

Regras Adicionais

Super 3D&T Turbo

Por Carlos Mizael

Essas regras foram feitas com o intuito de talvez ajudar mais um pouco no desenvolvimento do jogo. Constam em conhecimentos que podem enriquecer o jogo e até demais.

Vamos começar primeiro, explicando melhor dois conceitos importantes.

Ataque Crítico

Quando você rola o dado e obtém 6 você adquire um acerto crítico. Acertar alguém criticamente significa acertar um ponto extremamente vital para o personagem o deixando muito ferido ou quase morto. Por isso para regra que adaptamos fizemos o seguinte: caso o personagem zere os pontos de vida com um golpe crítico, o personagem em seu castigo contínuo ficará gravemente ferido, ou quase morto ou morto.

Defesa Crítica

Significa que de uma certa forma você conseguiu se proteger com todas as partes de seu corpo. Logo, se você tiver seus pontos de vida zerados por um crítico, caso você tenha obtido uma defesa crítica mas tenha tomado dano do mesmo jeito, você não cai gravemente ferido. Porém, fica em condições inferiores do que isso.

Vantagens

Algumas vantagens nas regras adicionais ganharão mudança, mas isso dependerá da vontade do mestre.

Arcano (4 Pontos)

Você é feitiçeiro, uma criatura que nasceu com afinidade à magia maior do que qualquer mago. Você provavelmente pode ser descendente de uma criatura poderosa como fada, meio-dragão e etc. Com essa vantagem você poderá gastar 1 ponto de magia a menos para as magias. porém, não poderá aprender as novas magias, pois você não estuda em livros. Recebe focus 1 em todos os caminhos e os focus não devem ser realocado em outros caminhos, devem ficar cada um em seu caminho. Caso quera ter mais focus deverá comprar mais Arcano.

Ambidestria (4 Pontos)

Você luta com arma tanto com a mão direita quanto esquerda. Sem gastar pontos de magia, você poderá atacar uma hora com a mão direita e outra hora com a esquerda ou vice-versa numa mesma rodada, jamais podendo usar a mesma mão. Isso é válido apenas com armas de uma mão. Vale lembrar que isso é diferente de Ataque Múltiplo, embora ele possa ser combinado com essa vantagem.

É aconselhável permitir essa vantagem apenas mais em diante como resultado de um duro treinamento ou do caso ao contrário, caso ele tenha como pagar por isso, também é permitido. Uma personagem com essa vantagem também tem liberdade total para aparar golpes com duas armas em suas mãos. Por exemplo: Apolo recebe um golpe de espada e deseja se esquivar. Ele possui Ambidestria e possui duas Tonfas que lhe dão esquiva 2. Sua habilidade é 3 e de seu inimigo é 3 ele recebe redutor de -3 não podendo se esquivar. Mas Apolo resolve aparar com suas tonfas e recebe +4(2 de sua Tonfa Esquerda + 2 de sua Tonfa Direita) e com redutor de -3 pode tirar um no dado.

Bardismo (2 Pontos)

Você é um bardo, um ser com uma profissão carismática e vive em prol da arte. Você transmite suas mensagens através de músicas ou poemas mas também é um especialista e conhece poucos conceitos de crime, maioria dos bardos vivem na rua e precisam sobreviver de alguma forma. Logo, anda sempre com você, algum instrumento musical e um certo conhecimento de crime. Bardos recebem Perícia Arte Completa e podem escolher ainda três especializações em Crime, ou Lábria (de Manipulação), ou ainda a vantagem Canção do Bardo (descrita no manual do aventureiro no kit Bardo). Recebem Feitiche por algum instrumento musical pelo o qual o jogador possa pagar e recebe 1 ponto de Focus para distribuir onde quiser. Poderá usar as magias com perícias artes. Somente magias com essa perícia ou qualquer magia. Fica ao critério do mestre. Devido à especialização que possuem, muitos bardos ainda preferem ser chantres de guerra ou armadilheiro.

Clericato (2 pontos)

Você é sacerdote, druida, xamã, enfim, algum tipo de Servo dos Deuses, você ganha um ponto de Focus para distribuir onde quiser, mas também recebe o Código de Honra do Clérigo: Sempre obedecer à ordem do Deus independente da obrigação que deverá seguir. Em termos gerais, se você ser um clérigo bom, usará armas não perfurantes e não cortantes, caso seja mal, as coisas ocorrerão ao contrário, pois esses normalmente são conceitos morais de um Clérigo. Você também ganha Religião (de Ciências) e pode optar em obter Teologia (de Ciências), para saber Algo à cerca de todos os Deuses de tal mundo em geral (menos segredos importantíssimos), Lábria (de Manipulação) ou a vantagem Devoto (explicada no texto do Panteão 3D&T por Daybson) para que você seja servo exclusivo de um Deus. Caso você escolha essa vantagem, o poder será escolhido pelo mestre e a obrigação e a restrição será o mesmo do manual do aventureiro medieval relacionado ao tal Deus.

Hemidraco - Condicional (8 Pontos)

Mediante um ritual que envolve um combate contra seu próprio progenitor e uma oferenda de seu sangue a Gorak, o meio-dragão pode conquistar mais da herança draconiana do que originalmente foi-lhe atribuída. Além de suas características prévias como meio-dragões, Hemidracos recebem um ponto extra em cada um dos Atributos Básicos (manifestando como PdF um ataque de sopro correspondente ao elemento paterno), a Vantagem Levitação mediante o surgimento de asas coriáceas em seu dorso (claro, arcando em contrapartida com a Desvantagem Modelo Especial) e

superam as limitações de Focus (recebendo 2 pontos para alocar em qualquer Focus exceto seu elemento original) e a vulnerabilidade ao elemento oposto. A pele do hemidraco sofre alterações estruturais, ficando mais áspera e tendendo mais ou menos para a cor das escamas do pai.

Hemidracos são alvo de desconfiança onde quer que vão, recebendo também Má Fama apenas por serem o que são. Usualmente um hemidraco não procurará ocultar sua condição, pelo contrário a ostentará como um galardão mesmo com toda a reação que ela causa. Alguns deles sequer têm tal opção, pois a alteração de sua aparência é tamanha que causa transtorno e repulsa onde quer que vão (Desvantagem Monstruoso - a critério do Mestre pode ser opcional ou obrigatória, caso em que a Vantagem custa 7 pontos)

Esta vantagem não pode ser comprada na construção do personagem, apenas conquistada em campanha - e unicamente por meio-dragões.

LEFEU (4 Pontos)

Todos os lefeus recebem +1 (até o máximo de 5) em uma característica à sua escolha, visão no escuro igual a dos elfos, pode escolher uma vantagem de no máximo 2 pontos gratuitamente, não é atingido pelos efeitos nocivos da tormenta, aparência monstruosa e má fama.

Deformidade: Devido a seu sangue não-natural, todo lefeu tem algum defeito físico, que embora incomode a quem vê (aparência monstruosa), oferece alguma vantagem. O jogador só pode escolher Uma dessas deformidades, as outras ã podem ser pegues em campanha:

Articulações flexíveis: +2 em testes de furtividade

Dedos rígidos: +1 em testes de alpinismo

Dentes afiados: +1 em testes de intimidação

mãos membranosas: +2 em teste de

natação olhos vermelhos: recebe visão aguçada (de sentidos especiais)

Pele rígida: +1 em armadura.

Médium - Especial (1 Ponto)

Esta é uma categoria mediúcnica muito especial. Um personagem com esta Vantagem Única têm capacidades sobrenaturais similares a um Xamã, podendo ver e interagir com entidades espirituais, mas de uma forma particular: um Médium desenvolve, através de seu rigoroso condicionamento, a habilidade de comandar, convocar ou expulsar Fantasmas e Espíritos, bastando para isso saber seu nome. Somente um destes especialistas tem o poder de livrar, ou melhor dizendo, “exorcizar” pessoas e Xamãs que sofreram uma possessão espiritual. Um Médium não tem nenhum vínculo ou amizade

com Espíritos, pois considera-os como ferramentas, não parceiros. Por isso não pode realizar a Possessão, mas ele conhece a técnica e pode ensiná-la a Xamãs. Muitas vezes o Médium age como um rigoroso treinador de Xamãs, ensinando-lhes como fortalecer suas habilidades.

Detecção de Espíritos: um Médium pode ver, ouvir e falar com Espíritos, mas não outras criaturas que estejam sob efeito da magia ou Vantagem Invisibilidade.

Área de Batalha: todo Médium tem esta Vantagem, mas pode usá-la apenas contra Espíritos com Resistência igual ou menor que sua Habilidade. Ele gasta apenas 1 Ponto de Magia para ativar a Vantagem,

pode mantê-la por quanto tempo quiser, e o Espírito não tem direito a testes para evitar ser transportado. O Mèdium também pode optar por não ser transportado. Esse poder representa sua capacidade de banir e conjurar Espíritos à vontade, mantendo-o aprisionado no além.

Magias: um Mèdium pode usar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos contra Espíritos, seja apenas para afastá-los, seja para expulsar um Espírito que esteja possuindo um mortal, ou controlando um Xamã contra a sua vontade. Ele pode fazer isso gastando 1 Ponto de Magia, mas apenas contra Espíritos com Resistência igual ou menor que sua Habilidade. Contra Espíritos com R maior, ele precisa gastar mais 2 PMs para cada ponto de diferença entre sua Habilidade e a Resistência do Espírito (por exemplo, um Itako com H2 tentando expulsar um Espírito com R4 gastará 5 PMs). Todo Mèdium também pode usar as magias Paralisia e Marionete, pelo custo normal em PMs, mas apenas contra Espíritos ou Xamãs sob efeito de Possessão. No entanto, suas magias nunca afetam alvos com Resistência maior que a Habilidade do Mèdium. Fetiche: para realizar suas conjurações e esconjurações, o Mèdium depende de um colar de contas sagrado. Sem um, suas habilidades são reduzidas: ele gasta duas vezes mais Pontos de Magia para usar qualquer de seus poderes.

Devoção: todo Mèdium tem uma Devoção, geralmente para com seus mentores ou mesmo suas famílias e clãs. Mas, às vezes, sua Devoção pode ser relacionada a um desejo ou objetivo pessoal em particular.

Meio-Dríade – Racial (2 Pontos)

Possui o kit Druida de Allihanna, Arena (H+2, em florestas tropicais e temperadas), Recebe Sobrevivência, Água 1, Recebe Perícia Animais podendo conversar com certos animais como dinossauros, grifos, lagartos-gigantes, Pode escolher um dos dois poderes gratuitamente a seguir: Companheiro Animal ou Transformação em Animal. Embora seja Racial, Meio-Dríade pode ser combinado com elfo e meio-elfo.

Restrições:

1-Deve escolher duas sobre seguinte desvantagens: 1ª Lei de Asimov (Aplicado apenas ao animais), Código de Honra de Área (Não Lutar em Cidades), Insano (Fobia de Multidões), Devoção (recebe -1 em todas as características quando está fora de sua área), ou Fúria. Você não recebe os pontos por essa desvantagem.

2-Não deve usar armaduras metálicas ou armas cortantes (exceto armas e equipamentos naturais, como garras e dentes, ou armamento de Allihanna).

3-Não pode matar animais à não ser em defesa própria ou nem mesmo por isso caso tenha a 1ª lei de Asimov.

4-Não pode recuperar pontos de vida em casa e estalagens e acampamentos (fechados), apenas ao ar livre.

A seguir, há uma lista de poderes extras que poderá ser comprado separadamente, mas deverá ser comprada em Ordem. Você não poderá ter Armamento de Allihanna se não tiver a Armadura de Allihanna.

Armadura de Allihanna – 1 ponto:
O personagem pode usar essa magia como habilidade natural, mas sem gastar pontos de magia.

Armamento de Allihanna – 1 ponto:
Poderá usar essa magia sem gastar pontos de magia, porém esse poder não se baseia em focus água. A arma criada é especial (F+1d ou PDF+1d).

Força Vegetal – 2 pontos: Poderá usar as magias Força Mágica e Transporte como habilidades naturais sem gastar Pms, Seu focus para essas magias será igual a H+R. Essas magias sempre se manifestam em fora de galhos, raízes e cipós.

Combate Vegetal – 2 pontos: Poderá usar as magias Ataque Mágico e Proteção Mágica sem gastar Pms por serem habilidades naturais, O focus dela serão baseada em H+R, Essas magias sempre se manifestam em forma de galhos raízes e cipós.

Fera Vegetal – 2 pontos: Você poderá invocar uma criatura mágica sem gastar pontos de magia. Seu focus pa essa magia será H+R. A criatura é feita de galhos e raízes e por isso recebe Vulnerabilidade à fogo/calor e tem mesmos benefícios e fraqueza de um construto. Ao contrário de uma criatura mágica normal, a criatura poderá agir mesmo sem o comando do mestre (permitindo que esse mesmo ataque ou pratique uma outra ação enquanto a criatura está ativa). Apenas uma fera pode ser criada e mantida por vez.

Chuva de Lâminas – 2 pontos: Você expele lâminas voadoras que cortam tudo em seu caminho, em uma área igual ao cone de 20m, com as mesmas propriedades de um sopro de dragão (Dano igual à PDF8 e Corte). Um teste

bem sucedido de resistência reduz o dano à metade. Esse golpe poderá ser usado três vezes por dia.

Criar Soldados – 2 pontos: Meio-Dríades pode usar cadáveres como matéria prima para fazer soldados feitos de fibra vegetal (toscos). Funciona como magia Criação de Mortos-Vivos, mas não gasta PMs e os soldados tem mesmas propriedades de um construto. Pode se criar e manter uma quantidade de soldados igual à seu ponto de vida. Os soldados tem:
F1,H2,R1,A1,Pdf1, adaptador, sentidos especiais (Infravisão e ver o invisível).

Para cada poder comprado, um Meio-Dríade perde um de seus benéficos (Clericato, Arena, Animais, Sobrevivência...), na ordem em que aparece. Logo, para ter Armadura e Armamento de Allihanna, você deverá eliminar Clericato e Arena. Um Meio-Dríade sempre terá Pontos de Vida e de Magia igual à RX5, independente do kit que tiver.

Meio-Fadas - Racial (2 Pontos)

Muitas das vezes, as fadas podem se cruzar com humanos e acabam por gerar meio-fadas. Os Meio-Fadas costumam ser como as fadas, brincalhões e seres que a maioria das vezes acreditam no sonho, do caso ao contrário, preferem apenas se aventurar. Meio-Fadas possuem um rosto semelhante a de um elfo, porém possui um olhar muito mais insetóide do que o elfo comum. Por natureza, eles possuem H+1 até o máximo de H5, Aparência Inofensiva. Seres não tão mágicos assim, possuem +1 no Focus à escolha do personagem e caso morra, poderá ressuscitar por meios convencionais do jogo. Logo, nesse aspecto ele é muito diferente do pai ou da mãe.

Orc - Racial (2 Pontos)

Dizem que os orcs eram antigos elfos que maltratados em cativeiros ganharam aspectos de humanóide com traços semelhantes ao de macaco se tornando uma criatura horrenda e forte, mas essa lenda nem sempre é levada em conta. Sua alegria consiste em causar dor nas pessoas. Com as mesmas propriedades de um Meio-Orc porém mais forte, um Orc recebe F+2 até o máximo de F5, Invisibilidade (de sentidos especiais) e má fama. Não podem comprar genialidade e memória expandida e todo kit permitido aos elfos eles também poderão obter.

Paladinos (2 pontos)

Você é um guerreiro sagrado e luta em prol de Deus. Você sempre encara uma aventura como uma missão e sempre luta em nome das forças divinas. Paladino das Trevas é conhecido como Algoz. Um paladino recebe dois pontos para gastar apenas em Ar, Água, Luz ou Trevas (Caso seja um Algoz). O Paladino recebe a especialização religião (de ciências), recebem +1 em testes de Resistência e obtém código de Honra dos Heróis e da honestidade diferente dos algozes que obtém a desvantagem insano, homicida. Paladinos ainda podem optar em ter Lábria (de Manipulação) ou Devoto.

Perícias

Também ganharam novas regras, vejamos:

Cada Especialização de uma perícia tem valores de 1 à 5 e um ponto de característica é igual à esses pontos de especializações. Caso você compre a especialização, receberá 1 de característica nela, caso compre a perícia

completa, ganhará 1 em todas as especializações daquela perícia. A regra é simples, para cada teste de perícia, você fará um teste devendo tirar no dado um número igual ou menor ao valor que você possui na especialização.

Exemplo: Você tem Doma 3 e quer montar em um cavalo, é só tirar um valor igual ou menor à 3 podendo estar sujeito a redução ou bônus. Você poderá implementar a regra do teste de características de 5 também para ficar mais interessante e até mesmo...disputas entre perícias.

Logo, para valores acima de 5, vale a pontuação igual as outras características.

Essa regra é válida para todas as especializações do manual e também para essas novas aqui presentes:

Forja (de Máquinas): Você sabe construir (mas não consertar), armas brancas. As construções variam com os tipos de armas que você tem conhecimento. Isso conta como interpretação.

Amolar (de Máquinas): Você sabe amolar as armas brancas quando elas ficam avariadas, usando pedras de Fisk ou qualquer outra coisa.

Construção de Arco e Flecha (de Máquinas): Você constrói arco e flecha conseguindo as vezes implementar coisas nela como veneno ou então fazer uma flecha incendiária.

Religião (de Ciências): Essa perícia mostra o quanto você é religioso. Você de uma certa forma possui uma fé que o ajuda à se religar ao ser divino e com ela, você poderá executar com fé as orações que lhe oferecem novas magias clericais.

Teologia (de Ciências): Você tem conhecimento da maior parte das religiões presente naquele mundo, mas não dos segredos maiores principalmente das orações que lhe dão magias clericais.

Equipamento

Resolvemos fazer algo diferente nessa regra.

*Se o personagem não tiver a Vantagem Usar Arma apropriada caso esteja usando a arma, receberá um teste de Habilidade com o redutor de -2, ficando enfim, sujeito a errar e deixar cair a arma.

*Toda Arma já vem com sua bainha, lembrando que armadura e arma já ficam no corpo, não influenciando no limite de carga que o personagem tem. Caso tenha mais de uma Arma, é algo a se pensar.

*A Espada Bastarda é considerada exótica porque ela é grande demais para ser usada com uma mão sem treinamento. Com a Vantagem Usar Armas Exóticas, você poderá usar a arma com apenas uma mão como se fosse uma espada comum. O mesmo vale para o machado de Guerra Anão. Segurando com uma mão, é lógico que você poderá combinar com algum escudo.

Regras e Combate

Também ganhou algumas considerações

Ataque Crítico

Quando você rola o dado e obtém 6 você adquire um acerto crítico. Acertar alguém criticamente significa acertar um ponto extremamente vital para o personagem o deixando muito ferido ou quase morto. Por isso para regra que adaptamos fizemos o seguinte: caso o personagem

zere os pontos de vida com um golpe crítico, o personagem em seu castigo contínuo ficará gravemente ferido, ou quase morto ou morto.

Defesa Crítica

Significa que de uma certa forma você conseguiu se proteger com todas as partes de seu corpo. Logo, se você tiver seus pontos de vida zerados por um crítico, caso você tenha obtido uma defesa crítica mas tenha tomado dano do mesmo jeito, você não cai gravemente ferido. Porém, fica em condições inferiores do que isso.

Testes

Essa regra eu criei porque notei o seguinte: como 6 sempre é uma falha crítica, o número levado em conta sempre será de 0 à 5. Logo, mesmo que um personagem tenha habilidade acima de 5, diferença nenhuma haverá, já que o número levado em conta é de 0 à 5 e os números restantes acima de 5 valerá de nada. Logo, se eu tenho H5 e o monstro tem H7, o monstro não poderá se esquivar, pois receberia redutor de -5 devido ao valor da minha habilidade. Por isso, que muitas das vezes em início de carreira conseguimos derrotar monstros poderosos. Tentei levar em conta a sensatez, para mim se um personagem tem habilidade maior que a outra pessoa, é lógico que ele por mais que erre ainda, tem chances maiores de suceder em testes do que o outro.

A Regra é o Seguinte: Já que o valor levado em conta nos testes é 1 à 5, em casos de redução em testes, o jogador poderá receber bônus de +1 para cada característica acima de 5 que ele obtiver, sendo cumulativo e não poderá ser subtraído pelo redutor.

Ex: Aragorn tem H 7 e deseja se esquivar de um Orc com H 5, como o valor para teste sempre é de 1 à 5, Aragorn não poderá se esquivar, pois ele receberá redutor de -5. Mas ele tem dois pontos acima de 5 (H 7) e logo, recebe +2 de bônus para se esquivar e esse bônus não poderá ser Subtraído. Logo, esse bônus em teste só poderá ser aplicado depois que subtrair o valor original da primeira meia dezena com o redutor aplicado (se é que existe isso).

Isso servirá para qualquer outra característica, deixando bem claro que o personagem ainda pode errar, mas como ele tem habilidade acima da normal e o mais importante, maior do que qualquer outro, seria mais que sensato que ele recebesse chance maiores de fugir. Não só de fugir, mas de fazer qualquer outra coisa. Caso alguma Vantagem Racial lhe conceda Bônus até o limite de 5, esse bônus não deverá ser executado caso a regra seja utilizada, pois os valores são outros, ou seja, acima de 6.

Outra coisa que poderá acontecer nessa regra também é o que chamamos de nova oportunidade.

Nova oportunidade servirá certamente para dar chance ao personagem de tentar se suceder ao teste, porém, o personagem receberá uma chance para cada 5 pontos de característica acima de 10. Falhando em todas as chances, a personagem também falha no teste.

logo:

Características 15: 2 chances (a Primeira chance provém do teste original).

Características 20: 3 chances

Características 25: 4 chances

Características 30: 5 chances

e assim por diante...

Embora não pareça isso seria sensato demais, pois por mais que um personagem receba bônus nessas características, poderia ocorrer o caso de um ser de característica 10 enfrentar alguém de característica 20 e levar em conta apenas os primeiros bônus adquiridos para cada número acima de 5 seria o mesmo que levar em conta as cinco primeiras pontuações em teste, ou talvez não, mas não devemos nos esquecer da sensatez. Por mais que uma pessoa erre, talvez ela poderá ser mais habilidosa do que você. Logo, ela estará menos sujeito a erro do que você. Daí o princípio da chance recebida em teste, pois teoricamente o personagem com característica 10 receberá sempre bônus +5.

Vamos dar então um exemplo à esse teste.

Um Rochedo está caindo em sua direção e você com Força 15 e quer desviá-la de você. Acabas recebendo bônus de -4, mas teoricamente você deverá tirar 5 ou menos devido à bônus recebidos. Mas por você ter força 15, você está muito mais sujeito a acertar do que alguém com Força 10, mesmo que ainda possa errar no teste. Daí, você tem duas chances de acerto (C15 = 2 chances). Você rola d6 e em sua primeira chance você tira 6, falha crítica! Mas você ainda não falhou, pois tem ainda sua segunda chance. Você rola e tira 5 em d6, você passa no teste.

Característica Vs Característica

Essas regras podem ser aplicada também para disputas entre características. Em termos de interpretação é lógico que alguém com o número maior poderá

vencer, mas se levarmos em conta o lado real, um personagem mais rápido, mais forte, ou mais sábio poderá errar também, por mais que tenha chance maior de acertar. O exemplo prático é do professor. Por saber lidar com aquilo, ele poderá errar menos, mas ainda erra.

Mas vamos ao assunto...

O princípio básico da regra é o seguinte... quem tiver o valor maior vence, porém, o valor de seu número será levado em conta somente se o personagem se suceder no teste. Então, um personagem de H5 não poderá ganhar uma corrida contra alguém de H2 se ele falhar no teste, embora ele esteja sujeito à ganhar, muito mais que o seu oponente! Entederam a lógica!? Que bom!

Esse é o princípio básico, agora citaremos os cálculos de testes para cada numeração em disputa.

1 à 5: Tirar em 1d6 um número igual ou menor ao número. Errar no teste significa derrota praticamente.

6 à 10: o mesmo procedimento de 1 à 5, caso tenha redutor por algum motivo, poderá receber bônus de +1 para cada Característica acima de 5. Falha significa derrota praticamente.

10 à diante: o mesmo procedimento de 1 à 5, em caso de redutor ocorrerá o mesmo procedimento de 6 à 10, mas com uma exceção, com 15 pontos, você terá direito à mais uma chance de acertar no teste caso erre, pois para cada 5 pontos acima de 10 você recebe uma chance. então com Característica 30, você terá cinco chances de acertar. Erro significa derrota.

Obs: Á menos que o oponente também erre, ocorrerá um empate e logo, as coisas

poderão se desenrolar da maneira que o mestre achar melhor. Casos os dois acertem, vencerá aquele de característica maior.

características Iguais Vs Características Iguais

Eu tenho H5, ele também tem H5: quem vencerá!? A resposta é empate, mas podemos tirar um vencedor daí também, mas da seguinte forma.

de 1 à 5: quem errar perde

de 6 à 10: quem errar mesmo com bônus perde.

de 10 à diante: Quem errar poucas vezes para cada chance ganha.

Ex: Saulo tem Habilidade 15, Roberto também. Eles estão correndo. Ambos deverão disputar Hab Vs Hab. Ambos tem chances iguais, ou seja..duas chances. Saulo faz o teste e acerta somente na segunda chance, e Roberto acertou logo na primeira. Roberto passa no teste.

Magias

Em nossa regra adicional, a magia conta como ciência sim e ainda por cima é uma ciência no qual a compreensão vai além dos pensamentos humanos. Quem não tiver as especializações citadas não poderão aprender novas magias. Dividimos os Conjuradores em cinco: Mago, Feiticeiro, Clérigo, Paladino e Bardo.

Mago: Para se criar um mago, basta apenas dividir os pontos de características em focus. Pronto! Você é um mago e poderá conjurar apenas magias que não contenham Clericato, Paladino e Artes e deverá registrar novas magias em

grimórios, do caso ao contrário, perdeu tudo.

Feiticeiro: Você possui a vantagem arcano, ou melhor, deverá ter essa vantagem. Você conta com essa vantagem para aprimorar as magias que você já possui, você nasce com elas. Você não possui grimório e muito menos aprende novas magias. Não poderás ser mago, nem clérigo, nem paladino e nem bardo.

Clérigo: Você deverá ter a vantagem Clericato citada aqui. Logo você é um clérigo e só poderá usar as magias que exijam a vantagem clericato. Pode apenas compreender as magias em livros de orações.

Paladino: Só poderá usar as magias que exigem a vantagem paladino e compreende as magias do livro de orações, jamais dos grimórios. Para ser paladino, deverá ter a vantagem paladino.

Bardo: Deverá ter a vantagem Bardismo e somente ele poderá usar as magias com a perícia arte.

Tipos de Magias: Com essa regra acaba de surgir um novo tipo de magia, as magias artísticas, ou seja, as magias que exigem perícia Artes.

Magias Iniciais

Mago e Feiticeiro: As Mesmas do Manual Básico

Clérigo: Abençoar Funeral,
Curar Ferimentos Graves,
Dissimular Tendência,
Cura Mágica, Água Abençoada,
Água Profana,
Criar Água, Criar Comida

Paladino: Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Auxílio Divino, Curar Montaria, Curar Ferimentos Graves, Curar Montaria,
Dissimular Tendência, Ler Magias, Sacrifício Divino

Bardo: Boa Afinação,
Abrir/Fechar, Brilho, Canção de Ninar, Confusão Menor, Apagar

Em Breve... Mais Magias Iniciais

Aprendendo Magias

Novas Regras para Aprendendo Magias

Normalmente, os magos são estudiosos no meio em que vivem, não apenas eles, mas os demais tipos de conjuradores. Devido à isso, decidimos valorizar esses conhecimentos extremamente periciais.

As novas regras estão sujeitas tanto ao aprendizado longo quanto ao aprendizado rápido das magias, variando os testes periciais para cada tipo de magia à ser estudada.

As regras são as mesmas, porém a diferença é que o teste de estudo será usado para cada perícia solicitada por dia. E para aprender a magia rápida, será usado um teste de perícia com redutor, lembrando que nisso levamos em conta as características periciais de 1 à 5.

Resolvemos criar essa regra para simular a sabedoria dos magos e todo conhecimento fundamentado naquela ciência, e já que estamos falando de mago, vamos avisar...

Magos: Conjuram magias arcanas como sabemos, e para aprender novas magias, deverá ter a especialização Ciências

Proibidas(de ciências), pois é uma ciência ligada à feitiçaria. Com ela, o mago poderá entender talvez um grimório já escrito. Caso não entenda, basta apenas ter a Perícia Língua.

Clérigos e Paladinos: Eles deverão ter especialização em Religião (de ciências) para aprender as magias clericais e paladinas, pois eles acreditam assim que estão se religando à deus. Essa perícia é a prova de sua fé.Sem essa perícia, não entenderá com fé, os sentidos palavreais de uma oração contida em algum livro religioso.

Artes: Essa perícia faz o bardo entender as músicas que carregam consigo, uma magia muitas das vezes emotiva.

Listas de Magias

Foram feitas para serem combinadas com a lista do manual mais do 3D&T Booster.

Abrir/Fechar*

Exigências: Ar 1, Terra 1 e Artes
Custo: 2PM
Duração: Instantânea
Alcance: Padrão

O personagem pode abrir e fechar à sua escolha o que ele quiser: Porta, baú, caixa, janela, sacola, bolsa, garrafa, barril ou outro recipiente.Se qualquer coisa impedir como uma tranca na porta ou no baú, a magia fracassa. Você só poderá abrir objetos que pesem 15 kg ou menos.

Analisar Encantamento

Exigências: Ar 3, Luz 3 e Artes (opcional)
Custo: 6Pms
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque

Você descobre magias e propriedades mágicas de um determinado objeto ou criaturas. A cada turno, ele pode analisar uma criatura ou um objeto. Se for um objeto mágico, você saberá como ele funciona e quantos PM's ele possui e como é ativado. Para cada criatura com a magia aplicada em si, ele descobre qual é a magia e os requisitos necessárias.A vítima pode fazer um teste de resistência (caso o jogador queira). Caso a vítima seja sucedida, ela não poderá ser atingida por um outro Analisar Encantamento por 24 horas.

Animar Objeto

Exigências: Luz 3, Trevas 3, Clericato ou Artes
Custo: Padrão (veja mais adiante)
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque

Você poderá dar a vida à qualquer objeto existente e esse objeto ataca um alvo imediatamente. você pode animar um objeto menor por 1 focus,um objeto médio por 2 focus, um objeto grande equivale à 4 focus,Enorme 8 focus, Objeto Imenso, 16 focus e Colossal, 32 focus, A magia não serve contra objetos carregados por criaturas e com a magia permanência poderá se tornar permanente. O objeto animado terá pontuação igual ao número de Pm gastos para criá-lo.

Apagar*

Exigência: Ar 1, Água 1 , Artes(opcional)
Custo: 2 PM
Duração: Instantânea
Alcance: Apenas ao Toque

Você poderá apagar textos comuns, mágicos, selos, runas explosivas, mas não

remove símbolos ou escrita ilusória. Quando você tocar o objeto e mais ninguém estiver segurando, você consegue facilmente apagar o que está escrito caso você passe em um teste de Ciências Proibidas se for um mago ou instrumento musical se você for um bardo. Caso você falhe no teste, os efeitos das magias são ativados acidentalmente.

Astúcia da Raposa

Exigências: Água 2, Ar 2, Telepatia ou Artes
Custo: 3 PM
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque

Essa magia por um tempo sustentável concede ao personagem afetado, os efeitos da vantagem genialidade, mas porém, com ela, o personagem não poderá aprender novas magias.

Astúcia da Raposa em Massa

Exigência: Água 6, Ar 6, Telepatia ou Artes, Astúcia da Raposa
Custo: 4 PM
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão

Efeitos Similares à Astúcia da Raposa, porém, atinge uma certa massa de aliados seus.

Ataque Visual

Exigências: Trevas 6, Terra 6, Artes (Opcional)
Custo: Padrão
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão

Sendo possível afetar com ela, apenas uma criatura por rodada, o personagem poderá fazer um teste de resistência, caso

ao contrário, sofrerá contrariações para cada quantidade de ponto de vida que tiver no momento.

10 PV ou mais = Enjoada: Febre e dores acometem o corpo do alvo, ele recebe redutor de -2 de penalidade na FA, resistência, perícia e habilidade. O personagem afetado com enjoão permanece enjoado por 10 minutos para cada focus utilizado nessa magia.

5 à 9 PV = Apavorada e Enjoada: Vítima apavorada entra em estado de pânico por 1d6 rodadas. Após isso, a vítima continuará apavorada por 10 minutos para cada para cada ponto de focus utilizado na magia e pode receber os mesmos efeitos da magia pânico caso olhe para o conjurador da magia. A vítima também pode sofrer enjoão.

0 à 4 = Letárgica, Apavorada em Enjoada: A vítima cai em um estado de coma catatônico e não poderá ser acordado por nada, apenas por cancelamento de magia. O personagem fica em coma por 10 minutos para cada nível de conjurador. A vítima também poderá ficar enjoada e apavorada.

Aterrorizar

Exigências: Ar 2, Trevas 2, Telepatia ou Artes
Custo: 4 PM
Duração: Instantânea
Alcance: Padrão

Mesmos efeitos da magia Pânico, porém afeta todas as criaturas que tiverem com menos de 6 PV, embora antes, elas estejam sujeitas à um teste de Resistência.

Abençoar Funeral*

Exigências: Água e Luz 1, Clericato e
Água Abençoada.
Custo: 4Pms.
Duração: Permanente.
Alcance: Apenas ao Toque no cadáver

Usando essa magia, o clérigo protege um cadáver das influências e efeitos malignos. A menos que o corpo seja profanado ou a benção seja anulada, um indivíduo não poderá ser transformado num morto vivo e muito menos numa criatura desses monstros (como zumbi e vampiro por exemplo). Além disso, qualquer criatura que desejar afetar o cadáver receberá uma onda de medo semelhante à magia pânico. Se o corpo for ressuscitado, essa magia será dissipada.

Aspecto da Divindade Menor

Exigências: Trevas ou Luz 4, Ar 3,
Paladino
Custo: Padrão
Duração: Sustentável
Alcance: Somente o Conjurador

Quando você conjura essa magia, seu corpo se altera para ficar mais parecido com a forma de sua divindade (de modo bastante limitado, obviamente). Você adquire 1d6-2 de bônus em Carisma (Habilidade), você também ganha Resistência +5 contra dois ou três tipos de energia: Ácido, frio e eletricidade se você for bom ou frio e fogo se você for mal. Dizem que essa magia é aprendida apenas por aqueles que tem um próprio Deus para seguir.

Auxílio Divino*

Exigências: Luz ou Trevas 1 (Paladino)
Custo: Padrão
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas o conjurador

Com o auxílio dos deuses, você obtém sorte em lutas e combates. Você ganha H+1 para combates corpo-a-corpo, porém, nada disso valerá em danos aplicados com magias. Você recebe bônus de +1 a cada focus que você possuir em luz ou em trevas sendo que o limite é até +6.

Banquetes dos Heróis

Exigências: Luz 3, Terra 3, clericato e
Artes (opcional)
Custo: 5 PM
Duração: 1 Hora
Alcance: Apenas ao Toque

Quando tocas a terra, podes criar um banquete com direito a toda comida que puder. Esse banquete é para heróis e inclui uma mesa magnífica. Esse banquete exige uma hora para ser concluído com direito à teste de resistência para agüentar comer mais alguma coisa. Os efeitos que ele oferece não ocorre antes desse prazo. Os participantes do banquete é curado de toda doença, dores e fica imune à veneno por 12 horas. Depois de tomar uma, (apenas UMA!) bebida similar ao néctar presente no banquete, o personagem ganha ponto de vida extra similar à essa vantagem que vale 1 ponto, mais 1 de PV para cada dois focus do conjurador no total. Essa definição é temporária. A comida oferece +1 para testes de Resistência, FA e o personagem se torna imune à medo ou Pânico por 12 horas. Caso o banquete seja interrompido antes de uma hora, os efeitos serão anulados, pois como foi dito, os efeitos só ocorrem pós o banquete. Enfim... todos os efeitos citados durarão por 12 horas, mas a permanência é da cura.

Boa Afinação*

Exigências: Ar 1, Artes
Custo: Padrão
Duração: Sustentável
Alcance: Apenas ao Toque

Você transforma um instrumento musical comum em uma verdadeira obra-prima. Você poderá ganhar +2 em testes de Atuação (de Artes). Essa magia não afeta os instrumentos que já sejam obras primas.

Brilho*

Exigências: Fogo 1, Artes
Custo: Padrão
Duração: Instantânea
Alcance: Padrão

O conjurador gera uma explosão de fogo que obriga o jogador a passar por um teste de resistência. Caso ao contrário ficará ofuscada por 1 minuto para cada focus utilizado na magia. Ofuscação causa redutor de -1 em teste de habilidade para visualização. Criaturas já ofuscadas da mesma forma que criaturas já cegas não podem sofrer efeitos dessa magia.

Chama Contínua

Exigências: Luz 3, Clericato
Custo: 3PM
Duração: Permanente
Alcance: Apenas ao Toque

Você cria uma chama, equivalente ao brilho, porém essa chama não gera calor e oxigênio e muito menos machuca criaturas e ela surge apenas em objetos tocados. A chama pode ser coberta e tampada, porém não apagada, pois é uma chama ilusória que serve para dissipar magias das trevas de mesmo focus ou inferior.

Círculo Mágico Contra a Ordem

Exigências: Trevas 3, Clericato ou Algoz (Paladino).
Custo: Padrão
Duração: 24 Horas para cada Focus Utilizado.
Alcance: Toque

Da mesma forma que Círculo Mágico Contra o mal, você pode aprisionar aqueles que não sejam desastrados ou insanos.

Círculo Mágico Contra o Caos

Exigências: Luz 3, Paladino
Custo: Padrão
Duração: 24 Horas para cada Focus utilizado
Alcance: Apenas ao Toque

Essa magia aprisiona seres que não possuam algum código de honra e é similar contra o caos, Funciona como o Círculo Mágico Contra o Mal.

Círculo Mágico Contra o Mal

Exigências: Luz 3, Clericato ou Paladino
Custo: Padrão
Duração: 24 horas para cada focus que possua em luz.
Alcance: Apenas ao Toque

Como Círculo Mágico contra o Mal, mas ele prende apenas uma criatura convocada que seja do mal. Qualquer uma criatura boa poderá passar por esse círculo. Um Malvado que tenha resistência a magia poderá uma vez por dia se livrar com um teste de resistência e por isso, ela é ineficaz para aqueles que possuem resistência mágica mais poderá ser muito útil.

Coluna de Chamas

Exigências: Fogo 5, Ar 3, Luz 5,
Clericato (Keen)
Custo: Padrão
Duração: Instantânea
Alcance: Padrão

Essa magia cria uma coluna vertical que te inflige 1d6 de dano para cada Focus utilizado na magia no máximo de 15d6. Metade do dano será de fogo, mas outra metade será divino e não haverá como ser evitado com magias de defesa similares como proteção mágica e etc. Passando no teste de resistência, você poderá reduzir o dano pela metade.

Curar Ferimentos Graves*

Exigências: Água ou Luz 4, Clericato ou Paladino, Cura Mágica
Custo: Padrão
Duração: Instantânea
Alcance: Apenas ao Toque

Curar ferimentos graves recupera 3d6 de PV +1 para cada 2 Focus acima de 4 que você possua. Você só poderá usá-lo caso esteja perto da morte.

Curar Montaria*

Exigências: Água ou Luz 3, Paladino
Custo: 4 PMS
Duração: Instantânea
Alcance: Apenas ao Toque

Funciona como cura sagrada mas apenas às montarias do Paladino, normalmente um cavalo de guerra!

Canção da Discórdia

Exigência: Fogo 5, Artes
Custo: Padrão

Duração: Sustentável
Alcance: Padrão

Essa magia faz os personagens que estiverem na área afetada se voltarem contra elas mesmas, mas antes, deverão passar em um teste de resistência. Cada Criatura afetada terá 50% de chance para atacar o alvo mais próximo a cada rodada. Determine o comportamento de cada criatura a cada rodada, no começo de seu turno. Personagens que não ataquem seus amigos podem determinar suas ações normalmente. Os afetados pela magia automaticamente, procurarão as foram mais extremas como magias mais poderosas que tiver e estratégia mais perigosa para agredir seu amigo.

Canção de Ninar*

Exigências: Ar 1, Artes
Custo: Padrão
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão

Qualquer criatura na área afetada poderá sofrer sonolência se fracassar em um teste de Resistência. O ser fica sonolento recebendo -2 em resistência mental contra o sono.

Cancelamento de Encantamento

Exigências: Focus 4, Artes ou Clericato ou Paladino
Custo: Padrão
Duração: Instantânea
Alcance: Apenas ao Toque

Essa magia liberta as criaturas de encantamentos, transmutações e maldições. Cancelar maldição pode reverter um efeito instantâneo, como carne para pedra. para cada efeito, o personagem realiza um teste de Focus com o redutor igual ao pontuação da

maldição. Caso tenha obtido sucesso, o personagem se liberta da maldição. Caso algum item amaldiçoado prejudicar um personagem, o conjurador poderá usar essa magia para afastar os efeitos do item na pessoa, embora o item continue intacto com sua maldade.

Cegueira/Surdez

Exigências: Ar 2, Trevas 3, Artes
Custo: 5Pm
Duração: Permanente
Alcance: Apenas ao Toque

Caso a vítima falhe num teste de Resistência, a vítima fica cega ou surda, sendo que a escolha fica ao critério do Bardo que invocou esse truque.

Clariaudividência/Clarividência

Exigências: Ar 3, Luz 3, Artes ou Telepatia
Custo: 6PM
Duração: Sustentável
Alcance: Padrão

Você cria um Sensor invisível que permite que você enxergue o lugar ou simplesmente ouça os sons dele, sendo que a decisão fica ao seu critério. Esse lugar deverá ser específico e a distância entre o conjurador e o local não importa embora o lugar deverá ser conhecido. Após você escolher, o sensor não irá se mover, mas você poderá girá-lo para enxergar mais coisas. Não possível que os sentidos especiais ou aprimorados funcionem através do sensor, ou seja, nada de se aproveitar com a Vantagem Sentidos Especiais porque realmente não pode. Se a área estiver escura por motivo de mágica, você não poderá ver algo, mas se a escuridão for natural, poderá enxergar num raio de 3m.

Confusão Menor*

Exigências: Focus 1, Artes
Custo: Padrão
Duração: 1 Turno
Alcance: Padrão

Funciona da mesma forma que a magia Confusão, mas apenas 1 pessoa poderá ficar confusa caso não suceda à um teste de Resistência.

Discernir Mentiras

Exigências: Luz 4, Clericato ou Paladino.
Custo: 5PMS.
Alcance: 50m por Focus
Duração: Sustentável.

A cada rodada, o conjurador se concentra em um alvo, que precisa estar dentro do alcance da magia. Ele saberá se o alvo estará mentindo deliberada e conscientemente ao observar as perturbações na sua aura. A magia não revela a verdade, nem descobre erros sem intenção ou revela omissões. A cada rodada, é possível se concentrar em um alvo diferente. Acredita-se que esse poder clerical é útil para aqueles que queiram servir à Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr.

Dissimular Tendência*

Exigências: Água 1, Trevas ou Luz 2, Clericato ou Paladino/Algoz ou Artes(Bardo).
Custo: 4PMS.
Alcance: Apenas ao Toque.
Duração: 24 Horas

A Magia Dissimular Tendência esconde a Tendência de um objeto sob qualquer forma de adivinhação. Logo, você não poderá saber se o objeto é benigno ou maligno, ou melhor, uma outra pessoa.

Garras Bestiais de Megalokk

Exigências: Trevas 2, Terra 2, Clericato(Megalokk).
Custo: 4PMS.
Duração: Sustentável.
Alcance: Apenas o Conjurador.

Você cria em suas mãos garras que causam danos de uma arma branca como a espada larga (F+H+2d+2). É possível atacar com as mãos transformadas sem sofrer um contra ataque. As garras não atrapalham a capacidade mental ou a gesticulação na hora de invocar uma magia.

Grito Enlouquecedor

Exigência: Trevas 8, Clericato (Nimb), Telepatia, Insano (qualquer um de -1).
Custo: 8Pms.
Duração: 1d6+4 rodadas.
Alcance: Apenas ao Toque.

Se o alvo não passar em um teste de Resistência, ele poderá emitir um grito estérico, circulando de um lado para o outro. Gaguejará e pulará como se estivesse louco!

A vítima não conseguirá fazer outra ação além de correr em círculos e emitir um grito estridente e irritante causando redutor de -4 em Armadura e Habilidade não podendo se defender voluntariamente.

Ler Magias*

Exigências: Luz ou Trevas 1, Paladino.
Custo: 2 PMS.
Duração: Sustentável.

Alcance: Apenas o Paladino.

Você pode decifrar inscrições mágicas em livros, objetos e demais artefatos. Normalmente essa ação não ativa a magia inscrito nela, mas pode ativar magias caso o pergaminho seja amaldiçoado. A pessoa que leu um pergaminho amaldiçoado e resolve ler denovo, não conjura mais a magia dele.

Maldição dos Brutos

Exigências: Ar ou Terra 2, Trevas 3, Clericato ou Algoz.
Custo: Padrão.
Duração: 1 rodada/Focus Usado na Magia.
Alcance: Apenas ao Toque.

Você concede à alguém um bônus de +1 para cada Focus empregado nessa magia em características físicas Força ou Armadura. Porém, você por esse mesmo ponto reduz a habilidade de uma pessoa para testes de Carisma e Inteligência. Exemplo: Richard recebe essa magia, ele ganha força 8 pela escolha do conjurador, mas recebe -8 em habilidade para testes de carisma e inteligência.

A Marca da Justiça

Exigências: Luz 5 , Clericato ou Paladino (Khalmyr), ou Paladino
Custo:6PMS
Duração:Permanente
Alcance:Apenas ao TOque.

Quando a persuasão moral fracassa em tentar manter a conduta correta de um criminoso, o personagem pode usar a marca da justiça para encorajá-lo a andar no caminho certo ou pelo menos perto dele. O conjurador desenha uma marca indelével no alvo definindo o

comportamento que a ativará. Pode funcionar como a vantagem bom senso. Geralmente, um paladino ou escolhe uma ação criminosa, mas poderá ser qualquer marca que desejar.

Essa magia divina é eficiente também contra os já dominados pelo focus trevas e só pode ser liberado coma a cura da maldição. Como essa magia leva 10 minutos para ser conjurada devido ao tempo que o ser escreverá no personagem, você só poderá usá-las em voluntários ou pessoas imobilizadas. A cura da Maldição só funcionará contra essa magia caso o Focus do Conjurador seja igual ou maior que a do invocador dessa magia.

Mira Abençoada

Exigências: Luz 3, Ar 2, Clericato ou Paladino

Custo: 6PMS

Alcance: Padrão

Duração: Sustentável com Concentração, caso seja atingido perde o sustento.

Esta magia concede aos aliados um bônus de +2 para FA em ataques realizados à distância.

Oração

Exigências: Luz ou Trevas 3, Clericato ou Paladino

Custo: 5PMS

Duração: Sustentável

Alcance: 12m

O praticante dessa magia traz boas graças sobre ele mesmo e seus inimigos. Ele e cada um

de seus aliados recebem +1 em bônus de ataque, dano, teste de resistência e perícia,

enquanto os inimigos sofrem -1 em testes de mesma jogadas.

Proteção Contra a Morte

Exigências: Luz 4, Clericato ou Paladino, Necromancia

Custo: 6PMS

Duração: 1 Minuto por Resistência

Alcance: Apenas ao Toque

Funcionando apenas para criaturas vivas, essa magia protege um ser de alguma magia que tenha como magia o efeito mágico de morte, como roubo de sangue, o chamado da morte, e há como resistir à ela caso queira o jogador. Essa magia é ineficaz contra outros tipos de ataques que causam perdas de pontos de vida, venenos, petrificação e outros efeitos - mesmo que sejam letais.

Rajada de Espadas

Exigências: Ar 3(Cristal 2), Clericato.

Custo: Padrão.

Duração: Instantânea.

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 focus utilizados na magia).

A Umidade do Ar estala, Condensa e forma pequenas espadas, que são disparadas da ponta de seus dedos, atingindo qualquer criatura na área afetada. Cada Criatura sofre caso esteja na área 2d6 de dano + 1 para cada Focus Utilizado até o limite de +10. Um Teste de Resistência bem sucedido reduz o dano à metade.

Ressurreição Verdadeira

Exigências: Luz 6, Terra 8, Água 10, Ressurreição e Clericato(Thyatis)

Custo: Especial, pois funciona da mesma forma que a ressurreição antiga

Duração: Permanente

Alcance: Apenas ao Toque

Ela é chamada assim porque com ela você pode ressuscitar até mesmo as criaturas que tenham sido completamente destruídas, desde que possa ser reconhecida de uma forma não ambígua. Você não poderá ressuscitar personagem que estejam mortas 10 anos por cada focus de luz que você tenha no total. O Conjurador pode ressuscitar aqueles que morreram por efeito de morte ou transformadas em morto-vivos e depois destruídas, mas jamais poderá ressuscitar alguém que já seja um morto-vivo e muito menos alguém que tenha morrido de velhice.

Tempestade Divina

Exigências: Ar 2 (Cristal 4), Clericato

Custo: Padrão.

Alcance: Alcance: Padrão.

Duração: Sustentável.

Você cria um disco giratório de armas do tipo favorito de sua divindade. Essas armas circulam em volta de um ponto central, formando uma barreira imóvel. Qualquer criatura que tente atravessar a tempestade divina sofrerá 1d6 +2 adicionais para cada FOCUS Usado na Magia. Você escolhe o plano de Rotação, Diagonal, Vertical e Horizontal. As criaturas que estejam dentro da área afetada na hora da conjuração pode evitar o dano caso passe pelo teste de Resistência. Depois que a tempestade divina foi conjurada, qualquer pessoa que tentar entrar ou atravessar a tempestade automaticamente sofrerá dano.

Em Breve Teremos Muito Mais

Obrigado!