

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

◆ Talentos e Origens ◆



**Guia de poderes e novas opções
para personagens de Old Dragon 2**

◆ **Talentos e Origens** ◆

Um guia de Poderes Extras para Personagens

Adaptado e Escrito por Raphael Lourenço



◆ SUMÁRIO

Lista de Talentos	3	Resistência Divina	5
Alerta	3	Sortudo	5
Aparência Inofensiva	3	Surto Heróico	6
Ataque com Escudo	3	Treinamento com Armadura	6
Ataque Pesado	4	Vitalidade	6
Ataque Poderoso	4	Vontade de Ferro	6
Atraente	4	Caminho do Guerreiro	7
Casca Grossa	4	Alabardeiro	7
Combate Defensivo	4	Ataque Reflexo	7
Concentração Maior	4	Bater e Correr	7
Curandeiro	4	Destruidor	7
Desumano	4	Esgrimista	7
Disparo Rápido	4	Especialista em Armaduras	7
Estilo Arma-Escudo	4	Golpe de Raspão	7
Estilo de Arma Longa	4	Investida	7
Estilo Duas-Armas	4	Solidez	7
Foco em Magia	4	Caminho do Bárbaro	8
Golpe Debilitante	5	Fúria	8
Estudar o Adversário	5	Fúria Titânica	8
Linguista	5	Grito Feroz	8
Lobo Solitário	5	Cicatrizes Rúnicas	8
Lutador de Faca	5	Crítico Brutal	8
Mira Apurada	5	Espírito Inquebrável	8
Poder Inato	5	Esquiva Sobrenatural	8
Precisão Letal	5	Força Indomável	8
Presença Aterradora	5	Fúria Bestial	8
Prevenido	5	Golpe Furioso	8
Reflexos de Combate	5	Sangue do deserto	8
Reflexos Apurados	5	Fúria Raivosa	9
Resistência Aprimorada	5	Superstição	9
Resistência Arcana	5	Caminho do Paladino	9
		Aura Poderosa	9
		Aura da Cura	9
		Aura Ardente	9

Autoridade	9	Oportunismo	11
Bastião	9	Rolamento Defensivo	11
Desprezar os Covardes	9	Sombra	11
Estandarte	9	Velocidade Ladina	11
Resoluto	9	Caminho do Patrulheiro	11
Caminho do Clérigo	9	Armadilha: Arataca	12
Benção da Vida	9	Armadilha: Espinhos	12
Chamado às Armas	9	Armadilha: Laço	12
Benção de Combate	9	Armadilha: Rede	12
Comunhão	10	Camuflagem	12
Dispersar Energia	10	Escaramuça	12
Graça Divina	10	Ímpeto	12
Escudo Divino	10	Mestre Armadilheiro	12
Expulsar o Mal	10	Ponto Fraco	12
Liturgia	10	Caminho do Bardo	12
Prece de Combate	10	Dança das Lâminas	12
Superar as Limitações	10	Reflexos Artísticos	12
Caminho do Druida	10	Golpe Elemental	12
Aspecto do Inverno	10	Manipular	12
Aspecto do Outono	10	Música: Canção Célere	13
Aspecto da Primavera	10	Música: Canção Marcial	13
Aspecto do Verão	10	Música: Canção Assustadora	13
Caminho dos Ermos	10	Música: Melodia Encorajadora	13
Empatia Selvagem	10	Música: Brado Retumbante	13
Espírito do Equinócio	11	Caminho do Mago	13
Espírito do Solstício	11	Arcano de Batalha	13
Presas Afiadas	11	Contramágica Aprimorada	13
Caminho do Ladrão	11	Escudo Mágico	13
Emboscar	11	Familiar	13
Escapista	11	Geometria Mística	13
Fuga Formidável	11	Mago de Combate	13
Mãos Rápidas	11	Magia Pungente	13
Mente Criminosa	11	Magia Acelerada	14
Mestre Impostor	11	Magia Ampliada	14

Magia Discreta	14	Criança da Guerra	16
Raio Arcano	14	Discípulo Arcano	16
Raio Poderoso	14	Escravo	16
Lista de Origens	15	Escudeiro	16
Acólito	15	Herdeiro	16
Ajudante de Curandeiro	15	Isolado	16
Ajudante de Mercador	15	Membro de Gangue	16
Adestrador	15	Nômade	17
Amnésico	15	Órfão	17
Aprendiz de Alquimista	15	Predestinado	17
Aprendiz de Artesão	16	Refugiado	17
Artista	16	Selvagem	17
Auxiliar de Cozinha	16	Serviçal	17
Camponês	16		

Talentos

Talentos são poderes ou habilidades que os jogadores podem escolher para seus personagens em determinados níveis. São totalmente opcionais, mas servem para dar ainda mais customização ao sistema, e acrescentar uma cama a mais na progressão dos personagens.

É indicado que os personagens ganhem um novo Talento nos níveis 2, 5 e 8. Quais destes níveis cada jogador irá receber um novo talento fica a critério do mestre, assim como a quantidade máxima de talentos que cada personagem poderá ter.

Lista de Talentos

Alerta

Sempre que o personagem fizer um teste de surpresa, reduza a chance de surpresa em 1 (mínimo 1).

Aparência Inofensiva

A primeira criatura inteligente que atacar você a cada combate deve realizar um teste de moral. Se falhar, perderá sua ação. Só funciona uma vez por combate ou uma vez em cada cena.

Ataque com Escudo

Uma vez por combate, se estiver empunhando um escudo e fizer um ataque, você pode fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque causa 1d6 de Dano + Bônus de Força do personagem e tem chance de 1 em 1d6 de derrubar o alvo se ele for da mesma categoria de tamanho que você.

Ataque Pesado

Uma vez por dia, se não estiver usando um escudo e estiver usando uma arma de combate corpo-a-corpo pesada, você pode fazer um Ataque Pesado. Se fizer isso e

acertar o ataque, você soma um bônus de +4 no dano e o alvo é derrubado.

Ataque Poderoso

Durante uma ação de ataque corpo-a-corpo você pode declarar que irá realizar um Ataque Poderoso. Seu próximo ataque será considerado um ataque difícil, mas causará +2 de dano caso acerte o alvo.

Atraente

Qualquer situação ou teste que envolva Carisma é considerado um teste fácil para criaturas que possam se sentir atraídas por você.

Casca Grossa

Você recebe um Bônus de +1 em todas as suas Jogadas de Proteção de Constituição.

Combate Defensivo

Uma vez por dia você pode usar uma ação para assumir uma postura defensiva. Até o fim do combate, ataques feitos contra você são considerados difíceis, mas qualquer ataque que você realize também será considerado um ataque difícil.

Concentração Maior

Ao ser atacado enquanto conjura uma magia, você tem direito a uma JPC para não perder a concentração no feitiço.

Curandeiro

Você adiciona seu modificador de Sabedoria a feitiços de cura ou quaisquer ações ou habilidades de cura.

Desumano

Ataques realizados contra alvos caídos, desprevenidos ou indefesos são considerados muito fáceis.

Disparo Rápido

Quando realizar um ataque a distância você pode declarar que está realizando um Disparo Rápido. Se fizer, seu próximo ataque será considerado difícil, mas você não precisará realizar uma ação de manobra para recarregar na sua próxima ação.

Estilo Arma-Escudo

Se estiver equipado com um escudo e uma arma, você recebe um bônus de +1 em sua Classe de Armadura.

Estilo de Arma Longa

Você recebe um bônus de +1 para acertar alvos que estejam adjacentes a você enquanto estiver usando armas de haste ou lanças.

Estilo Duas-Armas

Se estiver empunhando duas armas você pode fazer dois ataques em uma ação, um com cada arma. Se fizer isso, todos os seus ataques são considerados difíceis até o fim deste turno. A soma de carga das duas não pode ser superior ao seu Bônus de força.

Foco em Magia

Escolha uma magia que conheça até o Terceiro Círculo. Você pode lançar esta magia uma vez por dia sem precisar memorizar. Você não pode usar esta magia para substituir por outra de nível inferior ou para ativar outras habilidades.

Golpe Debilitante

Uma vez por dia você pode escolher declarar que irá realizar um Golpe Debilitante. Se acertar, o alvo estará atordado em sua próxima ação (ele não poderá realizar nenhuma ação).

Estudar o Adversário

Quando errar um ataque contra um alvo, até o fim do próximo turno, seus ataques contra aquele alvo são considerados fáceis.

Linguista

Testes de aprendizado de idiomas são feitos como testes Fáceis e levam metade do tempo normal.

Lobo Solitário

Você recebe um bônus de +2 na sua Classe de Armadura sempre que não houver nenhum aliado a pelo menos 6 metros de você.

Lutador de Faca

Você causa 1d6 de dano (ao invés de 1d4) com adagas.

Mira Apurada

Ataques a distância feitos contra alvos fora de uma situação de combate são considerados fáceis.

Poder Inato

Escolha uma Magia de Primeiro Círculo de Magia, Arcana ou Divina. Uma vez por dia você pode conjurar esta magia como se fosse um Mago de mesmo nível que o seu.

Precisão Letal

Você realiza Ataques Críticos rolando 19 ou 20. (rolar 19 não garante um acerto automático)

Presença Aterradora

Uma vez por dia, você pode usar uma ação para intimidar um inimigo. Caso ele falhe em um teste de moral, todos os ataques dele contra você serão considerados difíceis até o fim do combate.

Prevenido

Testes de iniciativa são sempre considerados fáceis.

Reflexos de Combate

Você pode realizar uma Ação de Movimento extra no primeiro turno de cada combate.

Reflexos Apurados

Você recebe um Bônus de +1 em todas as suas Jogadas de Proteção de Destreza.

Resistência Aprimorada

Seus testes para resistir à doenças e venenos ou efeitos ocasionados por estes são considerados fáceis.

Resistência Arcana

Qualquer Magia Arcana que tenha você como alvo tem uma chance de 1 em 1d6 de falhar.

Resistência Divina

Qualquer Magia Divina que tenha você como alvo tem uma chance de 1 em 1d6 de falhar.

Sortudo

Uma vez por dia você pode refazer uma rolagem qualquer. Você deve ficar com o segundo resultado.

Surto Heróico

Uma vez por dia, ao realizar uma ação, você pode considerar aquela ação como uma ação fácil. (Um ataque será considerado um ataque fácil, um teste será considerado um teste fácil e etc.)

Treinamento com Armadura

A armadura que você usa não conta como um item para fins de carga.

Vitalidade

Você recebe um dado de vida adicional.

Vontade de Ferro

Você recebe um Bônus de +1 em todas as suas Jogadas de Proteção de Sabedoria.

Caminhos

Caminhos são talentos exclusivos que ampliam e aprimoram habilidades de Classes e Especializações, tornando personagens mais versáteis e poderosos. Por isso, quem os utiliza será mais forte que personagens normais, e o mestre deve considerar isso. Caminhos podem deixar o jogo mais complexo e distante do estilo Old School. Apesar dos nomes sugerirem uso restrito a especializações específicas, cabe ao jogador e mestre decidirem se o talento faz sentido ou não sentido ao personagem. A decisão final é sempre do mestre.

Caminho do Guerreiro

Alabardeiro

Enquanto estiver usando uma arma de haste ou alongada, uma vez por combate, você pode, após ter acertado um ataque em um alvo, realizar um ataque extra contra outro alvo adjacente.

Ataque Reflexo

Uma vez por combate, se um alvo em seu alcance corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover para fora do seu alcance, você pode realizar um ataque corpo a corpo contra este alvo.

Bater e Correr

Uma vez por combate, após realizar um ataque corpo a corpo, você pode se mover até 3m.

Destruidor

Quando causar dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 nas rolagens. Você deve ficar com a segunda rolagem.

Esgrimista

Você soma seu bônus de Inteligência nas rolagens de dano enquanto estiver usando armas leves (carga 1).

Especialista em Armaduras

Escolha um tipo de armadura (leve, média ou pesada). Você recebe um bônus de +1 em sua CA enquanto estiver usando este tipo de armadura.

Golpe de Raspão

Uma vez por combate, quando você errar um ataque, você pode causar metade do dano que o ataque causaria (mas ignora qualquer efeito extra que o ataque causaria).

Investida

Uma vez ao dia você pode realizar uma ação de combate corpo a corpo para atacar um alvo ao alcance do seu Movimento. Você se move até o alvo e o ataca, recebendo um bônus de +1 de dano para cada 1,5m que você se deslocar.

Solidez

Se estiver usando um escudo, você acrescenta o bônus de defesa do escudo em seus testes de JPD.

Caminho do Bárbaro

Fúria

Uma vez por dia a cada 2 níveis você pode usar uma Ação de movimento para entrar em fúria. Durante este estado, seus ataques se tornam fáceis e você causa +2 de dano, mas todos os ataques feitos contra você também se tornam fáceis. A fúria encerra se no fim do seu turno você não tiver feito nenhuma ação de combate ou não tiver sofrido nenhum dano.

Fúria Titânica

Durante sua fúria, seus ataques se tornam muito fáceis e você causa +5 de dano. Os ataques feitos contra você são considerados muito fáceis.

Pré-requisito: Fúria

Grito Feroz

Uma vez por dia você pode gastar uma ação de movimento para soltar um grito feroz. Inimigos que possam ouvir a até 9m que falhem em um teste de moral se tornam vulneráveis até o fim do combate.

Cicatrizes Rúnicas

Seu corpo é coberto de cicatrizes ritualísticas que o tornam ameaçador e mais resistente à dor. Você recebe um bônus de +1 em sua CA.

Crítico Brutal

Seus golpes críticos se tornam ainda mais destruidores, recebendo um bônus de +2 de dano em cada dado.

Espírito Inquebrável

Enquanto estiver em fúria, você não cai inconsistente se chegar a o PV, podendo

chegar a até -10 de PV. Você ainda cai inconsciente se sua fúria acabar e você estiver com o ou menos PV.

Pré-Requisitos: Fúria

Esquiva Sobrenatural

Suas JPD em situações de combate são consideradas fáceis enquanto você estiver em Fúria.

Pré-Requisito: Fúria

Força Indomável

Uma vez ao dia, você pode realizar um teste de Força como se fosse fácil.

Fúria Bestial

Enquanto estiver em fúria, você recebe uma arma natural de mordida (1D6 de Dano, crítico x2, perfuração). Uma vez por combate você pode, após uma ação de combate, realizar um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se você já possui uma arma natural de mordida, seu dano aumenta uma categoria.

Pré-Requisito: Fúria

Golpe Furioso

Uma vez por dia, quando realizar o primeiro Ataque logo após ter entrado em Fúria, você pode desferir um ataque devastador. Você uma quantidade de d4s igual ao seu bônus em Força e soma o resultado a sua rolagem de dano.

Pré-Requisito: Fúria

Sangue do deserto

Seu movimento aumenta em +3m. No nível 6 e acima seu movimento é aumentado em +6m.

Fúria Raivosa

Caso sua fúria for se encerrar por não ter atacado ou tenha sido atacado, uma vez ao dia você pode continuar em fúria até o próximo turno.

Pré-Requisito: Fúria

Superstição

Você odeia magia e rejeita o sobrenatural. Magias lançadas contra você tem uma chance de 1-2 em 1d6 de falhar.

Caminho do Paladino

Aura Poderosa

Os efeitos de sua Aura de Proteção afetam você e aliados com alinhamento ordeiro em um raio de 6m.

Pré-requisito: Aura de Proteção

Aura da Cura

Sempre que você ou qualquer aliado adjacente a você recuperar PV de qualquer forma, recupere 1 PV adicional.

Pré-requisito: Aura de Proteção

Aura Ardente

Criaturas caóticas que recebam dano de você ou aliados adjacentes recebem +1 de dano de fogo adicional.

Pré-requisito: Aura de Proteção

Autoridade

Você é considerado uma figura de respeito. Testes de Carisma realizados para causar impressões ou intimidar pessoas e seres inteligentes são considerados fáceis.

Bastião

Enquanto estiver usando uma armadura pesada, todo dano recebido por você é reduzido em 1.

Desprezar os Covardes

Enquanto estiver desprevenido ou caído, ataques feitos contra você não serão mais considerados como fáceis.

Estandarte

Você carrega um uma flâmula com o símbolo de sua divindade ou ordem. Os aliados de mesmo alinhamento que o seu que possam enxergar seu símbolo recebem um bônus de +1 em suas rolagens de ataque.

Resoluto

Sempre que você fizer uma JP contra um efeito ou condição que o esteja afetando, você considera este teste fácil.

Caminho do Clérigo

Benção da Vida

Uma vez ao dia você pode abençoar um aliado para que ele receba PV temporários igual a 1D4 + seu Mod. de Sabedoria.

Chamado às Armas

Uma vez ao dia você pode abençoar um aliado para que ele receba +1 em suas rolagens de ataque e dano até o fim do combate.

Benção de Combate

Você pode trocar uma magia previamente memorizada por uma magia Arma Abençoada de 1º Círculo.

Comunhão

Uma vez ao dia, ao lançar uma magia de Curar Ferimentos, você pode fazer com que a mesma magia atinja outro alvo dentro do alcance.

Dispersar Energia

Sempre que você lança uma Magia Divina, aliados adjacentes a você curam 1 PV.

Graça Divina

Sempre que você memorizar magias, você pode memorizar uma magia adicional de um nível que possa lançar até 3º Círculo de Magia.

Escudo Divino

Uma vez ao dia você pode abençoar um aliado para que ele receba um bônus de +1 na CA e nas suas JPD até o fim do combate.

Expulsar o Mal

Você pode utilizar sua habilidade de Afastar Mortos Vivos para afetar Criaturas Abissais e Demônios. Estas criaturas não serão reduzidas a pó.

Liturgia

Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve oração que abençoa você ou um aliado adjacente. A próxima JDS que o alvo fizer será considerada fácil.

Prece de Combate

Você pode gastar uma ação de movimento para realizar uma breve oração que abençoa você ou um aliado adjacente. O próximo ataque que o alvo fizer será considerado fácil.

Superar as Limitações

Uma vez ao dia você pode abençoar um aliado. Até o fim do dia, ele pode rolar +1d6 em um único teste a sua escolha.

Caminho do Druida

Aspecto do Inverno

Você pode lançar a magia Causar Ferimentos como uma magia de Frio. Ela causará +1 de dano adicional por cada dado rolado.

Aspecto do Outono

Sempre que lançar a magia Proteção contra Alinhamento você recebe +2 de bônus em sua CA contra criaturas do alinhamento escolhido.

Aspecto da Primavera

Sempre que lançar a magia Curar Ferimentos em locais abertos, o alvo curará +1 PV para cada dado rolado.

Aspecto do Verão

Você pode lançar a magia Arma Abençoada encantando a arma com o elemento fogo, aumentando o bônus dado pela magia para 1d6.

Caminho dos Ermos

Você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução em seu deslocamento.

Empatia Selvagem

Você pode se comunicar com animais selvagens por meio de linguagem corporal para transmitir intenções e interações simples. Você pode mudar suas intenções com uma chance de 1-3 em 1D6.

Espírito do Equinócio

Você pode, uma vez por dia, rolar novamente qualquer teste que tenha uma falha automática (Ex: rolado 20 em um teste de atributo ou 1 em um ataque).

Espírito do Solstício

Uma vez por dia você pode, ao lançar uma magia, ampliar seus efeitos colocando um bônus de +4 em seu efeito (Ex: curando mais 4PV em Curar Ferimentos, aumentando a dificuldade de uma JP em +4.)

Presas Afiadas

Suas armas naturais tem o dano aumentado em uma categoria (Ex: 1d4 causará 1d6, 1d6 causará 1d8 e assim por diante).

Caminho do Ladrão

Emboscar

No início de cada combate, se você estiver utilizando Furtividade e seu primeiro ataque for um Ataque Furtivo, você pode realizar em seguida uma ação de combate contra o mesmo alvo.

Escapista

Quaisquer testes de atributos que você faça que envolvam escapar de um local, passar por locais apertados ou despistar inimigos são considerados fáceis.

Fuga Formidável

Uma vez por dia você pode gastar um turno analisando o ambiente ao seu redor. Se fizer, no seu próximo turno, seu deslocamento é aumentado em +3m e todas as JP são consideradas fáceis, mas você não pode executar nenhuma ação que não envolva fugir

do local (Ex: atacar um guarda que esteja em seu caminho).

Mãos Rápidas

Uma vez por turno, você pode realizar uma ação de Punga como uma ação adicional.

Mente Criminosa

Uma vez ao dia você pode rolar novamente um teste de Punga que tenha falhado.

Mestre Impostor

Uma vez ao dia você pode rolar novamente um teste de Furtividade com o qual tenha sido descoberto ou falhado.

Oportunismo

Uma vez por combate, quando um inimigo adjacente sofre dano de um dos seus aliados, você pode realizar um ataque corpo a corpo contra aquele inimigo.

Rolamento Defensivo

Uma vez por dia, quando você sofrer qualquer tipo de dano, você pode reduzir este dano pela metade.

Sombra

Quando realizar um ataque furtivo, você tem uma chance de 1-2 em 1D6 de não revelar sua posição e continuar escondido, podendo se mover a até metade do seu deslocamento do alvo.

Velocidade Ladina

Uma vez por combate você pode realizar uma Ação de Movimento adicional.

Caminho do Patrulheiro

Para criar uma armadilha, o jogador deverá realizar um Teste de Armadilhas como se estivesse desarmando. Caso seja bem sucedido, a armadilha é colocada. Um personagem que é interrompido durante uma ação de colocar armadilhas deve recomençar o processo do zero. Ele deve ter o material necessário para construir as armadilhas.

Armadilha: Arataca

A vítima sofre 1D6 de Dano e deve gastar uma Ação de Movimento para se livrar da armadilha.

Armadilha: Espinhos

A vítima sofre 2D6 de Dano. Uma JPD bem sucedida reduz o dano pela metade.

Armadilha: Laço

A vítima realiza uma JPD. Se for bem sucedida, fica caída. Se falhar, fica amarrada, e deverá gastar um turno inteiro para se desamarrar.

Armadilha: Rede

Todas as criaturas em um raio de 3m ficam enredadas e não podem sair da área. Uma vítima pode se soltar gastando uma Ação de Movimento e sendo bem sucedida em um Teste de Força. Você pode escolher quantas criaturas são necessárias para ativar a armadilha.

Camuflagem

Você soma +1 na sua rolagem em testes de furtividade realizados em regiões nos ermos.

Escaramuça

Quando você se move 6m ou mais, até o seu próximo turno você recebe um bônus de +2

na CA e causa +2 de dano no seu próximo ataque corpo a corpo.

Ímpeto

Uma vez por combate você pode aumentar seu deslocamento em +6m para sua próxima ação de movimento.

Mestre Armadilheiro

Você pode realizar testes para colocar armadilhas como se fosse se tivesse uma graduação a mais em Armadilhas.

Ponto Fraco

Você causa +2 de dano em seus ataques contra seu Inimigo Mortal.

Caminho do Bardo

Dança das Lâminas

Uma vez por combate você pode executar uma ação de combate corpo a corpo sem interromper a execução de Inspirar.

Reflexos Artísticos

Uma vez por combate, caso você receba dano durante a execução de Inspirar, você pode realizar uma JPD. Se for bem sucedido, recebe apenas metade do dano e a execução de Inspirar não é interrompida.

Golpe Elemental

Enquanto estiver executando Inspirar, você pode realizar um ataque corpo a corpo causando um dano adicional de 1D4 de ácido, fogo, gelo ou elétrico. Realizar este ataque interrompe a execução de Inspirar.

Manipular

Uma vez ao dia, você pode lançar a magia Enfeitiçar Pessoa ou Enfeitiçar Monstro em uma criatura afetada pela sua habilidade Fascinar.

Música: Canção Célere

Ao executar Inspirar, você pode escolher executar esta canção. Criaturas afetadas a sua escolha sem seu deslocamento aumentado em +3m.

Música: Canção Marcial

Ao executar Inspirar, você pode escolher executar esta canção. Criaturas afetadas a sua escolha recebem um bônus de +2 em suas rolagens de dano.

Música: Canção Assustadora

Ao executar Inspirar, você pode escolher executar esta canção. Inimigos que escutam sua canção que falharem em uma JPS ficam abalados até o fim do combate. Inimigos que tenham sucesso ficam imunes a esse efeito por um dia.

Música: Melodia Encorajadora

Ao executar Inspirar, você pode escolher executar esta canção. Durante a execução desta canção, seus aliados recebem 1D4 pontos de vida temporários.

Música: Brado Retumbante

Ao executar Inspirar, você pode escolher executar esta canção. Criaturas afetadas a sua escolha recebem um bônus de +2 em sua CA.

Caminho do Mago

Arcano de Batalha

Sempre que você causar dano usando uma Magia, você causa um adicional de dano igual a seu modificador de Inteligência.

Contramágica Aprimorada

Uma vez por dia, como uma reação, você pode lançar a magia Dissipar Magia. **Pré-Requisitos:** *Capacidade de lançar Magias de 4º Círculo de Magia*

Escudo Mágico

Sempre que lançar uma magia, você recebe um bônus de +2 em sua CA até o seu próximo turno.

Familiar

Você pode escolher um animal doméstico de tamanho pequeno que será uma criatura mágica com o qual você pode se comunicar telepaticamente. Ele obedece suas ordens, mas está limitado ao que uma criatura normal da mesma espécie pode fazer. Um familiar pode, uma vez por dia, executar uma magia memorizada de 1º Círculo previamente memorizada por você. Se ele morrer, você ficará atordoado por 1D4 turnos. Invocar um novo familiar exige um ritual que leva 1 dia e ingredientes no valor de 100PO.

Geometria Mística

Quando lança uma magia com efeito em área, você pode excluir uma quantidade de alvos a serem afetados igual a seu modificador de Inteligência.

Mago de Combate

Você pode lançar magias e feitiços enquanto estiver usando armadura leve.

Magia Pungente

Alvos de suas magias que possam realizar Jogadas de Proteção as realizam como se fossem difíceis.

Magia Acelerada

Uma vez por dia você pode lançar uma magia memorizada sem a necessidade de conjurar-la, lançando instantaneamente e sem chance de interrupção. Você ainda deve ser capaz de conjurar-la livremente.

Magia Ampliada

Uma vez ao dia você pode lançar uma magia memorizada com o dobro do seu alcance. Ex: uma magia com 6m de alcance passa a ter 12m de alcance.

Magia Discreta

Uma vez ao dia você pode lançar uma magia memorizada sem a necessidade de gesticular falar ou em uma condição que o impossibilitaria de conjurar-la.

Raio Arcano

Ao comprar este talento, escolha um elemento (fogo, gelo, ácido ou elétrico). Como uma Ação de Ataque a Distância, você pode conjurar um raio do elemento escolhido que causa 1d4 de Dano. Você pode gastar uma magia previamente memorizada para causar um bônus de acordo com o Nível de Círculo de Magia da magia utilizada (Ex. +4 de bônus para uma magia de 4º Círculo).

Raio Poderoso

O dano do seu Raio Arcano é aumentado para 1D6. Você pode escolher um novo Elemento, e ao lançar Raio Arcano, deve escolher qual elemento irá utilizar.

Pré-Requisito: Raio Arcano

Origens

Todo personagem tem um passado antes de iniciar suas aventuras. As Origens tratam deste passado como bônus iniciais ao seu personagem. Não apenas como Bônus e Talentos adicionais, às Origens também influenciam em quem seu personagem é e como enxerga o mundo, e principalmente, como ele é visto pelo mundo.

Não se apegue apenas às regras, estas Origens também são ótimos gatilhos para interpretação e resolução de problemas dentro do mundo do jogo.

Durante a criação do personagem, logo após escolher a Raça e Classe, o jogador deve escolher 1 Origem disponível e aplicar seus bônus e modificadores, se houver. Se uma origem fornecer bônus como magias adicionais, o personagem deve ser capaz de lançar magias daquele tipo para se beneficiar do ganho dado pela Origem.

Lista de Origens

Acólito

Você pode realizar testes de conhecimento sobre Religião com uma chance de 1-2 em 1D6. Além disso, consegue hospedagem gratuita em qualquer Templo de sua Religião ou do mesmo alinhamento que o seu.

Itens: Símbolo Sagrado

Ajudante de Curandeiro

Seus efeitos de cura sempre curam +1 Ponto de Vida adicional e seus testes envolvendo cura e medicina são fáceis.

Itens: Kit de Primeiros Socorros

Ajudante de Mercador

Sempre que estiver negociando com outro Mercador você tem uma chance de 1-2 em 1D6 de que ele ofereça um desconto de 20% na mercadoria que esteja negociando. Sua carga máxima é aumentada em 1.

Itens: Mochila de Viagem

Adestrador

Você tem um companheiro animal que o acompanha em suas aventuras. Ele deve ser um animal pequeno, como um cão, uma raposa ou um gato, tem 1DV e sabe até 2 truques.

Itens: Ração para Animal

Amnésico

A critério do Mestre, você pode com uma chance de 1 em 1D6 saber sobre assuntos específicos (Ler Magias, Religião, Cultura, Conhecimentos). Estes testes devem ser feitos em segredo. Sempre que for bem sucedido, você pode garantir uma informação sobre este assunto, e sempre que descobrir algo que dê uma pista de sua origem, recebe de 10Xp a 500Xp.

Itens: um item de até 10PO que dê uma pista sobre sua verdadeira origem.

Aprendiz de Alquimista

Poções utilizadas por você tem seu efeito aumentado em +1. Ex. uma poção de cura cura +1 de Vida, uma Poção de fogo causa +1 de dano

Itens: Uma Poção de Cura ou Uma Poção de Fogo (1d4 de Dano/Fogo) um Frasco de Ácido (1d4 de Dano/Ácido)

Aprendiz de Artesão

Você consegue fabricar equipamentos e itens simples, como flechas, objetos e roupas de até 10PO, desde que tenha a matéria prima disponível.

Itens: um item qualquer que possa fabricar.

Artista

Escolha uma arte: Música, Dança, Pintura, Escultura, Atuação e Literatura. Você sabe o básico sobre este campo artístico. Ele é capaz de identificar estilos, executar sua arte, reconhecer outros artistas e avaliar peças com chande de 1-2 em 1d6. Seus testes de Carisma que envolvam Atuação, Enganação ou conhecimentos da arte escolhida são considerados fáceis.

Itens: Instrumento Musical ou algo relacionado ao campo artístico escolhido.

Auxiliar de Cozinha

Sempre que você e seu grupo descansar e você preparar a comida, todos recuperam 1d4 PV a mais durante o descanso.

Itens: Utensílios de cozinha

Camponês

Uma vez por dia você pode considerar uma JP como fácil. Você tem conhecimentos básicos sobre agricultura e pecuária.

Itens: Ração de Viagem x10

Criança da Guerra

Testes de Iniciativa são considerados fáceis.

Itens: Uma Arma ou Armadura com o emblema do seu exército ou da sua família.

Discípulo Arcano

Você recebe 1 espaço do 1º círculo de Magia Adicional.

Itens: Um pergaminho de uma magia de 1º Círculo de Magia aleatório.

Escravo

Você recebe +1 em sua JPC e recebe +2 de PV no primeiro nível.

Escudeiro

Uma vez ao dia você pode receber um bônus de +2 na sua CA quando for se defender de um ataque.

Itens: Uma Cota de Malha ou um Escudo Pesado

Herdeiro

Você é conhecido na região em que nasceu ou que viveu como nobre, e tem um certo respeito pela comunidade local.

Itens: 2D6 x50 PO

Isolado

Escolha um Talento de Ladrão. Você pode rolar este talento com uma chance de sucesso de 1-2 em 1D6.

Itens: Ração de Viagem x5

Membro de Gangue

Testes feitos por você para Intimidar seres inteligentes são considerados fáceis.

Itens: Uma arma simples Corpo-a-Corpo

Nômade

Você não sofre penalidades para caminhar em terrenos difíceis.

Itens: Vara de Exploração, Traje de Exploração.

Órfão

Você recebe +1 em sua JPS em quaisquer testes envolvendo sobrevivência. Uma vez ao dia você pode realizar uma ação de movimento com deslocamento aumentado +3m.

Itens: Adaga

Predestinado

Você recebe +1 em um atributo, e -1 em outro atributo. Você deve ter uma marca para que as pessoas possam te identificar de acordo com o seu destino, seja de forma amistosa ou agressiva. Você pode inclusive ser perseguido ou recriminado, dependendo da região ou cultura que esteja.

Itens: Um item de até 100PO relacionado com o seu destino.

Refugiado

Você sempre cura 1D4 Pontos de Vida de repouso, mesmo se for interrompido e cura 1D4 PV adicionais se repousar em locais em boas condições (pousadas, tavernas, templos ou casas) .

Itens: Um item de até 100PO de sua terra natal.

Selvagem

Você recebe +1 em uma JP a sua escolha e recebe +1 em Força ou Constituição; mas você não fala nenhum idioma além do Comum (com o qual você ainda tem dificuldade de entender)

Itens: Uma arma simples

Serviçal

Você tem uma chance de 1-2 em 1D6 de ser bem visto ao chegar em novo local ou lidar com a nobreza ou comandantes de um local. Além disso, quaisquer testes de Carisma que envolvam primeiras impressões são considerados fáceis.

Itens: Vestes de nobre, Carta de recomendação (pode ser do antigo mestre), 4D6 PO

