

Guia de

Fantasy



Ben-hur “Tio Ben” Ott

Vantagens

A seguir estarão escritas as vantagens. Algumas novas e outras com alguns efeitos a mais.

Aceleração (1 ponto)

Você é mais rápido em seus movimentos que a maioria das pessoas. Você recebe uma ação de movimento extra em seu turno. Usar esta vantagem em combate custa 1PM e o efeito dura até o final do combate.

Adaptador (1 ponto)

Você tem mais facilidade para lidar com diversos tipos de armas, técnicas e improvisar novos golpes. Você não recebe penalidade ao utilizar um tipo diferente de dano.

Alquimista (1 ponto)

Você sabe traçar diagramas arcanos que potencializam seus poderes e magias. Antes de lançar uma magia (ou usar um poder que exija PMs), você pode traçar um desenho em uma superfície próxima. Traçar um diagrama leva uma rodada inteira e você não pode sofrer dano durante o processo. Se obtiver sucesso, na próxima rodada você lança a magia com metade dos PMs necessários.

Você pode desenhar em qualquer material ou superfície lisa. Você deve anunciar qual magia vai realizar no momento de traçar o diagrama. Cada diagrama é único para cada magia. Você não pode carregar diagramas prontos consigo.

Círculo Acelerado (+1 ponto): você gasta uma ação de movimento em vez de um turno para traçar o diagrama.

Círculo único (+1 ponto): escolha uma magia ou vantagem que utilize pontos de PM para ser lançada. Você pode levar o diagrama dela pronto consigo, em um pergaminho, bordado na roupa, etc.

Aparência Inofensiva (1 ponto)

Você não parece perigoso, você escolhe o motivo. Você sempre ganha um ataque extra antes do combate começar e consegue passar despercebido em muitos casos. Só funciona com quem nunca te viu lutar.

Arcano (4 pontos)

Você tem uma poderosa aptidão para magias. Você pode utilizar todos os tipos de magias de qualquer escola. Você recebe 10 magias adicionais.

Arco Improvisado (1 ponto)

Você consegue fabricar um arco improvisado com certa facilidade, em apenas 1 hora e ter suprimento inesgotável de flechas.

Área de Batalha (2 pontos)

Você tem o poder de transportar a si mesmo e uma ou mais criaturas (oponentes e aliados) temporariamente para outra dimensão, onde você leva vantagem em combate. Ninguém pode interferir na luta enquanto vocês estiverem nesta dimensão.

O número máximo de criaturas que você pode levar é igual a sua Habilidade e todos devem estar ao alcance de seu poder de fogo.

Note que você não pode transportar um oponente contra a vontade se ele tiver Resistência maior que sua Habilidade. No entanto, note que um oponente pode permitir ser transportado (talvez para afastar você de seus aliados).

Ativar a Área de Batalha custa 2PMs. Mantê-la custa 2 PMs por turno, e você pode mantê-la um número máximo de turnos igual sua Habilidade.

A área pode ter 3 efeitos, você escolhe no momento da ativação:

- Habilidade +1, Armadura+2. Além disso, você pode usar Ataques especiais que tenha sem gastar PMs.
- Força+2, Armadura+2.
- Você pode lançar suas magias com metade do custo normal de PMs.

É impossível escapar da área de batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado, ela desaparece.

O tempo corre mais rápido na área de batalha. Para todos aqueles não envolvidos, apenas um turno terá passado.

Área de Batalha Aprimorada (+1 ponto): você paga apenas metade do custo em PMs para usar esta vantagem. Além disso, você tem Hx2 para todos os efeitos limitados pela habilidade.

Arena (1 ponto)

Você luta melhor em certos tipos de terreno ou condições. Você ganha H+2 quando está em sua arena, apenas em situações de combate.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

- Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).
- Céu (combate aéreo, vale apenas quando seu oponente também estiver voando).
- Cidades (ruas, telhados, topos de prédios, aposentos, corredores, escadas).
- Ermos (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras).
- Subterrâneo (cavernas, masmorras, pântanos, planícies, geleiras).
- Um único lugar no mundo (normalmente sua base de operações).

Maestria em Terreno (+1 ponto): em sua Arena, você recebe H+2 não só em combate, mas em todos os testes.

Novos Caminhos (+1 ponto): você muda constantemente de ambiente, adaptando-se a novos lugares. Em combate, pagando 1 PMs por turno, você é capaz de alterar sua arena para a região onde se encontra, recebendo então os bônus desta vantagem

Arma Especial (1 ou mais pontos)

Você possui uma arma mágica especial que ganhou de sua família, achou numa aventura ou ganhou em algum torneio... você escolhe o motivo. Você pode comprar uma arma mágica

pagando seu custo normal em PEs (veja as armas mágicas na página 120 do *Manual 3D&T Alpha*).

Arma Sagrada/Profana (1 ponto)

Com uma ação de movimento e 5 PMs, uma das suas armas torna-se uma arma Mágica Sagrada ou Profana (você deve escolher qual tipo no momento que comprar a vantagem, depois não poderá mudar). O efeito dura até o final do combate.



Armadilha Imobilizadora (1 ponto)

Você pode gastar um turno para fazer uma armadilha. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Armadura Completa (1 ponto)

Seu corpo é protegido por uma armadura que lhe cobre totalmente. Quando sofrer um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se bem sucedido, o ataque será normal e não crítico.

Armadura Extra (2 a 4 pontos)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Você receberá apenas metade do dano final (depois de calculado a FA e FD) contra aquele golpe. Os tipos de armadura extra são:

- Qualquer ataque com Poder de Fogo (4 pontos).
- Qualquer ataque com Força (3 pontos).
- Qualquer ataque com Magia ou armas mágicas (3 pontos).
- Corte, Perfuração ou Contusão (2 pontos cada).
- Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico (2 pontos cada).

Ataque ao Espírito (1 ponto)

Você consegue arrancar as energias espirituais de seu inimigo. Quando você ataca, você pode escolher causar dano aos PMs do adversário ao invés dos PVs. Calcule a FA e FD normalmente.

Arqueiro Arcano (1 pontos)

Sempre que uma magia exige algum teste ou requisito baseado em Habilidade (por exemplo, ter Habilidade superior à Resistência do alvo), você soma seu Poder de Fogo à sua Habilidade. Então, se você tem H3 e PdF4, sua Habilidade efetiva para magias será 7 (H3+PdF4).

Ataque Atordoante (1 ponto)

Quando faz um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 5 PMs antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência maior que sua Força são imunes a este poder.

Ataque Concentrado Especial (1 ponto ou mais)

Quando utiliza um ataque concentrado, você pode utilizar algumas técnicas especiais junto com ele:

- **Força Bruta (+1 ponto):** você ignora a Armadura do alvo.
- **Ataque Mortal (+1 ponto):** você ignora a armadura do alvo.

Ataque Especial (1 ponto ou mais)

Você possui um tipo de técnica onde usa sua energia para causar um efeito ou dano adicional no adversário. Você pode gastar 1PM para ter FA+2 por um ataque. Por pontos extras, você pode ter alguns poderes a mais no seu ataque:

- **Amplio (+2 pontos, +2 PMs):** apenas ataques com PdF. Todas as criaturas dentro do alcance de ataque à distância

são atingidas (incluindo aliados e até mesmo você!). Todos os alvos tem direito a esquiva.

- **Lento (-1 ponto):** apenas para ataques com PdF. O alvo recebe H+2 em sua esquiva.
- **Paralisante (+1 ponto):** em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem Paralisia (pelo custo normal em PMs).
- **Penetrante (+1 ponto, +1 PM):** impõe A-1 contra o alvo em sua FD.
- **Perigoso (+2 pontos, +2PMs):** este ataque consegue um crítico com um 5 ou 6 no dado.
- **Perto da Morte (-2 pontos, -1PM):** este ataque só pode ser usado perto da morte.
- **Poderoso (+2 pontos, +2PMs):** em caso de acerto crítico, ele triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar).
- **Preciso (+1 ponto):** impõe H-1 contra o alvo em sua FD.
- **Teleguiado (+1 ponto):** apenas para ataques com PdF. O ataque persegue o alvo, impondo H-1 para esquivas.
- **Vorpal (+3 pontos):** ao utilizar seu ataque especial, uma lâmina de energia atravessa o corpo do oponente, forçando-o a realizar um teste de Armadura ou morrerá na hora.

O ataque especial nunca pode custar menos de 1 ponto de personagem e custar menos de 1 PM para ser lançado.

Ataque Furtivo (1 ponto)

Caso o inimigo não perceba seu ataque, você pode gastar 2 PMs e conseguir um acerto crítico contra ele. Ataques com PdF devem ser feitos a menos de 9m do alvo.

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma rodada. Cada ataque (incluindo o primeiro) custa 1PM. O número máximo de ataques que você pode realizar é igual à sua Habilidade. A Força de Ataque conta separadamente para cada ataque.

Ás na Manga (1 ponto)

Você sempre tem um truque guardado para os melhores momentos. Você pode gastar Pontos de Magia (ao invés de pontos de experiência) para comprar uma vantagem durante uma cena. Você pode usar esta vantagem uma vez por dia.

Aura do Terror (1 ponto)

Você emana uma aura assustadora. Qualquer inimigo que possa vê-lo deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofre os efeitos da magia Pânico. Se for bem sucedido, fica imune a este poder por um dia.

Bala nas Costas (1 ponto)

Você nunca entendeu essa história de lutar limpo. Seu primeiro ataque em um oponente é sempre um acerto crítico automático.



Boa Fama (1 ponto)

Você é respeitado entre heróis e aventureiros e também entre boa parte das pessoas comuns.

Caçador de Magos (1 ponto)

Você sabe atingir os conjuradores e diminuir seu poder. Sempre que atingir um mago em combate direto, ele deve fazer um teste de Resistência. Se

falhar, todas as suas magias passarão a custar o dobro de PMs para serem lançadas.

Clericato (1 ponto)

Você é um sacerdote, druida ou xamã, e serve a uma entidade espiritual superior. Você pode conjurar magias que tenham esta vantagem como requisito e começa com 3 magias a mais.

Combate Vital (1 ponto)

Quando faz um ataque, você pode perder uma quantidade de pontos de vida para somar o mesmo valor à sua FA. O máximo de PVs que você pode perder por ataque é igual à sua Rx2.

Combate em Desvantagem (1 ponto)

Você recebe Fa+1 e FD+1 sempre que estiver em desvantagem numérica em combate. Este bônus se aplica mesmo se seus inimigos fugirem ou morrerem, e a vantagem numérica se inverte (apenas o número de inimigos inicial importa).

Conhecimento de Bardo (2 pontos)

Você recebe +2 em todos os testes de conhecimento e pode gastar 2PMs para realizar um teste qualquer de perícia como a se a tivesse.

Contatos (1 ponto)

Você pode conseguir abrigo e comida em grandes cidades sem precisar de dinheiro. Além disso, pode comprar sucessos automáticos em testes envolvendo situações sociais 2PMs um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Coragem Total (1 ponto)

Você é imune à todo o tipo de medo. Não funciona contra as fobias de insanidade.

Crítico Aprimorado (1 ponto cada)

Contra um certo tipo de criatura ou classe, ao conseguir um acerto crítico, sua Força ou PdF é triplicada. Escolha entre:

- Magia Branca: todas as criaturas capazes de lançar magia branca.
- Magia Negra: todas as criaturas capazes de lançar Magia Negra.
- Magia Elemental: todas as criaturas capazes de lançar Magia Elemental.
- Humanos
- Semi-humanos: elfos, anões, elfos negros, gnomos, halflings, meio-elfos e meio-orcs.
- Humanóides: aliens, anfíbios, centauros, goblins, kemonos, meio-dragões, minotauros, ogre, troglodita.
- Youkai: anjos, demônios, fadas, licantropos, meio-abissal, meio-celestial, meio-genios.
- Constructos: andróides, ciborgues, golens, mechas, meio-golens, nanomorphos, robôs positrônicos.
- Mortos-Vivos: esqueletos, fantasmas, múmias, vampiros, zumbis.
- Outro: converse com o mestre.

Crítico Avassalador (1 ponto)

Quando acertar um oponente e este ataque resultar em um acerto crítico, jogue novamente o dado. Um resultado 5 ou 6 faz com que seu ataque, além de duplicar sua Força/PdF, cause +1d de dano.

Defensor (1 ponto)

Você é daqueles que se preocupa com seus companheiros e utiliza seu poder para defendê-los. Você pode direcionar qualquer ataque que tenha sido feito contra um aliado a até 10m para você. Você pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual à sua Resistência.

Deflexão (1 ponto)

Você tem a chance de desviar completamente um ataque feito com PdF, sem sofrer quase nenhum dano. Com esta vantagem você pode gastar 2PMs e duplicar sua habilidade para calcular sua força de defesa contra um único ataque. A deflexão é considerada uma esquiva, ou seja, você só pode usar um número máximo de por rodada igual a sua Habilidade.

Detecção de Magia (1 ponto)

Você percebe a presença de magia automaticamente. Este poder é igual a magia de mesmo nome e está sempre ativa, sem custo de PMs.

Duro na Queda (1 ponto)

Você consegue resistir a golpes que levariam outras pessoas ao nocaute. Quando você sofre

um dano que lhe levaria a 0 PVs ou menos, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, você ignora esse dano. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a sua Armadura.

Estudo Mágico (1 ponto)

Você sempre se dedicou às magias e aos estudos de suas energias. Você pode escolher 5 magias

Elementalista (1 ponto)

Escolha um tipo de magia Elemental. Você sempre gasta metade dos PMs necessários (arredonde para cima) para lançar magias do elemento escolhido.

Energia Extra (1 ponto)

Você consegue invocar energias místicas que recuperam seu corpo. Quando estiver perto da



para adicionar à sua lista.

morte, você pode gastar 2PMs e recuperar todos os seus pontos de vida.

Energia Mágica (1 ponto)

Uma energia corre em suas veias e flui sobre seu corpo. Você a dominou e agora consegue utilizá-la em combate. Todos os seus ataques (escolha Força ou PdF) são considerados mágicos.

Energia Vital (2 pontos)

Você pode usar seus próprios pontos de vida para suprir suas magias e poderes. Cada 2PVs equivale a 1PM. Você não pode se matar no processo.

Especialização em Combate (2 pontos cada)

Você pode substituir o atributo Habilidade pelo seu atributo principal de ataque ou defesa. Você pode escolher os Atributos Força, Armadura ou Poder de Fogo, ao custo de 2 pontos de personagem cada.

Exemplo: se você escolheu Força, ao atacar, sua Força de Ataque será F+F+1d (ou 3F+1d no crítico). O mesmo vale para a força de ataque com PdF e a força de defesa com Armadura.

Esquiva (1 ponto)

Você sabe se defender nos momentos certos. Você pode gastar 1PM antes de rolar a FD e ter A+2 contra aquele ataque.

Finta em Combate (1 ponto)

Você distrai o oponente em combate. Com um movimento e 1PM você obriga ele a fazer um

teste de Habilidade. Se falhar, ele é afetado por um dos efeitos a seguir:

- Não poderá fazer nada em sua próxima rodada.
- Será considerado indefeso para você no próximo ataque.

Flanquear (1 ponto)

Você sabe se aproveitar a distração de seus inimigos para atacá-los mortalmente. Quando você ataca um alvo que esteja envolvido em combate com um aliado seu, você ignora a Habilidade do alvo.

Forma Alternativa (2 pontos cada)

Você pode mudar de forma e poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, pode construir um personagem com a mesma quantidade de pontos, com outras características e vantagens – mas desvantagens, perícias e magias conhecidas continuam sempre as mesmas.

A única coisa que sua nova forma é obrigada a ter de vantagem é a própria forma alternativa.

Fúria de Combate (1 ponto)

Você pode gastar 2PMs e invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (aumentando seus PVs e PMs) durante um quantidade de turnos igual à sua R (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado, tendo -1 em todas as características durante 1 hora.

Fúria Incansável (+1 ponto): você é uma máquina de guerra. Você não se esgota após a fúria.

Genialidade (2 pontos)

Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de habilidade envolvendo uma perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem permite feitos acima do nível técnico de seu mundo.

Golpe de Misericórdia (1 ponto)

Quando você causar dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência ou seus PVs cairão para zero. Se passar no teste, sofre apenas dano normal.

Imunidade Corporal (1 ponto)

Você é imune a todo o tipo de venenos e doenças, naturais ou mágicas.

Inimigo Predileto (1 ponto cada)

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas.

Escolha entre: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou constructos (incluindo máquinas). Você recebe H+2 em combates e testes de perícia envolvendo criaturas deste tipo.

O mestre pode proibir esta vantagem em mundos que só existam um tipo de raça ou ela seja de suprema maioria.

Invisibilidade (2 pontos)

Você pode ficar invisível. Fora de combate, esta habilidade reduz a dificuldade em testes de perícias que envolvem furtividade (por exemplo, para apanhar um oponente indefeso).

Em combate, seu oponente sofre H-1 para acertar ataques corporais conta você, e H-3 para ataques à distância ou esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H-2 para ataques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ativar e manter a Invisibilidade custa 1 PM por turno.

Invisibilidade Aprimorada (+1 ponto): você pode manter invisibilidade por 1PM a cada 2 turnos.

Invulnerabilidade (3 a 5 pontos cada)

Você é extremamente treinado, ou seu corpo é imune a certo tipo de ataque. Qualquer um que tentar lhe acertar com o tipo de ataque que você escolheu, será em vão. Escolha entre:

- Magia Elemental (3 pontos cada): escolha entre Água, Ar, Fogo, Terra ou Espírito.
- Corte, Perfuração, ou Contusão (4 pontos cada).
- Magia Negra ou Branca (5 pontos cada)

Nenhum personagem pode ter mais que 3 destas vantagens.

Inspirar Aliados (1 ponto)

Você tem a capacidade e motivar seus companheiros em combate. Você pode gastar 1PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual a sua Resistência.

Maestria em Armas (1 ponto cada)

Quando utiliza certo tipo de arma, você é imbatível em combate. Escolha um tipo de arma, como espada ou lança. Sempre que você lutar com uma arma destas, você recebe FA+2.

Magia Branca (2 pontos)

Você é um conjurador de magia sagrada. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas.

Magia Elemental (2 pontos)

Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias defensivas da Terra e magias do Ar (que permitem formar barreiras de ar, voar ou respirar sob a água). Existe ainda o elementalismo espiritual, que afeta a mente e alma.

Magia Negra (2 pontos)

Você é um conjurador de magia negra, invocando o poder da necromancia e demonologia. Quase

todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação.



Magia Inimiga (1 ponto cada)

Escolha um tipo de raça, contra ela você pode gastar 2PMs e adicionar um dos efeitos abaixo:

- *Crítico Automático*: todas as magias que tenham até 2d no dano ao serem lançadas são automaticamente maximizadas e conseguem o resultado máximo no dado.
- *Magia irresistível*: o alvo sofre uma penalidade de -3 no teste de Resistência contra magia. Se você tiver alguma vantagem que realize um efeito semelhante, o bônus é cumulativo.

Magia Irresistível (1 a 3 pontos)

É mais difícil resistir às suas magias. O redutor sofrido pela vítima depende do custo da vantagem:

- **1 ponto**: a vítima sofre -1 em seu teste de Resistência.
- **2 pontos**: a vítima sofre -2 em seu teste de Resistência.
- **3 pontos**: a vítima sofre -3 em seu teste de Resistência.

Manto da Justiça (1 ponto)

Com uma ação de movimento e 2PMs, você emana uma aura azulada que promove um dos seguintes efeitos à sua escolha, durante um número de turnos igual a sua Resistência:

- Armadura +1
- Efeito de lentidão em qualquer inimigo que lhe cause dano, fazendo com que ele possa realizar apenas uma ação ou um movimento por rodada.

- Sucesso automático em todos os testes de Resistência contra magias lançadas por youkai.
- Sucesso automático em todos os testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Maximizar Poder (1 ponto)

Quando utilizar um poder ou uma magia que contenha um número variável (normalmente uma rolagem de dados para dano), você pode gastar +4PMs e maximizar o valor (por exemplo, 12 em 2d).

Membros Elásticos (1 ponto)

Seus braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal. Você pode esticá-los, ou então violar o espaço-tempo e abrir um “mini portal dimensional” para levar seus braços a longas distâncias (o mesmo alcance de sua Força, se ela fosse Poder de Fogo). Você não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância; pode atacar com socos e chutes.

Um ataque realizado com Membros Elásticos é sempre considerado um ataque corpo-a-corpo, baseado em Força.

Não se pode esquivar dele, ou usar Deflexão e Reflexão.

Membros Extras (2 pontos cada)

Você tem numerosos braços, pernas, cauda ou tentáculos.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes — por exemplo, gastando 6 pontos para ter três

braços, tentáculos ou caudas extras. Além de utilidades óbvias, como segurar vários objetos, cada Membro Extra permite fazer um ataque adicional por rodada. Esse ataque sempre tem FA=F ou FA=PdF, independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma vantagem ou manobra.

Se não quiser fazer um ataque extra, o personagem pode usar seu Membro Extra para bloquear (FD+1 até a próxima rodada). Os bônus são cumulativos: bloquear com dois Membros Extras oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial (e não recebe pontos por estas desvantagens).

Memória Expandida (2 pontos)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada.

Sua Memória Expandida pode gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma perícia, você pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova perícia, primeiro é preciso “apagar” a anterior.

Personagens que tenham esta vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.

Mentor (1 ponto)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.

Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Mimetismo (1 ponto)

Você é um mestre na arte de se camuflar. Você pode se esconder mesmo em campo aberto e sendo observado. A menos que ataque, você não pode ser detectado por nenhum modo. Você pode se mover normalmente durante este poder. Usar o Mimetismo custa 1PM por turno.

Oportunismo (1 ponto)

Uma vez por combate, gastando 2PMs, você pode transformar uma ação de movimento em uma ação padrão.



Paralisia (1 ponto)

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal. Caso sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas a vítima deve ter sucesso em um

teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia.

A duração da paralisia depende de quantos Pontos de Magia você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs).

Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Resistência, os PMs são perdidos.

Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Parceiro (1 ponto cada)

Esta vantagem deve ser usada em conjunto com um

Aliado (sem um Aliado, você não pode ter esta vantagem).

Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Quando lutam em dupla vocês agem apenas uma vez por turno, mas podem combinar as características mais altas de cada um. Também podem compartilhar vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras.

Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Pegamos as características mais altas, reunimos a vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida. Quando

vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).
Seu Aliado também deve possuir esta vantagem.

Parede de Escudos

Pagando 2PMs, você pode somar o valor de sua Armadura À Armadura de um único companheiro adjacente pelo resto do combate.

Patrono (1 ponto)

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar. Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível. Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono. Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Mentor). Elas são escolhidas pelo mestre.

Percepção Sobrenatural (1 ponto)

Você recebe +1 em todos os testes de Habilidade de percepção e nunca é considerado indefeso (nem mesmo dormindo).

Plano de Ação (1 ponto)

Você pode gastar 2PMs e uma ação de movimento e elaborar um plano para aquela situação. Até o fim da cena você ganha H+1.

Poder Oculto (1 ponto)

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do mestre), pode manifestar características superiores.

Você pode gastar 2 Pontos de Magia para aumentar uma característica qualquer em +1. Você pode aumentar qualquer número de características até um máximo de +5.

O Poder Oculto não pode ser ativado ou mantido em situações que não envolvem perigo. Isso significa que você não pode ativá-lo antes de uma luta.

Além disso, ativar o Poder Oculto leva tempo: 1 turno para cada aumento de +1. Por exemplo, se você quer aumentar Força +2 e Habilidade +3, vai gastar 10 Pontos de Magia e também 5 turnos. Em combate, apenas um inimigo muito honrado, confiante ou estúpido permitirá que você tenha todo esse tempo.

Você não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra para aumentar seu poder. Se receber qualquer ataque, será considerado indefeso (apenas sua Armadura conta em sua

Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida.

Uma vez ativado, o Poder Oculto dura até o fim do combate. Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, qualquer aumento de poder é perdido.

Poder Oculto Aprimorado (+1 ponto): enquanto se concentra para ativar o Poder Oculto, você não é considerado indefeso e nem perde sua concentração se sofrer dano.



Pontos de Magia Extra (1 ponto cada)

Você tem Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Esta vantagem é especialmente recomendada para conjuradores e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais.

Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você tem R4 (20 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R6 (ou seja, 30 PMs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PVs, apenas seus PMs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 20 PVs e R4 para testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PMs.

Pontos de Vida Extra (1 ponto cada)

Você tem Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4 (ou seja, 20 PVs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias,

velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.

Posição Defensiva (2 ponto)

Gastando um movimento, você pode adotar uma postura de defesa total. Enquanto estiver na posição defensiva, você adquire Armadura Extra contra todos os ataques, mas só pode realizar um movimento ou uma ação por rodada.

Possessão (2 pontos)

Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha.

Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as características, Pontos de Vida, vantagens e desvantagens físicas do hospedeiro. Pontos de Magia, Perícias, conhecimentos e valores morais (como Códigos de Honra) não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima.

Usar este poder consome Pontos de Magia em quantidade igual à Resistência da vítima. Se a vítima tiver algum bônus ou penalidade contra magia, esse ajuste se aplica ao custo da possessão em PMs (por exemplo, possuir uma vítima com R3 e Resistência a Magia custa 5 PMs). Você paga esse custo uma vez no momento da possessão, e novamente a cada hora.

Você não pode possuir uma criatura que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Proteção de Tanna-Toh (1 ponto)

Você tem uma proteção contra morte incrível. Caso você chegue a 0 PVs, você é automaticamente bem sucedido no teste de morte, ficando automaticamente muito fraco. No entanto, você ainda pode morrer devido ao castigo contínuo.

Pulso Vital (1 ponto)

Você pode usar uma ação de movimento para recuperar um número de pontos de vida igual ao dobro de sua resistência. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Resistência.

Queda Lenta (1 ponto)

Você já despencou e caiu tantas vezes que nem sofre mais os efeitos normais das quedas. Você recebe +2 nos testes de habilidade envolvendo saltos e sempre sofrerá o dano mínimo por quedas (3 em 3d por exemplo).

Recuperar Mana (2 pontos)

Em qualquer situação de perigo (geralmente em combate ou enfrentando alguma armadilha...) você pode gastar uma ação padrão e recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

Reflexão (2 pontos)

Como Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque. Se conseguir deter o ataque completamente (sua FD é igual ou superior à FA do atacante), além de não sofrer nenhum dano, você devolve o ataque para o atacante com a mesma FA original.

A Reflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Regeneração (3 pontos)

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por turno.

Para você, Testes de Morte têm resultados diferentes:

1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por turno normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em “Castigo Contínuo”), terá

recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

2-3) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

4-5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas.

6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha “morrido”.

Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, na mesma rodada. Por exemplo, se você está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na

mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). O dano mínimo para colapso total é igual a 10 vezes sua Resistência.

Regeneração não afeta Pontos de Magia.

Resistência à Magia (1 ponto)

Esta vantagem torna você muito resistente aos efeitos de qualquer magia — exceto dano. Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe +2 nesse teste. Um resultado 6 ainda será sempre uma falha.

Resistência à Magia não funciona contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar



petrificante de uma medusa); funciona apenas contra magias.

Curas mágicas e outras magias benéficas ainda funcionam de forma normal com você. Anões e algumas outras raças possuem naturalmente esta vantagem.

Esta vantagem não tem efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Contra dano mágico, veja Armadura Extra.

Ricochete (2 pontos)

Após realizar um ataque, você pode gastar 1PM para que um alvo diferente dentro do alcance seja atingido com a mesma FA.

Sangue de Ferro (1 ponto)

Com uma rodada completa e 5 PMs, você pode tornar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual À sua Força (após o ajuste).

Segunda Chance (1 ponto)

Se não gostar de sua rolagem de dados, você pode gastar 2PMs para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Sentidos Especiais (1-2 pontos)

Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais. Por 1 ponto você pode escolher, na lista abaixo, três Sentidos Especiais. Por 2 pontos, você pode ter todos:

Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Faro Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão: você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

Radar: você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou olhos vendados.

Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. A vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais não servem para ver coisas invisíveis.

Visão Aguçada: você enxerga mais longe.

Visão de Raio X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.

Algumas criaturas têm um ou mais Sentidos Especiais sem possuir necessariamente a vantagem, nem gastar pontos.

Por exemplo, um anão tem Infravisão, mas não tem quaisquer outros dois sentidos como se tivesse gasto 1 ponto na vantagem.

Telepatia (1 ponto)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

- Ler pensamentos. Você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábria).

- Analisar poder de combate. Você descobre todas as características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

- Revelar tesouro. Você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

- Prever movimentos. Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.


Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Teleporte (2 pontos)

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade:

se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas ou cargas (apenas seus pertences pessoais).



A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração).

Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se.

Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada.

Tiro Carregável (1 ponto)

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso — seja acumulando carga em sua arma de raios, concentrando mais energia ki nas mãos, ou fazendo pontaria com sua adaga ou arco.

Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10.

Tiro Longo (1 ponto)

Sua perícia com sua arma de ataque a distância é lendária. Você tem o dobro do alcance de tiro e o primeiro ataque a distância que você faz contra cada oponente em um combate ignora sua Habilidade.

Tiro Múltiplo (2 pontos)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM.

Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Chuva de Disparos (+1 ponto): você se especializou em atirar diversas vezes da forma mais rápida possível. Você gasta apenas metade dos PMs para usar o Tiro Múltiplo (arredondando para cima). Portanto, cada dois ataques custam 1 PM.

Toque da Ruína (1 ponto)

Com 5PMs, você pode fazer um único ataque com +1d. Se este ataque levar a vítima a OPvs, ela será desintegrada e seu corpo reduzido a pó (este último efeito não afeta criaturas com Resistência maior que sua habilidade).

Toque de Energia (1 ponto cada)

Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual ao número de PMs gastos + 1d. Por exemplo, um personagem que gasta 3 Pontos de Magia na manobra ataca com FA=3+1d. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corpo-a-corpo, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem. O tipo de energia é escolhido pelo jogador quando compra a vantagem, e não pode ser trocado (mas você pode comprar a vantagem várias vezes, uma para cada energia).

Usar o Toque de Energia é o mesmo que fazer um ataque. O número máximo de PMs que você pode gastar em cada utilização é igual à sua Armadura.

Vôo (2 pontos)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o mestre vai exigir um teste de Habilidade (com penalidade de -1 para cada ponto de H além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Xamã (1 ponto)

Você tem uma forte ligação com o mundo dos espíritos.

Pode interagir com fantasmas e outras criaturas incorpóreas, podendo atacá-las (e ser atacado) livremente. Você também pode Ver o Invisível como se tivesse esse Sentido Especial.