Núcleo	Objeto extraído de um Dissonante derrotado.

C – Catálogo de Dissonantes

As criaturas abaixo seguem a ficha da seção B e já trazem o Núcleo que rendem. O Rank vem do NA, e por isso cada seção reúne os NA do seu estágio.

Rank D (NA 1 e 2)

Costumeiro

Eco · Pacífico · Capanga · NA 1 · Rank D

Uma vassoura, uma chaleira ou uma enxada que continua o trabalho de quem já não está na casa. A vassoura raspa o mesmo canto do assoalho até abrir um sulco claro na madeira, a

chaleira apita na hora em que o chá era servido e a enxada capina a mesma fileira de terra batida, no inverno e na chuva. O cabo está sempre morno, como se tivesse acabado de sair de uma mão, e cheira a sabão de cinza ou a fumo de cachimbo. Famílias herdaram um junto com a casa, põem o prato dele à mesa nos dias de festa e o chamam pelo nome do antigo dono.

Estatísticas

Valores - PV 11 · **Mod. Dano** +2 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Neutra

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d4 + d4

Traço

Hábito - Cada gesto dele foi repetido tantas vezes que ninguém precisa perguntar o que virá depois. Quem o observa por uma rodada inteira sabe qual será a Habilidade dele no turno seguinte.

Habilidade

1. **Varrer para Fora** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Caído.

Dádiva

O lugar onde ele trabalha está sempre em ordem, e a calma da casa assenta a Chama de quem descansa nela. Quem toma um Respiro Curto ali pode rolar o teste de reduzir Dissonância, Mente + Instinto contra Elevado, e no sucesso perde 1 PD. No Respiro Longo tomado ali, o sucesso no mesmo teste reduz 3 PD em vez de 2.

Núcleo

Acessório - Some +1 ao total dos seus testes de Ofício.

Borralheiro

Fera · Pacífico · Capanga · NA 1 · Rank D

Um lagarto do comprimento de uma mão aberta, de escamas cor de carvão rachadas por frestas que brilham em laranja, como brasa vista por baixo da cinza. Dorme enrolado nas cinzas quentes de lareiras, fornos e forjas, e o peito sobe e desce no ritmo em que o fogo estala. Perto dele o ar treme de calor e se ouve um chiado baixo, parecido com lenha verde. Padeiros disputam os que aparecem na cidade antes do inverno, e as casas onde um deles mora acordam com o chão aquecido e cheiro de pão tostado.

Estatísticas

Valores - PV 11 · **Mod. Dano** +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d4 · Mente d6 · Chama d6 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 mágico · Desvio Físico d4 + d4 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Pele Morna - As escamas guardam calor de brasa e queimam quem insiste em segurá-lo. Quando um ataque corpo a corpo acerta o Borracheiro, o atacante sofre 1 de dano.

Habilidade

1. **Cuspe de Brasa** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo com Queimando Leve.

Dádiva

Ele mantém o fogo aceso até o amanhecer. O grupo que passa uma noite em sua presença acorda com +3 PV temporários.

Núcleo

Proteção - Quando um ataque corpo a corpo acerta você, o atacante sofre 1 de dano.

Visco

Amorfo · Pacífico · Capanga · NA 1 · Rank D

Uma massa gelatinosa de um azul esverdeado, parecida com água parada que criou limo por baixo. Afunda e infla devagar, no ritmo de uma respiração, e deixa por onde passa um rastro grudento que brilha fraco, como baba de caracol sob a lua. Tudo o que engole fica à vista lá dentro por dias, boiando em câmera lenta, como moedas, botões, um dedal e às vezes um anel perdido. As crianças das aldeias seguem o rastro com um graveto na mão, e as mães já sabem onde procurar a colher que sumiu.

Estatísticas

Valores - PV 11 · **Mod. Dano** +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Neutra

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d4 + d4

Traço

Corpo Gelatinoso - A carne do Visco cede ao golpe e se fecha em volta da arma, como se a massa inteira quisesse ficar com ela. Quando um ataque corpo a corpo acerta o Visco, o atacante rola Corpo mais Vigor contra o dele, e quem perde fica Agarrado.

Habilidade

1. **Grude** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque deixa o alvo Enraizado.

Dádiva

O que se perde costuma acabar dentro de um Visco. O grupo que o trata bem pode recuperar um objeto pequeno que tenha perdido.

Núcleo

Proteção - Some +1 ao total ao resistir a Manobras Marciais.

Chuvarana

Fera · Pacífico · Capanga · NA 2 · Rank D

Uma rã do tamanho de um pão, de pele azul-pálida e papo que incha como vela ao vento antes de cada coxo. A nota é grave e demorada, e depois dela o ar fica com cheiro de terra molhada e de pedra fria, mesmo sob céu limpo. A chuva chega no dia seguinte, quase sempre antes do meio-dia. Aldeias de lavoura mantêm uma junto ao poço, dão a ela nome de tia e plantam pelo coxo dela.

Estatísticas

Valores - PV 12 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Caelus

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d4 + d4

Traço

Coaxo de Chuva - As patas finas gostam de lama, e no chão molhado ela se move com a leveza de um respingo. Soma +1 ao total dos seus Desvios em terreno molhado ou lamacento.

Habilidade

1. **Língua Rápida** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Exposto.

Dádiva

Seu coxo grave anuncia o clima do dia seguinte. O grupo que a ouve o coxar sabe com antecedência o que vai enfrentar, e o Narrador diz qual será o clima do amanhecer ao anoitecer.

Núcleo

Proteção - Some +1 ao total dos seus Desvios em terreno molhado ou lamacento.

Lumir

Espírito · Pacífico · Capanga · NA 2 · Rank D

Um globo translúcido do tamanho de um punho, que flutua à altura do ombro e pulsa devagar, como quem respira dormindo. Guarda a luz do dia e a devolve à noite num tom âmbar, que fica mais forte quando há música. Uma taverna cheia junta meia dúzia deles no

beiral, e o zumbido acompanha o ritmo da rabeca. Se alguém o assusta ou o fere, ele solta de uma vez toda a luz que acumulou e deixa no ar um cheiro de ferro quente.

Estatísticas

Valores - PV 12 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Clair

Atributos - Corpo d4 · Mente d6 · Chama d6 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 mágico · Desvio Físico d4 + d4 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Descarga Elétrica - A luz que o Lumir guardou o dia inteiro escapa em faíscas e deixa quem está perto sem rumo. Ao vencer um ataque, o alvo fica Exposto.

Habilidade

1. **Estouro de Luz** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Ofuscado.

Dádiva

Ele paira acima do grupo e espalha uma confortável luz âmbar. Todo aliado que o vê ignora a Desvantagem causada pela escuridão.

Núcleo

Acessório - Você ignora a Desvantagem causada por escuridão.

Prismave

Fera · Pacífico · Capanga · NA 2 · Rank D

Um pássaro do tamanho de um pardal, de penas que refratam a luz como quartzo lascado e jogam pequenos arco-íris nos muros. O canto acompanha o ritmo de crescimento das plantações, e lavradores plantam pelo que ouvem antes de plantar pelo calendário. Perto de Mana instável o canto desafina, e o bando inteiro desafina junto, num rangido que dá dor de dente. Ameaçado, o bando sobe de tom até o canto virar um som que estilhaça vidro.

Estatísticas

Valores - PV 12 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Caelus

Atributos - Corpo d4 · Mente d6 · Chama d6 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 mágico · Desvio Físico d4 + d4 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Estilhaço - Quando o canto sobe de tom, as penas soltam lascas de luz que cortam o ar. Ao vencer um ataque por 5 ou mais, causa +2 de dano.

Habilidade

1. **Canto Desafinado** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e o alvo rola com Desvantagem no próximo teste que fizer.

Dádiva

O canto de alerta do bando soma +1 ao total do próximo teste de Instinto ou Investigação de quem o ouve, até o fim da cena.

Núcleo

Arma - Ao vencer um ataque por 5 ou mais, causa +2 de dano.

Ordenado

Artificial · Hostil · Padrão · NA 2 · Rank D

Um fragmento de Mana bruta condensado em forma de gente, moldado para obedecer. Não tem rosto, só uma superfície lisa e fosca onde a luz escorre, e a voz sai do corpo todo ao mesmo tempo, como se vários homens falassem juntos. Cumpre a ordem que recebeu antes de qualquer outra coisa e a repete em voz alta, sempre com a mesma entonação, mesmo que quem a deu tenha morrido há anos. Quando o corpo começa a se desfazer, a ordem se desfaz junto, e o que fica no chão é um pó fino e morno.

Estatísticas

Valores - PV 31 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Neutra

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d4 + d4

Traço

Ordem Repetida - A ordem que ele carrega guia cada gesto, e enquanto o corpo se mantém inteiro nenhuma dúvida o atrasa. Enquanto estiver acima da metade do PV, soma +1 ao total de todos os testes. Ao cair à metade do PV ou menos, perde o bônus e passa a atacar o alvo mais próximo, aliado ou inimigo.

Habilidade

1. **Pulso Obediente** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Exposto.

Núcleo

Acessório - Uma vez por cena, declarado antes de rolar, some +2 ao total de um teste.

Zelador

Eco · Hostil · Chefe · NA 2 · Rank D · Age duas vezes por rodada

Um velho curvado, de avental surrado, com um lampião numa mão e uma chave grande de ferro na outra, que guarda um poço seco como se alguém fosse lhe cobrar contas. O lampião acende sozinho ao anoitecer, e a luz dele não projeta sombra alguma. O cheiro de barro frio e de moeda velha chega antes dele. Aparece quando a fila de visitantes passa da hora e não deixa ninguém sair antes de conferir cada rosto.

Estatísticas

Valores - PV 79 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 1 · Assinatura Neutra

Atributos - Corpo d6 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · Instinto d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Ronda Fixa - Ele percorre o mesmo trajeto a cada rodada, e quem o observa por uma rodada inteira sabe qual das duas Habilidades ele usará no turno seguinte.

Habilidades

1. **Abrir a Fechadura** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Caído e Sangrando Leve.
2. **Lampião Cego** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Ofuscado, Enraizado e Exposto até o fim do próximo turno dele.

Núcleo

Chave do Poço - Uma vez por cena, o portador abre uma passagem numa porta ou parede que conheça, e ele e quem o tocar atravessam para o outro lado sem teste.

Rank C (NA 3 a 8)

Cogumbra

Floral · Hostil · Padrão · NA 3 · Rank C

Uma colônia de cogumelos de chapéu negro, cada um do tamanho de um escudo, crescendo em cachos sobre um tapete de filamentos esbranquiçados que lembra cabelo molhado. As lamelas por baixo brilham num violeta fraco que só se vê no escuro. O ar em volta cheira a cave e a pão mofado, e o chão fica macio e frio sob o pé. Quando algo a toca, a colônia inteira se contrai ao mesmo tempo e solta uma nuvem de esporos que turva o ar.

Estatísticas

Valores - PV 48 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Vigor d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d6 + d6

Trço

Enraizamento Noturno - No escuro a colônia se firma, e os filamentos ficam mais rápidos e mais certos. Em lugares sem luz, soma +1 ao total de todos os testes.

Habilidade

1. **Filamento de Esporos** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Enraizado e Exposto.

Núcleo

Acessório - Em lugares sem luz, some +1 ao total de todos os seus testes.

Desprendido

Eco · Hostil · Padrão · NA 3 · Rank C

A sombra de uma pessoa que se atrasou um passo e nunca mais alcançou o corpo. Repete os gestos do dono com um instante de atraso, e a cada dia o atraso cresce um pouco, até a sombra ficar na parede enquanto ele já virou a esquina. Dois pontos claros ocupam o lugar dos olhos e, quando ela se solta de vez, procura tomar o lugar dele. Quem convive com um sente frio na nuca ao entrar num cômodo vazio e vê a vela se apagar só do lado dele.

Estatísticas

Valores - PV 48 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Furtividade d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d6 + d6

Trço

Um Passo Atrás - O golpe dela chega um instante depois do movimento do alvo, e quem foi atingido sente o próprio gesto repetido nas costas. Ao vencer um ataque, o alvo fica Exposto.

Habilidade

1. **Repetir o Gesto** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e o alvo rola com Desvantagem no próximo teste que fizer. Ela se reposiciona atrás do alvo e ataca com Vantagem no próximo ataque da rodada.

Núcleo

Arma - Depois de usar um Movimento, você ataca com Vantagem no seu próximo ataque nesta rodada.

Invólucro de Vidro

Anômalo · Hostil · Elite · NA 3 · Rank C

Um casulo de vidro escuro do tamanho de um homem, suspenso a um palmo do chão sem nada que o sustente. Por fora é liso e frio, e as bordas dobram a luz de um jeito que enjoa quem o encara por muito tempo. Dentro dele uma sombra sem forma se contrai e se estende devagar, como um pulmão. Quando alguém usa Mana por perto, a sombra se agita, o vidro solta um tilintar agudo e a luz em volta afunda para dentro dele.

Estatísticas

Valores - PV 73 · **Mod. Dano** +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d8 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d8 · Vigor d8 · Instinto d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 mágico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Borda Refratária e Refração - A superfície curva do casulo entorta tudo o que vem de longe. Todo ataque à distância contra o Invólucro tem Desvantagem. Como Efeito de Campo, enquanto ele estiver de pé, qualquer criatura na cena pode pagar o dobro do custo em PC de uma Técnica mágica para atingir um alvo adicional dentro do alcance. Cada criatura faz isso uma vez por cena.

Habilidade

1. **Puxão do Vazio** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano, deixa o alvo Silenciado e Enraizado e o arrasta até ficar Junto do Invólucro.

Núcleo

Proteção - Ataques à distância contra você têm Desvantagem.

Chamuscado

Fera · Hostil · Elite · NA 4 · Rank C

Nascido de aldeias queimadas, onde a Mana ficou instável por tempo demais, tem porte de urso e uma pele que endureceu em placas negras, rachadas como terra seca e quentes ao toque. Deitado, parece uma carcaça recém abatida, porque o corpo solta uma fumaça fina e cheira a carne chamuscada, e é isso que atrai os incautos. Os olhos, dois buracos de brasa, só se abrem quando alguém chega perto demais.

Estatísticas

Valores - PV 80 · **Mod. Dano** +5 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Faro de Ferida - O cheiro de sangue fresco afia a pontaria dele, e ninguém escapa de um olhar que já escolheu o ferido. Ataca com Vantagem quem já perdeu PV nesta cena.

Habilidade

1. **Desespero de Brasa** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +2d6 de dano e deixa o alvo com Queimando Leve.

Núcleo

Arma - Você ataca com Vantagem quem já perdeu PV nesta cena.

Retalho

Artificial · Hostil · Capanga · NA 5 · Rank C

Uma montagem de partes que não pertenciam ao mesmo animal, costurada por Mana condensada em fios luminosos que pulsam sob a pele. Cada uma sai diferente, com uma pata a mais aqui e um focinho trocado ali, e nenhuma sai inteira. Anda em bando porque sozinha não dura o bastante para chegar a lugar nenhum, e os passos fazem um chiado úmido, de pano molhado arrastado no chão. Por onde passam deixam rastros de líquido com aroma doce.

Estatísticas

Valores - PV 24 · Mod. Dano +6 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Aqua

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Vigor d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Costura Tensa - Enquanto estiver acima da metade do PV, soma +1 ao total de todos os testes. Ao cair à metade do PV ou menos, perde o bônus e passa a atacar o alvo mais próximo, aliado ou inimigo.

Habilidade

1. **Golpe Remendado** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano, e o próximo Retalho aliado a atacar o mesmo alvo nesta rodada ataca com Vantagem.

Núcleo

Arma - Enquanto estiver acima da metade dos seus PV, some +1 ao total dos seus ataques.

Lobrasa

Fera · Hostil · Padrão · NA 5 · Rank C

Um lobo de pelagem negra e olhos incandescentes, do tamanho de um cavalo pequeno. O hálito solta fagulhas que queimam o que tocam, e uma alcateia atravessando uma pradaria deixa atrás de si uma faixa de capim chamuscado e cinza. O uivo tem um chiado no fundo, como brasa na água, e os cavalos empacam muito antes de o dono perceber o que vem. Caçam em grupo e não têm coragem sozinhos.

Estatísticas

Valores - PV 56 · Mod. Dano +6 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Atletismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Hálito de Cinzas - O hálito quente espalha cinzas em brasa, e onde elas caem a carne abre e sangra. Ao vencer um ataque, o alvo sofre Sangramento Leve.

Habilidade

1. **Mordida de Matilha** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Caído.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo sofre Sangramento Leve.

Bulbante

Floral · Pacífico · Capanga · NA 6 · Rank C

Um bulbo do tamanho de uma abóbora, de casca lisa e esverdeada, que anda sobre um tufo de raízes curtas como quem tateia o chão no escuro. Migram em bandos depois das chuvas, e o farfalhar das raízes na lama lembra passos de criança descalça. Onde um deles para e se enterra por alguns dias, a terra fica mais fértil e o cheiro de seiva fresca dura semanas. Lavradores deixam a porteira aberta quando ouvem o bando chegar.

Estatísticas

Valores - PV 25 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Aqua

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Mira d8 · Vigor d8 · Instinto d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d6 + d6

Traço

Solo Fértil - Quando um Bulbante cai a 0 PV, todo Bulbante Perto dele soma +1 ao total do próximo teste.

Habilidade

1. **Semente Estourada** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque à distância, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Exposto e Enraizado.

Dádiva

Onde um bulbo se enterra a terra fica rica, e o grupo que acampa ali dispensa o teste para encontrar alimento.

Núcleo

Acessório - Quando um aliado Perto de você cair a 0 PV, some +1 ao total do seu próximo teste.

Bosqueiro

Fera · Pacífico · Elite · NA 6 · Rank C

Um cervo do tamanho de uma casa, com vegetação crescendo nos chifres, musgo espesso descendo pelo pescoço e cogumelos brotando nas costelas. Pássaros fazem ninho nos galhos e nenhum deles sai quando ele anda, de modo que o bosque inteiro parece se mudar de lugar. O chão treme de leve antes de ele aparecer, e o ar fica com cheiro de folha molhada. Segue todo ano a mesma rota, e as aldeias do caminho marcam o calendário pela passagem dele.

Estatísticas

Valores - PV 92 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Gravitatis

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Atletismo d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Peso do Passo - Cada passo dele derruba o que estiver ao alcance dos cascos, e as raízes do bosque nos chifres se agarram ao chão. Ao vencer um ataque por 5 ou mais, o alvo fica Caído.

Habilidade

1. **Marcha do Bosque** - Uma vez por rodada, o Bosqueiro avança em linha reta e ataca até três alvos no caminho. O primeiro que perder sofre +1d8 de dano. Os que perderem ficam Caídos e Expostos.

Dádiva

A rota que ele segue é a mais segura da região, e o grupo que a acompanha dispensa o teste de orientação.

Núcleo

Proteção - Uma vez por cena, quando sofrer dano, reduza esse dano em 2.

Salitreiro

Amorfo · Hostil · Padrão · NA 6 · Rank C

Um monte de pó amarelado do tamanho de uma pessoa agachada, formado pelo salitre e pela pólvora que escorrem das minas e dos arsenais. Rasteja com o som de areia seca e deixa uma trilha com cheiro de ovo velho que pinica o nariz. O corpo estremece o tempo todo, como se esquentasse por dentro, e solta faíscas miúdas que estalam como grilos. Quem o toca sente o pó grudar na pele e esquentar.

Estatísticas

Valores - PV 61 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d6 · Mente d8 · Chama d8 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d8 · Vigor d6 · Furtividade d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 mágico · Desvio Físico d6 + d6 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Pavio Curto - Ele treme de calor, e quando o corpo cai o pó se espalha e explode. Quando cai a 0 PV, todos Perto dele sofrem 1d6 de dano.

Habilidade

1. **Faísca** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Ofuscado e Exposto.

Núcleo

Arma - Quando você reduzir um alvo a 0 PV, outro inimigo à sua escolha Perto dele sofre 1d4 de dano.

Veladora

Eco · Hostil · Elite · NA 6 · Rank C

Uma figura magra envolta num manto cinza que nunca para de se mexer, mesmo sem vento. As longas mãos pálidas, cobertas de ataduras velhas, são a única parte que se vê dela, e cheiram a vinagre e a ervas amargas. Aparece ao lado de moribundos nos campos de batalha, presa ao juramento de cuidar dos enfermos, e fala num sussurro de quem não quer acordar ninguém. Quem recebe a visita dela nunca sabe se vão ser ataduras para as feridas ou o próprio fim.

Estatísticas

Valores - PV 92 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Clair

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d8 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d8 · Atletismo d8 · Medicina d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 mágico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Cuidado Incansável - As mãos enfaixadas passam de um ferido a outro sem descanso. No início de cada turno seu, um Dissonante aliado Perto dela recupera 2d4 PV.

Habilidade

1. **Cuidado Forçado** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +2d6 de dano, e o alvo não pode recuperar PV até o fim do próximo turno dele.

Núcleo

Acessório - Técnicas suas que restauram PV recuperam +1d6 adicionais.

Obsitouro

Fera · Hostil · Elite · NA 7 · Rank C

Um bovino colossal de couro mineralizado, alto o bastante para olhar por cima de uma muralha de vila. Cada passo estala como pedra batendo em pedra, e as pontas dos chifres brilham como quartzo gasto. Move-se devagar e não desvia de nada, e árvore, cerca ou parede cedem na mesma passada. O peso afunda o solo por onde passa, e a trilha de crateras rasas é o que os batedores encontram primeiro.

Estatísticas

Valores - PV 98 · Mod. Dano +8 · Proteção Física 2 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Gravitatis

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Passo de Ariete - O ombro do bovino é uma rocha em movimento, e ninguém que o encontra de frente continua de pé. Ao acertar um ataque, o alvo fica Caído.

Habilidade

1. **Investida de Muralha** - Uma vez por rodada, o Obsitouro avança em linha reta e ataca até dois alvos no caminho. O primeiro que perder sofre +1d10 de dano. Os que perderem ficam Expostos e Enraizados.

Núcleo

Proteção - Você não pode ficar Caído.

Popeiro

Fera · Hostil · Elite · NA 8 · Rank C

Um caranguejo do tamanho de uma carroça que trocou a concha por uma popa quebrada de barco, ainda com pedaços de corda, cracas e um farolete apagado pendurado. Anda de lado

pela praia com o casco rangendo e cheirando a alcatrão e maresia, e a maré parece recuar depois dele. Quando bate uma pinça na outra, o som é de remo caindo no convés. Marinheiros costumam achar, no dia seguinte, um rastro de dobradiças e pregos arrancados na areia.

Estatísticas

Valores - PV 105 · Mod. Dano +9 · Proteção Física 2 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Aqua

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Pinça de Casco - A pinça ainda carrega a madeira do casco, e o que ela segura não solta. Ao vencer um ataque, o alvo fica Agarrado.

Habilidade

1. **Varredura de Pinças** - Uma vez por rodada, ataca até dois alvos na mesma faixa. O primeiro que perder sofre +1d8 de dano. Os que perderem ficam Caídos e Expostos.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o dano desse ataque ignora a Proteção do alvo.

Manekyn

Artificial · Hostil · Chefe · NA 4 · Rank C · Age duas vezes por rodada

Um corpo de madeira e metal animado por fluxos de Mana, erguido para proteger um lugar. As juntas rangem em compasso, como relógio de torre, e uma luz fraca pulsa por trás das frestas do peito. Continua no posto muito depois de o lugar ter deixado de existir e defende uma porta sem parede com a mesma exatidão com que defenderia um cofre cheio. Quando o casco cede, o propósito cede junto, e o que sobra ataca o que estiver mais perto.

Estatísticas

Valores - PV 133 · Mod. Dano +5 · Proteção Física 2 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Neutra

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Bônus de Construção e Colapso - Enquanto o casco está inteiro, cada junta trabalha no ritmo certo. Enquanto estiver acima da metade do PV, ataca com Vantagem. Ao cair à metade do PV ou menos, perde a Vantagem e passa a atacar o alvo mais próximo, aliado ou inimigo.

Habilidades

1. **Punho de Contrapeso** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Atordoad.
2. **Vontade Protetiva** - Uma vez por rodada, quando um ataque acerta um alvo Perto dele, o Manekyn recebe o ataque no lugar do alvo, sofrendo o dano.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo fica Atordoad.

Sonhadouro

Anômalo · Pacífico · Chefe · NA 8 · Rank C · Age duas vezes por rodada

Uma rachadura no ar que respira devagar, do tamanho de um portal, e por dentro dela passa luz que não vem de lugar nenhum. A borda é nítida como corte de faca e fria como pedra de rio, e perto dela o ouvido se enche de um som de vento dentro de uma concha. Quem se aproxima sente cheiro de lençol limpo e de sono atrasado, e as pálpebras pesam. Aldeões evitam passar por ela depois do pôr do sol.

Estatísticas

Valores - PV 173 · Mod. Dano +9 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Clair

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d8 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d8 · Atletismo d8 · Instinto d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 mágico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Sonho Vivo - Quem toca a borda da fenda sente o mundo se dobrar. Ao vencer uma Disputa de ataque, o alvo fica Enraizado. Como Efeito de Campo, enquanto o Sonhadouro estiver de pé, sempre que uma criatura usa um Movimento, role 1d4. Em um 1, a fenda escolhe o ponto final do movimento, dentro do alcance que a criatura tinha.

Habilidades

1. **Colapso do Sonho** - Uma vez por cena, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Suspenso até o fim do próximo turno dele.
2. **Chamado** - Uma vez por rodada, ataca até três alvos. O primeiro que perder sofre +1d6 de dano. Os que perderem ficam Atraídos e rolam com Desvantagem no próximo teste que fizerem.

Dádiva

A luz que passa pela fenda mostra o caminho de volta a quem se perdeu, e o grupo dispensa o teste de orientação na região.

Núcleo

Acessório - Você não pode ficar Atordoad.

Rank B (NA 9 a 14)

Ventoleiro

Fera · Hostil · Capanga · NA 10 · Rank B

Um bando pequeno de répteis alados, de couro cinza-azulado e asas finas como pergaminho molhado, que caçam mordendo rápido e recuando antes de o alvo revidar. Chegam com as frentes de tempestade, quando o céu escurece e o ar cheira a ferro e a chuva próxima, e vão embora com elas. O bando assobia ao mergulhar, e o som sobe e desce como vento passando por uma fresta. Aldeias de encosta fecham as janelas quando o céu escurece depressa demais. Sozinho é quase inofensivo, e em bando causa grande estrago.

Estatísticas

Valores - PV 34 · Mod. Dano +11 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Caelus

Atributos - Corpo d10 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d8 · Atletismo d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Dentada Perfurante - Os dentes finos procuram a fresta entre o braço e o escudo, e onde o alvo já foi mordido uma vez eles encontram o caminho. Contra um alvo que já tenha sofrido dano de um Ventoleiro nesta cena, soma +1d4 ao dano.

Habilidade

1. **Mordida em Voo** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e recua para um ponto alto, fora da faixa Junto, até o fim do próximo turno dele.

Núcleo

Arma - Contra um alvo que já tenha sofrido dano seu nesta cena, some +1 ao Mod. Dano.

Corvo-Espinho

Fera · Hostil · Padrão · NA 11 · Rank B

Uma ave do tamanho de um cão grande, de penas pretas rígidas como lâminas finas, com a ponta de cada uma brilhando como aço polido. O bico é curto e grosso, e a garganta incha antes de cada grito. Solta uma pena a cada grito, e elas caem cravando-se na terra e nos troncos em volta, de modo que onde ele pousa o chão fica salpicado de espinhos negros. Caça aos gritos, e o grito é o aviso. Quem o ouve já está perto demais.

Estatísticas

Valores - PV 89 · Mod. Dano +12 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d10 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Mira d10 · Atletismo d10 · Instinto d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Grito Cortante - O grito passa como uma lâmina fina pelos ouvidos e turva a vista de quem o escuta de perto. Ao vencer um ataque, o alvo fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele.

Habilidade

1. **Pena Lançada** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque à distância, causa +1d8 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele.

Denunciante

Espírito · Hostil · Padrão · NA 11 · Rank B

Uma luz clara e fria do tamanho de uma cabeça, que se acende sobre quem esconde algo e não apaga até a coisa ser dita em voz alta. Não tem calor nenhum, e o zumbido dela lembra o de uma mosca presa dentro de um copo de vidro. Ilumina o rosto do culpado com um branco duro, que apaga todas as sombras, e cega quem olha para ela por muito tempo. Antes de ela aparecer, o ambiente fica claro demais para a hora, e os cães deixam de se aproximar de quem tem algo a esconder.

Estatísticas

Valores - PV 89 · Mod. Dano +12 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Clair

Atributos - Corpo d8 · Mente d10 · Chama d10 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d10 · Atletismo d8 · Investigação d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 mágico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Indicação Luminosa - A luz sobe até o rosto de quem esconde algo, e quem tenta se ocultar sente o segredo virar brilho. Ao vencer um ataque, o alvo fica Exposto e perde qualquer ocultação até o fim do próximo turno dele.

Habilidade

1. **Apontar o Segredo** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e o alvo rola com Desvantagem no próximo teste que fizer.

Núcleo

Acessório - Você ignora a Desvantagem causada por ocultação ou invisibilidade do alvo.

Fogo-Manso

Anômalo · Pacífico · Elite · NA 12 · Rank B

Uma chama do tamanho de uma pessoa que caminha sem lenha e sem deixar cinza, com a ponta inclinada para o lado como se ouvisse algo. A cor é a de brasa de lareira em noite fria, um laranja macio, sem fumaça e sem estalo, e o calor chega ao rosto como uma mão aberta. Cães se deitam perto dela, viajantes estendem as mãos e nada queima, nem o feno seco. Some quando o vento sopra forte.

Estatísticas

Valores - PV 141 · Mod. Dano +13 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d10 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d10 · Atletismo d10 · Instinto d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 mágico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Calor sem Chama e Fogo que Não Queima - Ele aquece sem queimar, e quem se aproxima da chama só sente a luz nos olhos. Quando um ataque corpo a corpo o acerta, o atacante fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele. Como Efeito de Campo, enquanto o Fogo-Manso estiver de pé, o dano das Técnicas de Ember na cena é reduzido em 2.

Habilidade

1. **Clarão Manso** - Uma vez por rodada, ataca até três alvos na mesma faixa. O primeiro que perder sofre +1d8 de dano. Os que perderem ficam Ofuscados e rolam com Desvantagem no próximo teste que fizerem.

Dádiva

Quem estende as mãos para a chama dele esquece o frio, e o grupo que descansa por perto dispensa o teste contra o frio e o cansaço da estrada.

Núcleo

Acessório - Você faz com Vantagem os testes de Vigor para resistir a frio, calor e fumaça.

Esquecida

Eco · Hostil · Padrão · NA 12 · Rank B

Uma mulher magra de roupa simples, parada no meio de uma estrada, de quem ninguém consegue lembrar o nome nem o rosto depois de desviar o olhar. A roupa não tem cor que a memória fixe, e a voz é macia e baixa, como a de quem pergunta as horas. Ela se aproxima de quem passa e pergunta o próprio nome, sem esperar resposta. Quem se afasta esquece que a viu, e no lugar fica um vazio do tamanho de uma lembrança.

Estatísticas

Valores - PV 93 · Mod. Dano +13 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d8 · Mente d10 · Chama d10 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d10 · Atletismo d8 · Influência d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 mágico · Desvio Físico d8 + d8 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Sem Nome - Ela pergunta o próprio nome, e quem tenta lembrar do dela esquece a pergunta que ia fazer. Ao vencer um ataque, o alvo rola com Desvantagem no próximo teste de Mente que fizer.

Habilidade

1. **Perguntar o Nome** - Uma vez por cena, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Suspenso até o fim do próximo turno dele.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo fica Exposto e rola com Desvantagem no próximo teste que fizer.

Florisca

Floral · Hostil · Padrão · NA 12 · Rank B

Uma clareira coberta de flores maiores que uma pessoa, de pétalas carnudas em tons de rosa e laranja que brilham fraco ao anoitecer. Exala um perfume doce, de mel e de fruta madura, que o vento leva como um convite, e o zumbido de abelhas fica mais alto conforme se chega perto. A terra é macia e quente sob o pé, e nada nela range. Por baixo das flores, gavinhas grossas preenchem um buraco fundo cheio de ossos limpos de animais que chegaram perto demais.

Estatísticas

Valores - PV 93 · Mod. Dano +13 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Clair

Atributos - Corpo d10 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d8 · Influência d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d8 + d8

Traço

Perfume Doce - O perfume enche o ar e faz a clareira parecer o lugar mais seguro do mundo, e sair dali dá uma tristeza funda. Quem estiver Perto da Florisca faz com Desvantagem qualquer teste para se afastar dela.

Habilidade

1. **Abraço das Gavinhas** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Agarrado.

Núcleo

Acessório - Você faz com Vantagem as Manobras Marciais para Agarrar.

Afogada

Eco · Hostil · Elite · NA 12 · Rank B

O corpo inchado e distorcido de uma mulher que passou dias na água, de pele cinza-azulada e mãos enrugadas de quem ficou tempo demais submersa. Os cabelos grudados espalham-se na superfície de uma poça que não deveria existir, e é por eles que ela enxerga primeiro. Emerge arrastando os pés, com um som de bota cheia d'água, e deixa um rastro de lama molhada que some em poucos minutos e cheira a rio parado. Nenhuma mulher se afogou ali. A poça aprendeu essa forma e a repete.

Estatísticas

Valores - PV 141 · Mod. Dano +13 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Aqua

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d10 · Vigor d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Força - As mãos enrugadas seguram como se ainda estivessem debaixo d'água, com o peso de todo o poço. Ao vencer um ataque, o alvo fica Agarrado.

Habilidade

1. **Arrastar ao Fundo** - Uma vez por cena, ao vencer o ataque contra um alvo Agarrado, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Suspenso até o fim do próximo turno dele.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo fica Agarrado.

Decantado

Anômalo · Pacífico · Elite · NA 13 · Rank B

Uma figura humanoide de sal, parada na postura exata de quem caiu de joelhos, com os braços caídos e a cabeça inclinada. A superfície é opaca e esbranquiçada, cheia de rachaduras finas que brilham por dentro, como brasa sob a cinza, quando ela reage ao ambiente. O ar em volta tem gosto de lágrima e de mar seco, e o chão fica branco e áspero como crosta de salina. Ninguém se ajoelhou naquele lugar. A forma se deu pelo lamento e pelo cansaço de todos que estavam perdidos.

Estatísticas

Valores - PV 146 · Mod. Dano +14 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Ember

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d10 · Presença d4

Perícias - Arcanismo d10 · Vigor d10 · Instinto d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 mágico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Trço

Brilho Interno e Solo Impermeável - As rachaduras acendem como brasas por baixo do sal, e quem o feriu vê tudo branco por um instante. Uma vez por rodada, quando sofrer dano, o atacante fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele. Como Efeito de Campo, enquanto o Decantado estiver de pé, o chão da cena endurece em placas de sal, e uma vez por rodada toda criatura que terminar um Movimento sofre 1d8 de dano.

Habilidade

1. **Efervescer** - Uma vez por cena, ao vencer o ataque à distância, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Suspenso até o fim do próximo turno dele.

Dádiva

O sal que ele solta conserva alimento por semanas, e o grupo que o recolhe dispensa o teste de provisões da jornada.

Núcleo

Proteção - Uma vez por rodada, quando um ataque corpo a corpo acerta você, o atacante fica Ofuscado até o fim do próximo turno dele.

Rei-de-Cauda

Fera · Hostil · Chefe · NA 13 · Rank B · Age duas vezes por rodada

Dezenas de caudas atadas num só nó e, no meio do nó, uma cabeça que já foi de um rato e hoje tem o tamanho de um cavalo. As caudas, nuas e rosadas, se contorcem sem parar e estalam umas contra as outras como cordas molhadas, e o couro cheira a esgoto e a pão azedo. Os dentes amarelos sobressaem da boca fechada. Cada rato do porão obedece a ela sem ser chamado, e as ninhadas se movem em volta como uma maré de pelo.

Estatísticas

Valores - PV 268 · Mod. Dano +14 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Obscur

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d10 · Furtividade d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Trço

Nós Vivos - As caudas atadas se enrolam em quem passa, e o nó aperta cada vez que o alvo tenta puxar. Ao vencer um ataque, o alvo fica Agarrado.

Habilidades

1. **Ninho Aberto** - Uma vez por rodada, ataca até três alvos na mesma faixa. O primeiro que perder sofre +1d8 de dano. Os que perderem sofrem Sangramento Leve.
2. **Cauda Longa** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d10 de dano e deixa o alvo Caído.

Núcleo

Acessório - Uma vez por rodada, quando um aliado Perto de você atacar, ele soma +1 ao total e +1d4 ao dano desse ataque.

Colosso

Artificial · Hostil · Chefe · NA 14 · Rank B · Age duas vezes por rodada

Um grande aglomerado de pedras cinza-escuras reforçadas por placas de ferro nas juntas, alto o bastante para tapar uma porta de celeiro. Cada passo estala como pedra rachando, e o ferro das juntas range e solta lascas de ferrugem avermelhada. É o que sobrou dos escombros de uma cidade que já não existe, e traz grudados fragmentos de reboco, telhas e dobradiças. Caminha o perímetro antigo e derruba tudo que não fazia parte do lugar.

Estatísticas

Valores - PV 278 · Mod. Dano +15 · Proteção Física 2 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Gravitatis

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d10 · Vigor d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Bônus de Construção e Colapso - Enquanto as placas de ferro seguram a pedra unida, nenhuma pancada o desequilibra. Enquanto estiver acima da metade do PV, ataca com Vantagem. Ao cair à metade do PV ou menos, perde a Vantagem e passa a atacar o alvo mais próximo, aliado ou inimigo.

Habilidades

1. **Peso Rachado** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, deixa o alvo Caído. Contra um alvo que já esteja Caído, causa +2d8 de dano.
2. **Queda de Pedra** - Uma vez por rodada, ataca até três alvos na mesma faixa. O primeiro que perder sofre +2d6 de dano. Os que perderem ficam Expostos.

Núcleo

Arma - Ao vencer a Disputa de ataque por 5 ou mais, o alvo fica Caído. Contra um alvo que já esteja Caído, some +1d8 ao dano.

Guarda-Marco

Eco · Hostil · Chefe · NA 9 · Rank B · Age duas vezes por rodada

Um cavaleiro sem cavalaria, a armadura vazia por dentro e mesmo assim de pé há gerações. Fica parado ao lado de um marco de pedra coberto de líquen, com o escudo apoiado na linha que guarda, e o vento passa pelos vãos do elmo com um assobio grave, como um corno distante. Há ferrugem nas juntas e musgo nas dobras da couraça, e o chão em volta tem uma marca de pés gastos, de quem nunca precisou dar um passo além dela. Guarda uma linha que ninguém mais lembra por que foi traçada, e ataca com o peso de quem nunca teve de correr atrás de ninguém.

Estatísticas

Valores - PV 203 · Mod. Dano +10 · Proteção Física 2 · Proteção Mágica 0 · Assinatura Gravitalis

Atributos - Corpo d10 · Mente d10 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d10 · Instinto d10 · Vigor d10 · demais d4

Rolagens - Ataque d10 + d10 físico · Desvio Físico d10 + d10 · Desvio Mágico d10 + d10

Traço

Linha Traçada - A linha no chão é a única lei que ele reconhece, e quem a pisa recebe o golpe antes de ver a lâmina. Uma vez por rodada, quando um inimigo tenta ultrapassá-lo em movimento, o Guarda-Marco o ataca sem gastar ação. Ao vencer, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Enraizado.

Habilidades

1. **Golpe de Cinzas** - Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +2d8 de dano e deixa o alvo Exposto.
2. **Postura Imóvel** - Uma vez por rodada, se não se moveu na própria rodada, o Guarda-Marco ganha PV temporários iguais à metade do NA, arredondado para cima.

Núcleo

Proteção - Se não se mover no próprio turno, reduza em 2 todo dano que sofrer até o início do seu próximo turno.

CAPÍTULO X — FAUNA COMUM

Elísia abriga Dissonantes, mas também animais diversos, como: cavalos, cães, corvos e ursos.

Moral

Quando um animal atinge metade de seus PV ou menos, ele passa a priorizar a própria sobrevivência e utiliza seu turno seguinte para fugir, deixando a cena assim que possível. Animais treinados e conduzidos por uma personagem só fogem nessas condições se o condutor estiver Longe deles.

Acalmar e espantar

Um personagem pode gastar sua Ação para tentar acalmar ou espantar um animal, realizando um teste de **Presença + Sobrevivência** contra **Mente + Instinto** do animal. Em caso de sucesso, o animal interrompe seus ataques e se afasta da cena.

Animais e Dissonância

Animais não geram Dissonância nem são considerados Dissonantes. Entretanto, a exposição prolongada às oscilações de Mana pode provocar mudanças em um animal. Em geral, os sinais dessa transformação tornam-se perceptíveis antes que ela se complete.

Ficha

Cada animal possui uma ficha resumida, organizada de cima para baixo, seguindo a estrutura semelhante utilizada para Dissonantes. Um animal pode realizar Desvio Físico, mas não Mágico. Contra ataques mágicos, ele só pode usar o Bloqueio Mágico, que não exige rolagem e corta o dano pela metade.

Campo	O que traz
Valores	PV, Mod. Dano, Proteção Física e Proteção Mágica
Atributos e Perícias	Os dados correspondentes aos Atributos e às Perícias do animal
Rolagens	Os dois dados do ataque e do Desvio Físico. O animal não faz Desvio Mágico e só se defende de magia com o Bloqueio Mágico, sem rolagem.
Manobra animal	Ações ofensivas características do animal.

Rato

Animal · Capanga · NA 1

Um rato cinzento de focinho comprido, do tamanho de uma mão fechada. Vive onde houver grão guardado.

Estatísticas

Valores - PV 9 · Mod. Dano +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Mordida** - O rato salta de um canto escuro e crava os dentes na mão que se aproxima. Não tem efeito além do dano do ataque.

Gato

Animal · Capanga · NA 1

Um gato magro de pelagem manchada, que atravessa a cidade pelos telhados e aceita comida de qualquer porta.

Estatísticas

Valores - PV 9 · Mod. Dano +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Arranhão** - O gato se joga de cima de um muro, e as garras riscam a mão ou o rosto de quem o incomodou. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Gaivota

Animal · Capanga · NA 1

Uma ave branca e barulhenta que disputa restos de peixe nas docas e acompanha os barcos até a costa.

Estatísticas

Valores - PV 9 · Mod. Dano +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Bicada** - A gaivota mergulha sobre a comida na mão de alguém e leva junto um pedaço de pele. Não tem efeito além do dano do ataque.

Corvo

Animal · Capanga · NA 1

Uma ave preta e desconfiada que segue lavradores e viajantes à distância e lembra rostos por muitos anos.

Estatísticas

Valores - PV 9 · **Mod. Dano** +2 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Bicada** - O corvo desce do galho num voo curto e bica os olhos ou as mãos de quem o afasta. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Ouriço

Animal · Capanga · NA 1

Um ouriço de espinhos curtos e marrons, que sai à noite atrás de minhocas e besouros e se enrola diante de qualquer coisa maior que ele.

Estatísticas

Valores - PV 9 · **Mod. Dano** +2 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Espinhos** - Ao ser tocado, o ouriço se enrola e eriça os espinhos contra a mão que veio. Quando um ataque corpo a corpo o acerta, o atacante sofre 1d4 de dano.

Raposa

Animal · Capanga · NA 2

Uma raposa de pelagem ruiva e cauda cheia, que caça ao entardecer e evita gente.

Estatísticas

Valores - PV 11 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Mordida** - A raposa ataca por trás e solta antes que alguém consiga agarrá-la. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Serpente

Animal · Capanga · NA 2

Uma cobra de escamas terrosas e pouco mais de um braço de comprimento, que descansa ao sol nas beiras de estrada.

Estatísticas

Valores - PV 11 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Presa** - A cobra se ergue do chão seco num bote rápido, e as presas deixam duas gotas de veneno. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve, pelo veneno.

Caranguejo

Animal · Capanga · NA 2

Um caranguejo de casca dura e pinças fortes, do tamanho de um prato, que se esconde em buracos nas rochas da costa.

Estatísticas

Valores - PV 11 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Pinça** - A pinça se fecha sobre o dedo ou a bota e não solta até o caranguejo se sentir livre. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Agarrado.

Abutre

Animal · Capanga · NA 2

Uma ave de pescoço nu e asas escuras, que gira sobre vales secos à espera de carniça.

Estatísticas

Valores - PV 11 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Bicada** - O abutre desce num giro lento, e o bico abre a pele de quem parece fraco o bastante. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Cabra-Montesa

Animal · Capanga · NA 2

Uma cabra de pelo espesso e chifres curvos, que sobe encostas onde nenhum cavalo passa.

Estatísticas

Valores - PV 11 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Chifrada** - A cabra baixa a cabeça no meio da encosta e joga o alvo contra a pedra. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Águia

Animal · Capanga · NA 3

Uma ave de rapina de asas largas, que caça em encostas abertas e mergulha sobre presas pequenas.

Estatísticas

Valores - PV 16 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Furtividade d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Garras** - A águia mergulha em linha reta, e as garras se fecham no ombro ou no rosto do alvo. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano.

Cão de Guarda

Animal · Padrão · NA 2

Um cão de pastoreio de pelo denso e pernas firmes, criado para vigiar a casa e o rebanho.

Estatísticas

Valores - PV 27 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Mordida** - O cão late uma vez e pula, e os dentes se fecham na mão ou na perna de quem invadiu o quintal. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano.

Cervo

Animal · Padrão · NA 2

Um cervo de galhada aberta e olhar atento, que pasta ao amanhecer nas clareiras e foge ao primeiro barulho estranho.

Estatísticas

Valores - PV 27 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Chifrada** - O cervo, encurralado, abaixa a galhada e investe em linha reta. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Cavalo de Carga

Animal · Padrão · NA 2

Um cavalo de peito largo e passo lento, treinado para puxar carroças e carregar sacos.

Estatísticas

Valores - PV 27 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Coice** - O cavalo, assustado, chuta com as duas patas de trás e derruba o que estiver atrás dele. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano. Se vencer por 5 ou mais, o alvo fica Caído.

Camelo

Animal · Padrão · NA 2

Um camelo de pelagem curta e passo longo, que carrega o dobro de um cavalo e vai três dias sem beber.

Estatísticas

Valores - PV 27 · Mod. Dano +3 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d6 · Mente d4 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d6 + d6 físico · Desvio Físico d6 + d6

Manobra animal

1. **Coice** - O camelo levanta uma pata comprida e chuta de lado, com mais força do que parece. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano.

Lobo

Animal · Padrão · NA 3

Um lobo de pelagem acinzentada e olhos claros, que caça em grupo pelas encostas frias.

Estatísticas

Valores - PV 42 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Atletismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Mordida** - O lobo surge do mato baixo, morde a perna e recua para dar lugar ao próximo do grupo. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano.

Javali

Animal · Padrão · NA 3

Um javali de cerdas duras e presas amareladas, que revolve o chão das lavouras à noite.

Estatísticas

Valores - PV 42 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Atletismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Presas** - O javali baixa o focinho, e as presas amarelas rasgam o que estiver na frente. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano.
2. **Investida** - Ele corre de cabeça baixa contra as pernas do alvo e o derruba. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano. Se vencer por 5 ou mais, o alvo fica Caído.

Cavalo de Guerra

Animal · Padrão · NA 3

Um cavalo alto de pelagem escura, treinado para avançar contra lanças e fogo.

Estatísticas

Valores - PV 42 · Mod. Dano +4 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Vigor d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Coice** - O cavalo empina e desce o casco com o peso de um homem inteiro. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano.
2. **Pisão** - Ele recua e pisa com as patas dianteiras, e o alvo cai sob o casco. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Caído.

Lince

Animal · Padrão · NA 4

Um felino de orelhas com tufos e cauda curta, que caça sozinho e ataca de cima de pedras e galhos.

Estatísticas

Valores - PV 46 · Mod. Dano +5 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Atletismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Garras** - O lince salta de uma pedra alta, e as garras abrem o ombro do alvo antes que ele perceba. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve.

Escorpião

Animal · Padrão · NA 4 · Porte Médio

Um escorpião de casca cor de areia, do tamanho de um cão pequeno, que se enterra durante o dia nas dunas e procura sombra e calor sob tendas e carroças.

Estatísticas

Valores - PV 46 · Mod. Dano +5 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Atletismo d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Ferrão** - A cauda sobe e desce num arco rápido, e o ferrão deixa uma dor que queima no sangue. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve, pelo veneno.
2. **Pinça** - A pinça se fecha no tornozelo do alvo e segura com a força de uma tenaz. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d4 de dano e deixa o alvo Agarrado.

Touro

Animal · Padrão · NA 4 · Porte Grande

Um touro de pescoço grosso e chifres curtos, que pasta em campos abertos e investe contra quem cruza o cercado.

Estatísticas

Valores - PV 46 · Mod. Dano +5 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d6 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d6 · Vigor d6 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Chifrada** - O touro arranca a terra com uma pata e investe de cabeça baixa contra quem cruzou o cercado. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano. Se vencer por 5 ou mais, o alvo fica Caído.

Tubarão

Animal · Elite · NA 5 · Porte Grande

Um tubarão de dorso cinza e barriga clara, do comprimento de um barco de pesca, que patrulha águas rasas junto às falésias.

Estatísticas

Valores - PV 74 · Mod. Dano +6 · Proteção Física 0 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Mordida** - A barbatana rasga a superfície, e o tubarão morde o que sangra, sem soltar. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve.

Urso-Pardo

Animal · Elite · NA 5 · Porte Grande

Um urso de ombros largos e pelo marrom escuro, que dorme o inverno em tocas e acorda faminto.

Estatísticas

Valores - PV 74 · Mod. Dano +6 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Patada** - O urso se ergue nas patas de trás e desce a pata inteira sobre o alvo. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Caído.
2. **Garra** - As garras rasgam de cima para baixo e deixam o alvo sangrando. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo com Sangramento Leve.

Jacaré

Animal · Elite · NA 6 · Porte Grande

Um réptil de couro escamoso e mandíbula larga, que espera imóvel na margem de rios lentos e pântanos.

Estatísticas

Valores - PV 80 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Mordida** - O jacaré explode da água num único movimento, e a mandíbula se fecha e segura. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Agarrado.
2. **Rabada** - A cauda longa varre a margem e derruba o alvo na lama. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Caído.

Urso-Branco

Animal · Elite · NA 6 · Porte Grande

Um urso de pelagem clara e patas largas, que atravessa o gelo com facilidade e nada em águas frias.

Estatísticas

Valores - PV 80 · Mod. Dano +7 · Proteção Física 1 · Proteção Mágica 0

Atributos - Corpo d8 · Mente d8 · Chama d4 · Presença d4

Perícias - Combate d8 · Instinto d8 · Vigor d8 · demais d4

Rolagens - Ataque d8 + d8 físico · Desvio Físico d8 + d8

Manobra animal

1. **Patada** - A pata larga cai sobre o alvo com a força de um tronco que despenca. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d8 de dano e deixa o alvo Caído.
2. **Abraço** - O urso agarra o alvo com os dois braços e o aperta contra o peito. Uma vez por rodada, ao vencer o ataque, causa +1d6 de dano e deixa o alvo Agarrado.

FICHA DE PERSONAGEM - CHAMAS DE ELÍSIA

Identidade

Nome	Jogador	Nível

Legado	Origem	Estágio e Forma

Atributos e Perícias

Corpo	Mente	Chama	Presença
dX	dX	dX	dX

Perícia	Dado	Perícia	Dado
Arcanismo	dX	Manha	dX
Atletismo	dX	Medicina	dX
Combate	dX	Mira	dX
Furtividade	dX	Ofício	dX
Influência	dX	Sobrevivência	dX
Instinto	dX	Vigor	dX
Investigação	dX		

Vida e Chama

Recurso	Atual	Máximo
PV	X	X
PC	X	X
PV temporários	X	X

Traço de Legado e Habilidade de Origem

Nome	Descrição
Traço de Legado: X	
Habilidade de Origem:X	

Proteção e Dissonância

Proteção Física	Proteção Mágica	LD	PD atual	Descompassos
X	X	X	X	X

Respiros

- ☐ Respiro Curto 1
- ☐ Respiro Curto 2
- ☐ Respiro Longo

Contador de Morte

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3

Técnicas

Técnica	Descrição

Marcas

Marca	Descrição
Forma:	
Ramo:	
Última-Forma:	

Equipamentos

Espaço	Nome	Rank	Descrição
Mão 1			
Mão 2			
Vestimenta			
Acessório 1			
Acessório 2			

Inventário

Nome	Qtd.	Descrição

Conceito e Background

--

Atualizações do documento

Playtest v0.1.0 - 25/10/2026

Lançamento do playtest

Playtest v0.1.1 - 26/10/2026

Adição de mais lore ao Capítulo 0

Playtest v0.1.2 - 27/10/2026

Correção dos bônus fixos de acessórios.

Playtest v0.1.2 - 28/10/2026

- Balanceamento de dano das armas para -1.
- Aumento do PV de Dissonantes e animais em 15-20%