

EXILIA BETA

Guia de personagens

Exilia é um mundo fantástico repleto de mistérios e perigos, é um mundo de aventureiros, magos, guerreiros e principalmente um mundo de heróis. Neste mundo ameaçado pela guerra entre os deuses celestiais e abissais os heróis são o fio de esperança que sustenta a crença em uma paz duradoura. Cada uma das raças apresentadas nesse guia possui habilidades especiais que são aprendidas pelo personagem à medida que este avança de nível. O mestre pode restringir o uso de qualquer uma das raças de acordo com a conveniência de sua campanha ou mesmo permitir apenas a utilização de humanos como personagens jogáveis.

As raças e classes tem suas habilidades adaptadas para regras específicas deste cenário de fantasia, a grande maioria delas adaptadas do sistema Daemon, Ver Guia de Regras Gerais e Regras de Magia.

Guia de personagens

Exilia é um mundo fantástico repleto de mistérios e perigos, é um mundo de aventureiros, magos, guerreiros e principalmente um mundo de heróis. Neste mundo ameaçado pela guerra entre os deuses celestiais e abissais os heróis são o fio de esperança que sustenta a crença em uma paz duradoura. Cada uma das raças apresentadas nesse guia possui habilidades especiais que são aprendidas pelo personagem à medida que este avança de nível. O mestre pode restringir o uso de qualquer uma das raças de acordo com a conveniência de sua campanha ou mesmo permitir apenas a utilização de humanos como personagens jogáveis.

As raças e classes tem suas habilidades adaptadas para regras específicas deste cenário de fantasia, a grande maioria delas adaptadas do sistema Daemon, Ver Guia de Regras Gerais e Regras de Magia.

Construindo o Personagem

O jogador deverá escolher a raça de seu personagem pra então saber quais serão seus pontos iniciais de Atributos, Aprimoramentos e Perícia. O jogador também deverá criar o background (História) de seu personagem. O background do personagem deve ser feito com base na história proposta pelo mestre de modo que o mesmo acrescente algo ao cenário proposto pelo narrador.

Raças e Evolução Heroica

Após escolher uma raça o jogador deve escolher o conceito e o alinhamento de seu personagem pois isso determinara a natureza do comportamento do personagem e a escolha de sua classe Heroica, os conceitos e alinhamentos estão nas páginas 11 e 12 deste guia. Cada raça possui um tabela de avanço de nível própria, e seus pontos iniciais de Atributos, perícias e aprimoramentos assim como outras informações necessárias para criação do personagem. O personagem inicia o jogo em nível (0) zero e atinge o limite de sua evolução racial no nível 10, a partir daí evolução do personagem só é possível com a escolha de uma Classe Heroica.

A escolha de uma classe Heroica é obrigatória no nível 10 para adquiri-la o personagem deverá cumprir todos os requisitos da classe Heroica, nível de personagem, conceito e perícias exigidas pela classe.



Humanos

Ciclo de Vida Médio: Cerca de 80 anos.

A mais frágil e numerosa dentre as seis raça primordiais de Exilia, embora sejam fisicamente inferiores aos Titãs e Elfos são os humanos que controlam a maior parte dos territórios de Arcland. Nenhuma outra raça subestima o ímpeto destrutivo dos vastos exércitos humanos que num passado distante quase levaram o grande continente de Arcland a total destruição. A versatilidade dessa raça e sua alta capacidade de adaptação tem garantido sua supremacia perante aos demais primordiais, provavelmente está capacidade seja o grande poder da raça humana, algo não possuído por nem uma outra tribo primordial.

Custo: 0 Pts aprimoramento

Humano: 110 pontos de atributos

HP base: Força + Constituição

Aprimoramentos: 9 Pontos

Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10

Modificador Racial: Não possui

Aptidão Racial.

O Humano recebe um ponto adicional de atributos a cada 2 níveis de personagem. Esta evolução de talentos continua mesmo nas classes Heroica e Épica.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	25	1	1	40		1	1	-----
2	50	1	1	40	1	1	1	-----
3	75	1	1	40		1	1	-----
4	100	1	1	40	1	1	1	-----
5	125	1	1	40		1	1	-----
6	150	2	1	40	1	1	1	-----
7	175	2	1	40		1	1	-----
8	200	2	1	40	1	1	1	-----
9	225	2	1	40		1	1	-----
10	250	2	1	40	1	1	1	-----

Ceronions



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 150 anos.

Ceronions também chamados vulgarmente de “**Espers**” são Humanos híbridos, criados pela magia negra e **Evinor** durante a Era Arcana, estes Humanos possuem sangue abissal e uma marca (cicatriz) chamada **Estigma do Abismo**. Os Ceronions são seres dotados de grande intelecto e poder mágico, capazes de rivalizar até mesmo com os terríveis Elfos Negros em questão de poder magico bruto.

Tao grande quanto o poder magico de um Ceronion é sua propensão a pratica magia negra, um traço herdado de seu lado Abissal, por essa razão eles são temidos por seu próprio povo e marcados com o estereotipo de magos demoníacos.

Características Peculiares: Todo Ceronion possui uma marca de nascença em seu corpo chamada de estigma do abismo, um sinal da rejeição do corpo primordial ao sangue Abissal. Os olhos de um Ceronion são filamentosos como os de um felino e possuem tonalidades de cores incomuns como prata, vermelho ou dourado o que os tornam facilmente reconhecíveis. Estas marcas não podem ser diretamente alteradas por nem um meio sobrenatural conhecido. Suas demais características físicas são similares a de um humano comum.

Ceronions não são capazes de conjurar magias divinas.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento.

Meta-Humano (Ceronion): 110 pontos de atributos.

HP base: Força + Constituição.

Aprimoramentos: 9 Pontos.

Pericias: Idade x 20 + Inteligência x 10.

Modificador Racial: força e destreza inicial máxima 12.

Aptidão Racial.

O Ceronion recebe um bônus de +2 em Força de Vontade e Inteligência.

Nível 1- Mestre Arcano: O Ceronion recebe bônus de +2 pontos de focus. Ele também recebe 1 Dado de resistência mágica. Esta resistência aumenta para 2 Dados no nível 4, para 3 Dados no nível 6.

Nível 2- Elo de Mana: O Ceronion pode transferir para sua mana, uma quantidade qualquer de dano fisico ou magico que ele tenha sofrido. Cada ponto de mana gasto absorve 1D3 pontos de dano.

Nível 4- Percepção Espiritual: O Ceronion é capaz de visualizar a aura magica de um mago, de um monstro ou de um artefato magico com um simples teste de percepção. Ele pode “sentir” o estado do véu da realidade e das veias astrais na região onde se encontra. No Nível 10 o Ceronion torna-se capaz de interferir com o próprio fluxo da magia sendo capaz de uma vez ao dia ignorar todos os fetiches de uma magia de focus 1 a 6 e conjura-la sem pagar seu custo de mana.

Nível 6- Conjurador Magistral: O Ceronion pode uma vez ao dia conjurar uma magia da focus 1 a 6 como ação reflexiva, pode ser utilizada duas vezes ao dia no nível 8 e três vezes ao dia no nível 10 e no O custo de mana da mágica não é alterado.

Nível 8- Mestre Conjurador: O índice de acerto crítico de qualquer ataque mágico do personagem recebe bônus de +5%.

Nível 10- Celeridade: O Ceronion pode realizar 1 ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	1	1	50		2	1	Mestre Arcano
2	100	1	1	50	1	2	1	Elo de Mana
3	150	1	1	50		2	1	
4	200	1	1	50		2	1	Conjurador Magistral
5	250	1	1	50	1	2	1	
6	300	1	1	60		3	1	Aprimoramento Mental
7	350	1	1	60		3	1	
8	400	1	1	60	1	3	1	Mestre Conjurador
9	450	1	1	60		3	1	
10	500	1	1	60		3	1	Celeridade

Nods



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 150 anos.

Assim como os Ceronions os Nods são humanos híbridos criados originalmente em Evinor durante a Era Arcana. Os Nods também possuem do Estigma do Abismo, no entanto diferente de seus irmãos Espers eles não possuem aptidão para magia devido a uma mutação causada pelo sangue abissal. Os Nods possuem força sobre humana e grande habilidade de combate rivalizando em poder batalha aos Titãs. A habilidade inata para o combate faz de um Nod um mestre do campo de batalha, um guerreiro que causa temor nos mais bravos oponentes.

Características Peculiares: Como os Ceronions os Nods também possuem o Estigmado Abismo, seus olhos também são filamentosos, mas possuem tons claros como Azul ou Verde, estas marcas não podem ser diretamente alteradas por nem um meio sobrenatural conhecido. Invariavelmente os Nods possuem grande aptidão física e tenacidade sendo facilmente distinguidos dos humanos comuns por seu porte físico avantajado. Suas demais características físicas são similares a de um humano comum.

Nods não são capazes de conjurar magias arcanas e divinas.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramentos.

Meta-Humano (Nod): 110 pontos de atributos.

HP base: Força + constituição.

Aprimoramentos: 9 Pontos.

Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10.

Modificador Racial: Nods não são capazes de conjurar magias arcanas.

Aptidão Racial.

O Nod recebe bônus de +2 em Força e Agilidade.

Nível 1- Resistência: O Nod não sofre penalidades decorrentes da Dor e do Medo, ele também adquire 1 Dado de resistência mágica.

Nível 2- Reflexos Rápidos: O Nod recebe um bônus de 1D6 em sua iniciativa e pode sacar qualquer arma ou se levantar após uma queda utilizando apenas uma ação reflexiva.

Nível 4- Maestria em Combate: Todas as perícias de combate do Nod recebem bônus de +10%. No nível 8 os ataques físicos do Nod recebem bônus de +5% em seu índice crítico.

Nível 6- Resiliência: O Nod recebe 10% de bônus em testes de resistência envolvendo WILL, CON e CAR. Este bônus aumenta para 20% no nível 10.

Nível 8- Celeridade: O Nod pode realizar 1 ação padrão extra por rodada. por rodada.

Nível 10- Celeridade Maior: O Nod agora pode realizar 2 ações extras por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	2	1	40		1	-	Resistencia
2	100	2	1	40	1	1	-	Reflexos Rápidos
3	150	2	1	40		1	-	
4	200	2	1	40		1	-	Maestria em Combate
5	250	2	1	40	1	1	-	
6	300	3	1	40		2	-	Resiliência
7	350	3	1	40		2	-	
8	400	3	1	40	1	2	-	Celeridade
9	450	3	1	40		2	-	
10	500	3	1	40		2	-	Celeridade Maior

Elfos



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 500 anos

Naturais da grande floresta de Norderin os Elfos silvestres são seres místicos donos de grande beleza e sabedoria, são tão frágeis fisicamente quanto os humanos, no entanto são donos de uma inigualável agilidade. Eles também são hábeis praticantes da magia mestres do combate a distância.

Características Peculiares: Os Elfos são por natureza altos e esguios, possuem traços físicos suaves e aparência delicada. Possuem olhos de cores claras e seus cabelos lisos e longos podem possuir as tonalidades mais incomuns indo do loiro ao prata. Outra característica física comum aos Elfos silvestres são suas exóticas orelhas, grandes e pontiagudas se projetam lateralmente e não para cima como a dos humanos.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento.

Elfo: 110 pontos de atributos.

HP base: Força + Constituição.

Aprimoramentos: 9 Pontos

Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10

Modificador Racial: Força e Constituição inicial máxima 12.

Aptidão Racial.

O Elfo recebe bônus de + 4 em Agilidade.

Nível 1- Sentidos Aguçados: O Elfo recebe os aprimoramentos "Sentidos Aguçados" Visão e Audição.

Nível 2- Evasão Aprimorada: O Elfo recebe bônus de +3 em suas rolagens de iniciativa e pode se esquivar normalmente de Projéteis Arcaicos.

Nível 4- Reflexos de Combate: O Elfo recebe bônus de + 10% em seus testes de esquiva e acrobacia, Seus ataques com armas curtas (Uma mão) recebem bônus de 5% em seu índice crítico e causam 1 ponto adicional de dano para cada 3 níveis do personagem.

Nível 6 – Proficiência em ataque a Distância: Todas as perícias de ataque físico a distância (arremesso, disparos) realizados pelo Elfo recebem bônus de + 10%, este bônus sobe para + 20% no nível 10

Nível 8- Ataque Letal a Distância: Os Ataques a distância realizados pelo Elfo causam danos físico adicional de 1D6.

Nível 10- Celeridade: O Elfo pode realizar uma ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	1	1	50		1	1	Sentidos Aguçados
2	100	1	1	50	1	1	1	Evasão Aprimorada:
3	150	1	1	50		1	1	
4	200	1	1	50		1	1	Reflexos de Combate
5	250	1	1	50	1	1	1	
6	300	1	1	50		2	1	Prof. em ataque a Distância
7	350	1	1	50		2	1	
8	400	1	1	50	1	2	1	Ataque Letal a Distância
9	450	1	1	50		2	1	
10	500	1	1	50		2	1	Celeridade

Elfos Negros



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 500 anos

Conhecidos vulgarmente como Arcanitas, os Elfos Negros descendem dos antigos Elfos silvestres de Norderin que foram corrompidos pelo conhecimento da magia abissal durante a Era Arcana. Originalmente os Elfos Negros eram membros da Orden de Nyer que durante a era arcana decaíram perante o poder da magia negra e firmaram pactos de sangue com as entidades do Abismo de Ankhar, estes Elfos abandonaram os princípios morais de sua raça em troca de poder tornando-se seres malignos, ainda mais obscuros e imprevisíveis que os mais terríveis magos humanos. Atualmente em Exilia existem dois grupos distintos de Elfos Negros, os Arcanitas que se dedicam exclusivamente a prática da magia e os Askardianos que mesclaram a magia as artes do combate físico para se tornarem assassinos a serviço de seu deus maligno Askar.

Características Peculiares: Os Elfos negros possuem as mesmas características físicas dos Elfos silvestres a diferença entre eles está no fato de que os Elfos negros possuem pele escura e tatuagens tribais que recobrem parte de seu corpo ou até mesmo todo ele. Esta característica peculiar dos elfos negros se deve a macula da magia abissal, assim como o Estigma do Abismo essa é uma marca hereditária passada de geração para geração entre os Elfos Negros.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento.
Elfo Negro : 110 pontos de atributos.
HP base: Força + Constituição.
Aprimoramentos: 9 Pontos.
Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10.
Modificador: Força e Constituição inicial máxima 12.

Aptidão Racial.

O Elfo Negro recebe um bônus de +4 em Força de Vontade.

Nível 1- Acuidade Mística: O Elfo Negro recebe + 2 pontos de focus. As magias de seu caminho principal tem o custo de pontos de magia reduzidos em 1 ponto, está habilidade não pode reduzir o custo de mana da magia a zero.

Nível 2- Magia Penetrante: As magias conjuradas pelo Elfo Negro ignoram 1 Dado de resistência mágica ou Antimagia. No nível 4 passam as magias a ignorar 2 Dados e no nível 6 irão ignorar 3 Dados de resistência mágica ou Antimagia.

Nível 4- Mestre das Formas: O Elfo Negro recebe bônus de + 1 ponto de focus em todas as suas "Formas", entender criar e controlar. No nível 8 esse bônus sobe para + 2.

Nível 6- Aprimoramento Arcano: Ao obter um resultado igual a 1 na rolagem de **dano** de uma de suas magias o Elfo negro pode ignorar este resultado e rolar novamente o dado, cada dado rolado novamente desta maneira consome 1 ponto de magia do personagem e o novo resultado não pode ser alterado por esta habilidade.

Nível 8- Especialização em Caminho: As magias do caminho principal do Elfo Negro, passam a causar 1 Dado adicional de dano. Este dano adicional aumenta para + 2 Dados no Nível 10.

Nível 10- Celeridade: O Elfo Negro pode realizar uma ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	1	1	60		2	1	Acuidade Mística
2	100	1	1	60	1	2	1	Magia Penetrante
3	150	1	1	60		2	1	
4	200	1	1	60		2	1	Mestre das Formas
5	250	1	1	60	1	2	1	
6	300	1	1	60		2	1	Aprimoramento Arcano
7	350	1	1	60		2	1	
8	400	1	1	60	1	2	1	Esp. em Caminho
9	450	1	1	60		2	1	
10	500	1	1	60		2	1	Celeridade

Drows



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 500 anos

Também conhecidos em Exilia como Askardianos, eles são elfos negros que se tornaram adoradores do Demônio **Askar** “o senhor da morte”. Os Drows de Exilia dominam as artes místicas e possuem de grande habilidade de combate, mercenários implacáveis estes Elfos Negros sempre estão dispostos a matar desde que o preço certo seja pago. Os Elfos Negros abandonaram a ordem de Nyer e as terras de Norderin muito antes do fim da Era Arcana, nas terras orientais de Tenaroth eles dedicaram milênios ao aprimoramento de suas técnicas de assassinato. O Culto de Askar tem estado a serviço dos senhores de Ostegor pelos últimos 3 mil anos. Embora a maioria dos Drows sejam de fato membros do Culto de Askar, existem algum que eventualmente segregam da ordem se tornando mercenários independentes mesmo que isso inevitavelmente resulte em ter o culto como inimigo.

Características Peculiares: Os Drows possuem as mesmas características físicas dos Elfos silvestres podendo por vezes apresentar uma robustez incomum a sua raça, um traço que pode ser herdado de seu rigoroso treinamento nas artes de combate. Como todo Elfo Negro os Drows possuem pele escura e tatuagens tribais cobrindo seus corpos seu corpo. Esta característica peculiar se deve a macula da magia abissal, assim como o Estigma do Abismo essa é uma marca hereditária passada de geração para geração entre os Elfos Negros.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento

Elfo: 110 pontos de atributos

HP base: força + Constituição

Aprimoramentos: 9 Pontos

Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10

Modificador Racial: Força e Constituição inicial máxima 12

(É obrigatório o gasto de pelo menos 2 pontos de aprimoramento em poderes mágicos)

Aptidão Racial.

O Drow recebe um bônus de +2 em Destreza e Agilidade.

Nível 1- Reflexos Rápidos: O Drow pode se esquivar normalmente de projéteis arcaicos, No nível 4 o Drow recebe mais 10% em todos os seus testes de esquivas.

Nível 2- Deslocamento Aprimorado: O deslocamento básico do Drow em combate se torna duas vezes maior (Dobra). Esta habilidade também afeta sua esquivas contra ataques em área e seu passo de ajuste.

Nível 4- Ataque Letal: Os ataques do Drow utilizando armas de 1 mão recebem + 5% em seu índice crítico. Quando o Drow realiza um ataque físico utilizando uma arma de uma mão a esquivas ou devesa do oponente sofre uma penalidade de 10%.

Nível 6- Lamina Penetrante: Ao realizar um ataque pelo flanco ou pelas costas o Drow ignora 1D6 pontos de IP do alvo, no nível 10 o Drow passa a ignorar 1D10 pontos de IP.

Nível 8- Proficiência em Armas Curtas: Os ataques do Drow utilizando armas de uma mão causam 1 Dado adicional de dano físico, este dano adicional dobra com acerto crítico.

Nível 10- Celeridade: O Drow recebe uma ação padrão extra por rodada

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	1	1	40		1	1	Reflexos Rápidos
2	100	1	1	40	1	1	1	Deslocamento Aprimorado
3	150	1	1	40		1	1	
4	200	1	1	40		1	1	Ataque Letal
5	250	1	1	40	1	1	1	
6	300	2	1	40		2	1	Lamina Penetrante
7	350	2	1	40		2	1	
8	400	2	1	40	1	2	1	Prof. em Armas Curtas
9	450	2	1	40		2	1	
10	500	2	1	40		2	1	Celeridade



Titãs

Ciclo de Vida Médio: Cerca de 200 anos

Os Titãs são primordiais dotados de grande vigor e força física, eles são naturalmente alto e robusto comumente alcançando 2,5 a 3 metros de altura. A grande maioria dos Titãs de Exilia são nativos do reino de Urkan, nas terras orientais de Arcland e são comumente conhecidos como **Gurnys ou Gurnians**. Estes guerreiros implacáveis confiam apenas em sua própria força e na lamina de sua arma, são supersticiosos por natureza e veem com maus olhos tudo que está relacionado à magia ou a feitiçaria. Adoradores dos antigos deuses Elementais Pyros e Teros os Titãs veem **Nyer “a deusa da magia”** como um ser maligno que semeia a corrupção a alma dos mortais, fazendo-os abandonarem suas reais forças em troca do sobrenatural, tal crença fez com que os Titãs negassem o conhecimento oferecido a eles por Nyer através da arca do conhecimento.

Características Peculiares:

De um modo geral os Titã são robustos e altos, possuem grande massa muscular e uma força aterradora, Estes gigantes possuem cabelos negros, pele morena e olhos escuros. É comum entre os Gurnys de Urkan, que os guerreiros mais fortes cubram seus corpos com tatuagens tribais.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramentos.

Titã: 110 pontos de atributos.

HP base: Força + Constituição .

Aprimoramentos: 9 Pontos.

Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10.

Modificador Racial: Inteligência inicial máxima 12.

Aptidão Racial.

O Titã recebe bônus de +4 em Força.

Nível 1- Carga: O Titã ignora até 5 pontos de penalidade em agilidade causada por equipamentos, no nível 10 ele passa a ignorar 10 pontos de penalidade.

Nível 2- Golpe Penetrante: Os Golpes no Titan utilizando armas brancas ignoram 2 pontos de IP do oponente. No nível 4 os golpes passam a ignorar 4 pontos de IP. No nível 6 os ataques irão ignorar 6 pontos de IP. no nível 8 irão ignorar 8 pontos de IP e no nível 10 irão ignorar 10 pontos de IP.

Nível 4- Força Titânica: Os ataques físicos do Titã causam + 2 pontos dano. Este dano aumenta para +5 no nível 10, este dano adicional é considerado dano por bônus de força.

Nível 6- Tenacidade: O Titã recebe bônus de + 10% em todos os seus testes de resistência envolvendo FR, CON, WILL, este bônus aumenta para 20% no nível 10

Nível 8- Poder Titânico: Os Golpes físicos do Titã causa 2 vezes o dano do Bônus de Força.

Nível 10- Celeridade: O Titan recebe uma ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	3	1	40		1	-	Carga
2	100	3	1	40	1	1	1	Golpe Penetrante
3	150	3	1	40		1	-	
4	200	3	1	40		1	1	Força Titânica
5	250	3	1	40	1	1	-	
6	300	3	1	40		1	1	Tenacidade
7	350	3	1	40		1	-	
8	400	3	1	40	1	1	1	Poder Titânico
9	450	3	1	40		1	-	
10	500	3	1	40		1	1	Celeridade

Gígas. (apenas NPJs)

O Titã gigante é extremamente raro, adorado pelos demais Titãs como divindades, eles são a expressão máxima do poder desta Tribo. O Giga nasce e se desenvolve normalmente até atingir a maturidade, cerca de dezoito anos, a partir deste ponto seu crescimento se acelera e em menos de 3 anos o Giga se tornara um verdadeiro gigante alcançando cerca de 10 metros de altura.

Ao atingirem a idade adulta os Gígas partem para o exílio nas altas montanhas Urkanianas onde viverão como guardiões, aguardando pelos dias de guerra quando os Arvaks (líderes dos titãs) os convocarão para batalha.

Arakains (Anões)



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 200 anos

Os chamados **Anões**, **Minus** ou **Arakains** são Titãs que sofrem de nanismo, alcançando uma estatura média de 1.3 a 1.5 metros. Embora possuam a força e o vigor físico natural a todos os Titãs os Minus são extremamente pequenos para os padrões de sua raça e por esse motivo são considerados seres imperfeitos pelos demais Titãs. Esta Sub-raça é considerada a escória da sociedade Titanide, deste modo por incontáveis gerações os Arakains foram utilizados como mão de obra escrava nas minas e fundições de Urkan. Ao longo do tempo muitos Arakains fugiram das terras de Urkan e migraram para diferentes regiões de Arcland, se afastando da tirania de sua própria raça, atualmente vilas de Arakains podem ser encontradas nas mais diferentes regiões do continente. De um modo geral os Arakains nutrem certo rancor pelos Titãs, principalmente pelo clã Arvak que tem governado Urkan com mão de ferro por incontáveis gerações.

Características Peculiares: Embora extremamente pequenos para os padrões dos Titãs os Arakains conseguem conservar todo o vigor e robustez inerente sua raça. Os Arakains são baixos e atarracados, com pernas curtas, ombros largos e bastante corpulentos. Homens e mulheres se orgulham pelo comprimento dos cabelos e, no caso dos homens, das barbas, comumente enfeitadas com grampos, presilhas ou tranças.

Os Arakains assim como os gigas nascem aleatoriamente do cruzamento entre dois Titãs normais, o cruzamento entre dois Arakains sempre resulta no nascimento de um Arakain.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramentos.
Titã: 110 pontos de atributos.
HP base: Força + Constituição.
Aprimoramentos: 9 Pontos.
Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10 .
Modificador Racial: Agilidade inicial máxima 12.

Aptidão Racial.

O Arakain recebe bônus de + 2 em sua Força e Constituição.

Nível 1- Carga: O Arakain ignora até 5 pontos de penalidade em agilidade causada por equipamentos, no nível 10 ele passa a ignorar 10 pontos de penalidade.

Nível 2- Pele de Ferro: O Arakain recebe 2 pontos IP natural contra dano Físico e 1 Dado de resistência mágica. Este bônus de IP sobe para 4 pontos e a resistência mágica para 2 Dados no Nível 4. No Nível 6 o IP sobe para 6 pontos e a resistência mágica para 3 Dados.

Nível 4- Guarda Ferrenha: Enquanto empunha um escudo os ataques físicos (Corpo a Corpo) realizados diretamente contra o Arakain sofre um penalidade de 20%.

Nível 6- Sangue de Ferro: Todo dano sofrido pelo Arakain é naturalmente reduzido em 1D6 pontos, no nível 10 a redução de danos passa a ser de 1D10 pontos.

Nível 8- Resistência Titânica: O Arakain se torna Imune a dano Vorpal, Atordoamento e Penalidades por baixa vitalidade. Ele também recebe um bônus de 20% em todos os seus testes de resistência envolvendo força de vontade e constituição.

Nível 10- Celeridade: O Arakain pode realizar uma ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	3	1	40		1	-	Carga Aprimorada
2	100	3	1	40	1	1	1	Pele de Ferro
3	150	3	1	40		1	-	
4	200	3	1	40		1	1	Guarda Ferrenha
5	250	3	1	40	1	1	-	
6	300	4	1	40		1	1	Sangue de Ferro
7	350	4	1	40		1	-	
8	400	4	1	40	1	1	1	Resistencia Titânica
9	450	4	1	40		1	-	
10	500	4	1	40		1	1	Celeridade

Bestiais



Ciclo de Vida Médio: Cerca de 100 anos

Os Bestiais são seres antropomorfos, geralmente possuem cabeça e cauda de animais e corpo humanoide. Embora este seja o estereotipo padrão desta raça a aparência dos bestiais pode variar muito sendo que alguns podem ser verdadeiros animais bípedes com mínimas ou nem uma característica peculiar aos humanos. Na verdade o que distingue um bestial dos demais animais ou bestas é o fato de que todo Bestial é racional como qualquer Humano, Titã ou Elfo.

Os Bestiais vivem em tribos ou bandos como eles mesmos preferem chamar. Cada tribo Bestial é formada por uma única espécie de antropomorfos, Ursos, Lobos, Tigres, Raposas, Chacais e abutres são exemplos de tribos bestiais encontradas em Exilia.

Características Peculiares:

Os Bestiais são criaturas bípedes sua altura varia de 1,5 a 3 metros e seu porte físico e características animais variam de acordo com sua tribo. Outra característica peculiar a esta raça é seu poder de metamorfose que permita aos Bestiais assumirem diferentes formas animais abandonando temporariamente sua forma antropomorfa.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramentos
Bestial: 110 pontos de atributos
HP base: Força + Constituição
Aprimoramentos: 9 Pontos
Perícias: Idade x 20 + Inteligência x 10
Modificador Racial: Inteligência inicial máxima 12. Bestiais não podem desenvolver pontos de Focus em caminhos Elementais.

Aptidão Racial.

Os bestiais possuem **Presas e Garras capazes de causar dano de 2D10+FR em combate corpo a corpo.**

O bestial recebe 4 pontos de atributos (estes pontos podem ser distribuídos de qualquer maneira)

Nível 1- Sangue Bestial: O Bestial pode escolher um Sentido Aguçado e também adquire o aprimoramento Ambidestra.

Nível 2- Metamorfose: O bestial pode realizar uma rápida metamorfose assumindo a forma e todas as características de um animal **“da sua tribo”** (Ação Padrão, Custo 3 Pm). Nesta forma o Bestial não é capaz de falar línguas comuns, conjurar magias ou poderes divinos. A massa do personagem não é alterada pela transformação. O deslocamento do personagem é multiplicado por três de acordo com o terreno específico da forma animal (**Terra, Água ou Ar**).

Nível 4- Garras Afiadas: As garras e presas do Bestial causam + 6 pontos de Dano físico automático. No nível 10 as garras e presas do Bestial também passam a causar + 1D10 pontos de dano.

Nível 6- Habilidade Tribal: O Bestial pode escolher um dos seguintes bônus: + 10% em suas esquivas e defesas, +5% de índice crítico em seus ataques, As presas e garras do Bestial ignoram 1D10 pontos de IP, Suas garras e presas causam danos por veneno 1D6 por 1D3 rodadas e reduzem as perícias da vítima em 10%. No nível 10 o personagem pode escolher um nova habilidade tribal.

Nível 8- Regeneração Acelerada: Ao fim de cada rodada o Bestial perde 1 ponto de mana e regenera 1D6 pontos de vida, está habilidade se mantém automaticamente ativada até que o Bestial se cure completamente. A regeneração é cancelada caso o personagem fique sem mana.

Nível 10- Celeridade: O Bestial recebe uma ação padrão extra por rodada.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	APTIDÃO
1	50	2	1	40		1	-	Sangue Bestial
2	100	2	1	40	1	1	1	Metamorfose
3	150	2	1	40		1	-	
4	200	2	1	40		1	1	Garras Afiadas
5	250	2	1	40	1	1	-	
6	300	3	2	40		1	1	Habilidade Tribal
7	350	3	2	40		1	-	
8	400	3	2	40	1	1	1	Regeneração Acelerada
9	450	3	2	40		1	-	
10	500	3	2	40		1	1	Celeridade

Conceitos

Após escolher a raça de seu personagem o jogador agora deverá escolher seu conceito. O conceito serve como classe básica e define o estereótipo do personagem e também sua evolução futura. Os conceitos possíveis para personagem jogadores são:

Guerreiro.

É o típico combatente de armas brancas. Os guerreiros são extremamente comuns em Exilia, seja um simples espadachim aventureiro um soldado ou um mercenário os guerreiros estão por toda parte. Não existe um comportamento padrão para os guerreiros há aqueles que lutam por riqueza, por glória, por patriotismo ou simplesmente pelo prazer da batalha e da matança.

Cavaleiro.

Diferente do guerreiro o cavaleiro é um combatente juramentado que sempre lutará por um código de honra, É comum que os cavaleiros sejam defensores ferrenhos de sua pátria e de suas crenças facilmente colocando sua vida em segundo plano para defender aquilo que lhe é importante. Para um verdadeiro cavaleiro quebrar seu código de honra é um fracasso pessoal inaceitável e por vezes pior que a própria morte.

Lutador.

O lutador é um especialista em técnicas de briga, socos chutes e afins. Para um lutador seu punho é a única arma de que precisa para derrotar seus oponentes. O verdadeiro lutador dedica toda sua vida ao aprimoramento de seu corpo, mente e espírito, um árduo treinamento em busca do estado mais elevado alcançado apenas pelos verdadeiros mestres.

Espião.

Em exilia eles espreitam por toda parte, negociando, obtendo ou manipulando informações. Os espiões são mestres manipuladores, peritos em técnicas de disfarce, subterfugio e manipulação. Tamanha habilidade acaba por tornar os espiões perfeitos para missões de roubo ou assassinato. Em combate os espiões fazem uso de armas brancas de pequeno porte manipuladas com extrema precisão.

Arqueiro.

Especialistas no uso do arco e flecha os arqueiros são combatentes temidos por sua precisão mortal, essenciais para qualquer exército os arqueiros são capazes de decidir o rumo de uma guerra antes que as espadas de seus aliados e oponentes se cruzem.

Mago.

Também chamados de Arcanos eles são os adeptos da magia, herdeiros do conhecimento de Nyer os magos existem aos milhares em Exilia, desde de os principiantes capazes de realizarem pequenos truques até os mais poderosos capazes de obliterar montanhas em um piscar de olhos. De um modo geral o mago é um eterno estudioso que dedica sua vida a aprimorar seu domínio sobre a complexa arte da magia, para eles o conhecimento vale mais que o ouro ou qualquer outro tipo de riqueza ou prazer mundano.

Sacerdote.

Os sacerdotes são guias espirituais e religiosos de Exilias. Comumente encontrados nos templos e igrejas espalhadas pelas inúmeras cidades de Arcland ou em peregrinação para difundir sua crença e propagar a palavra dos deuses, os sacerdotes são o alicerce da religião em Exila. A tendência de um sacerdote assim como seu comportamento está diretamente ligada a sua religião, os mais comuns, os “Enoitas” conhecidos por sua bondade e altruísmo enquanto os Demonitas se notabilizam por sua crueldade e desprezo pelas regras.

Alinhamento.

Escolhida a raça e o conceito do personagem o jogador agora deverá escolher seu alinhamento. O Alinhamento tem por objetivo definir a natureza de comportamento do personagem servindo como parâmetro para interpretação do mesmo.

Sobre os Alinhamentos.

As atitudes gerais, morais e pessoais, de uma criatura são representadas pelo seu alinhamento: bom, leal bom, neutro bom, caótico bom, leal neutro, neutro, caótico neutro, leal mau, neutro mal e caótico mau. O alinhamento é uma ferramenta usada para desenvolver a identidade dos personagens. O alinhamento não é uma camisa-de-força para restringir os personagens. Cada alinhamento representa um vasto leque de personalidade ou filosofias pessoais, assim dois personagens com o mesmo alinhamento podem ainda ser bastantes diferentes um do outro. Adicionalmente, poucas pessoas são completamente consistentes. Um personagem “leal bom” pode ter tendências gananciosas que ocasionalmente o tentam a ficar com algo ou acumular coisas, mesmo isso não sendo um comportamento nem leal nem bom. As pessoas também não são consistentes no seu dia a dia. Um personagem “bom” pode perder a paciência a agir agressivamente, um personagem neutro praticar um ato nobre, etc. Escolher um alinhamento para um personagem implica tomar uma posição na maneira como se quer jogar o personagem. Se a personagem agir de um modo mais apropriado a outro alinhamento, o mestre de jogo pode decidir que o seu alinhamento deve mudar de modo a representar as suas ações.

Bom: Os personagens bons são guiados por um código moral que os impele a ajudar os necessitados. Porém, o personagem bom não precisa sacrificar-se pelo bem-estar dos outros. Altruísmo é uma característica que está ligada, mas não é implícita do personagem bondoso. Os personagens bondosos também são conscientes que o poder corrompe, por isso eles estão mais ligados aos atos de bondade do que as leis.

Leal Bom: Os personagens leais e bons possuem um código moral muito parecido com o dos personagens bons, mas possuem uma crença muito forte nas leis, acreditando que elas são feitas para tornar uma sociedade mais justa. Eles enfatizam que os mais fortes devem proteger os fracos. Personagens leais e bons tendem a ser mais altruístas, sacrificando-se em nome do que é certo, honrado e verdadeiro. Quando as leis são distorcidas para promover aos governantes ganhos pessoais, os personagens leais e bons sentem-se na obrigação de desafiar tais poderes, mas preferem fazê-lo dentro da lei, do que recorrer a métodos rebeldes e que tragam o caos.

Bom Neutro: São chamados de Benfeitores, é uma pessoa altruísta e que segue o que acredita ser o bem, baseado em sua consciência.

Bom Caótico: São pessoas de alma livre, vivem intensamente e raramente abdicam do que gostam por conta de leis e regulamentos. Ainda assim eles mantêm uma responsabilidade com o que acreditam ser o bem, e nunca deixam sua liberdade afetar a liberdade dos outros.

Leal Neutro: São chamados de juízes, seguem as leis e por vezes tratam pessoas que cometem um crime da mesma maneira, independente das circunstâncias em que eles foram cometidos. São implacáveis quando estão obedecendo às ordens de seus superiores.

Neutro: São conhecidos por “indecisos”. Ficam em cima do muro em todo o tipo de conflito, podem pender para um lado ou outro de acordo com as circunstâncias, mas isto não significa ele não pode, a qualquer momento, mudar de ideia e abandonar seus “aliados”, ou até mesmo se juntar aos inimigos.

Caótico Neutro: São notórios anarquistas, vivem o modo de vida que escolheram não importando a quem isto incomode. Agem conforme o interesse próprio, são individualistas, mas isto não quer dizer que gostem que alguém sofra por consequência algo que ele fez, mas podem muito bem ignorar este sofrimento alheio.

Maligno: O personagem é essencialmente mal, desprendido de princípios morais ou altruísmo este tipo de personagem não precisa de uma razão para ser ruim. Personagens malignos tentem a ser egoístas e mesquinhos, são pouco empáticos e por isso não se incomodam com o sofrimento que causam.

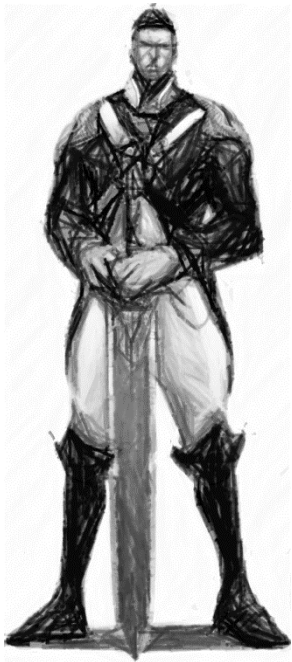
Leal Maligno: São repressores em nome da lei, ditadores tiranos e qualquer outro tipo de vilão que segue um código de leis, honra ou obedecem a superiores, mesmo que suas ordens sejam o extermínio de inocentes ou coisas ainda piores. Buscam em seus códigos de honra, conduta ou nas próprias leis algo que justifique a crueldade de seus atos.

Neutro Maligno: São egoístas. Não importa se milhares morrerem para que ele obtenha o que deseja, se querem algo e irão até as últimas consequências para conseguir, Valendo-se dos meios necessários. O personagem é propenso a vilania mas geralmente não pratica o mal sem um propósito ou benefício.

Caótico Maligno: São criaturas que se divertem com o sofrimento dos outros. Não precisam necessariamente estar em busca de algo ou seguido algum objetivo. São malignos simplesmente por que essa é sua natureza.

Classes Heroicas

Mestre da Guerra



Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Guerreiro.

Senhor dos campos de batalha, o Mestre da Guerra é um guerreiro especializado no uso de uma única arma. Treinados exaustivamente para extrair o máximo de seu potencial em combate estes guerreiros se tornaram temidos por sua imensa habilidade de matar. O Mestre da guerra não se importa com a vantagem numérica do inimigo e está sempre disposto a testar seu poder de combate em um duelo seja com quem ou o que for. Tamanho ímpeto de combate fez com que muitos destes guerreiros se tornassem famosos matadores de mostro.

Perícias de Classe.

Briga 50% / 50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma branca secundária 80% / 80%, Escudo 80%, Esquiva 100%, Arremesso 60%, Intimidação 70%, Liderança 60%, Cavalgar 70%, Geografia 50%.

Habilidades.

Nível 2- Especialista: O Mestre da Guerra se especializa no uso de um tipo específico de arma. (espada, machado, lança, etc.), seus ataques com o tipo de arma escolhido recebem bônus de + 10% e causam +3 de dano. No Nível 5 o bônus de ataque sobe para + 20% e o dano adicional passa a ser de + 6 de dano

Nível 4- Deflexão: O Mestre da Guerra não sofre penalidades para bloquear projeteis com sua arma. Esta habilidade beneficia apenas a arma com a qual o mestre da guerra é especialista. Está habilidade não anula a penalidade por Acerto Crítico.

Nível 6- Lamina Letal: Passivamente, os ataques do Mestre da Guerra ignoram 1D6 pontos de IP de seu alvo, uma vez por rodada o mestre da guerra pode gastar um ponto de magia para aumentar o índice crítico de um ataque em +5% este aumento é considerado bônus de aptidão natural..

Nível 8- Ataque Fulminante: O Mestre da Guerra desferir um poderoso ataque (Perfuração ou corte) capaz de ignorar 1D10 pontos de IP de seu alvo, este ataque recebe bônus de +10% em seu acerto crítico. Criaturas de mesma escala de tamanho ao receberem dano do ataque fulminante devem ter sucesso em um teste de constrição ou ficam atordoadas até o fim da rodada. Consome 2 pontos de magia do personagem

Nível 10- Rajada de ataques: uma vez por rodada o Mestre da Guerra pode desferir uma poderosa sequência de ataques em rajada. Um ataque para cada dado de comparação que possuir em destreza. (Ver regras de ataque em rajada). Consome 3 pontos de Magia do personagem.

Nível 12- Mestre do Combate: O mestre da guerra canaliza sua mana para uma arma cortante concedendo a ela efeito Vorpal de 10% enquanto a empunha, este efeito dobra com o acerto crítico. Ativação reflexiva, o efeito perdura por 1D10 rodadas e consome 5 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	1	1	
2	100	2	1	40		1	1	Especialista
3	150	2	1	40		1	1	
4	200	2	1	40	1	1	1	Deflexão
5	250	2	1	40		1	1	
6	300	2	1	40		1	1	Lamina Letal
7	350	2	1	40	1	1	1	
8	400	2	1	40		1	1	Ataque Fulminante
9	450	2	1	40		1	1	
10	500	2	1	40	1	1	1	Rajada de ataques
11	550	3	1	40		1	1	
12	600	3	1	40		1	1	Mestre do Combate
13	650	3	1	40	1	1	1	
14	700	3	1	40		1	1	
15	750	3	1	40		1	1	Classe Épica

Berserker

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Guerreiro.

O Berserker é um guerreiro que possui vocação natural para o combate, uma vez que a luta tenha começado sua personalidade muda completamente, tomado pelo calor da batalha o Berserker se torna um combatente implacável. No entanto é ao receber dano durante um combate que este guerreiro mostra sua real habilidade, tomado pela fúria ele se torna mais forte e letal, a sede de sangue o torna irascível e tudo que resta em sua mente é a visão do inimigo a ser destruído.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma branca secundária 80/80, Esquiva 80%, Intimidação 80%, Caça 50%, Cavalgar 50%, Sobrevivência (Dois Ambientes) 50%, Natação 60%, Escalar 60%.

Habilidades.

Nível 2- Fúria: O Berserker entra em estado de fúria ao receber dano em Combate, caso tente resistir é necessário sucesso em um teste de WILL. Em estado de Fúria ele se torna imune a penalidades por dano e recebe bônus de +6 em sua força, a precisão de seus ataques também aumenta em +10%. Enquanto permanece em estado de fúria o Berserker poderá atacar qualquer aliado que entre em seu raio de ataque, para não fazê-lo deverá obter sucesso em um teste de WILL. O Berserker deixará o estado de fúria quando não houver mais ameaças. No nível 5 durante o estado

de fúria a força do Berserker aumente para + 8 e seu bônus de ataque aumenta em + 20%.

Nível 4- Frenesi: O Berserker só morrerá com -20 Pontos de Vida, ele poderá continuar lutando por 1 cena (3D6 rodadas) mesmo que seus pontos de vida estejam negativos. A partir do nível 7 o Berserker só morrerá quando seus pontos de Vida Chegarem a -30 e enquanto seus pontos de vida estiverem em níveis negativos seus ataques físicos causarão 1 Dado adicional de dano.

Nível 6- Vontade Inabalável. Os testes de resistência do Berserker envolvendo força de vontade e constituição recebem bônus por aptidão natural de 20%. Durante a fúria o Berserker também recebe 1Dado de resistência mágica.

Nível 8- Golpe Esmagador: O Berserker desfere um poderoso golpe de duas mãos utilizando toda sua força. O golpe Esmagador causa 1 Dado adicional de dano (físico) para cada 5 níveis da classe heroica. Esta habilidade só pode ser utilizada em estado de Fúria. O dano adicional dobra com acerto crítico. Consome 2 pontos de magia do personagem.

Nível 10- Ataque súbito: Após realizar um ataque crítico, o Berserker pode imediatamente realizar um ataque extra contra seu oponente como Ação Reflexiva. Esta habilidade pode ser usada uma vez por rodada. Consome 2 pontos de Magia do personagem.

Nível 12- Golpe do Carrasco: Este ataque só pode ser utilizado contra um inimigo em uma situação desvantajosa em combate (Após uma falha crítica de ataque, caído, atordoado, paralisado ou cego). O golpe do carrasco tem 30% de bônus no seu índice crítico e causa 3 vezes o bônus de força do Berserker. Consome 3 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	3	1	40	1	1	-	
2	100	3	1	40		1	-	Fúria
3	150	3	1	40		1	-	
4	200	3	1	40	1	1	-	Frenesi
5	250	3	1	40		1	-	
6	300	4	1	40		1	-	Vontade Inabalável
7	350	4	1	40	1	1	-	
8	400	4	1	40		1	-	Golpe Esmagador
9	450	4	1	40		1	-	
10	500	4	1	40	1	1	-	Ataque súbito
11	550	5	1	40		1	-	
12	600	5	1	40		1	-	Golpe do Carrasco
13	650	5	1	40	1	1	-	
14	700	5	1	40		1	-	
15	750	5	1	40		1	-	Classe Épica



Defensor

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Guerreiro.

O Defensor é um especialista no uso de escudos, suas habilidades defensivas os tornam excelentes soldados de linha de frente. Os defensores se orgulham de sua função em combate, para eles a proteção de seus aliados vem antes da morte do inimigo. Extremamente confiáveis os defensores encontram facilmente lugar nas fileiras de qualquer exército, mesmo assim muitos Defensores acabam se tornando aventureiros ou guarda-costas particulares por acharem estas funções mais condizentes as suas características.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Escudo 100%, Caça 50%, Cavalgar 50%, Sobrevivência (Três Ambientes) 50%, Primeiros Socorros 60% Empatia 60%.

Habilidades.

Nível 2- Defesa Perfeita: Enquanto o Defensor utiliza um escudo, todos os ataques realizados contra ele têm seu índice crítico diminuído em 5%, No nível 6

no nível 10 está penalidade sobe para 10%.

Nível 4- Investida com Escudo: O Defensor investe contra o inimigo e o golpeia fortemente com seu escudo. A perícia de defesa com escudo é utilizada para realizar o ataque que recebe + 5% em seu acerto crítico. Um alvo atingido por este ataque deve ser bem sucedido em um teste (difícil) de força para não cair, e um teste de constituição (normal) para não ficar atordoado até o fim da rodada. O dano causado depende do escudo utilizado. Escudo pequeno (1D10+FR), Escudo médio (2D10+FR), Escudo grande (3D10+FR). Consome 1 ponto de magia do personagem.

Nível 6- Espirito de Ferro: O Defensor recebe 1 Dado de resistência mágica, além disso danos por impacto sofridos pelo defensor são reduzido à metade. No nível 8 a resistência mágica sobe para 2 Dados. Estas Resistências são consideradas aptidão natural.

Nível 8- Defesa Absoluta: Uma vez a cada 1D3 rodadas o Defensor pode utilizar seu escudo para realizar uma defesa com bônus de +50%. Consome 1 ponto de magia do personagem.

Nível 10- Contra Ataque: Após realizar uma defesa crítica, o Defensor pode imediatamente realizar um ataque extra contra seu oponente como Ação Reflexiva. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.. No Nível 10 o contra-ataque do defensor recebe 10% de bônus em seu índice crítico. Consome 2 pontos de Magia do personagem

Nível 12- Escudo Infinito: Como Ação reflexiva o defensor reduz o dano sofrido por ele mesmo ou por um aliado a WILL metros de distância a metade, pelas próximas 3D6 rodadas após utilizar este poder o defensor é envolto por um escudo energético capaz de absorver até 3D6 pontos de dano fisico, magico ou espiritual. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez a cada 1D6 rodadas e consome 5 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	3	1	40	1	1	1	
2	100	3	1	40		1	-	Defesa Perfeita
3	150	3	1	40		1	1	
4	200	3	1	40	1	1	-	Investida com Escudo
5	250	3	1	40		1	1	
6	300	3	1	40		1	-	Espirito de Ferro
7	350	3	1	40	1	1	1	
8	400	3	1	40		1	-	Defesa Absoluta
9	450	3	1	40		1	1	
10	500	3	1	40	1	1	-	Contra Ataque
11	550	4	1	40		1	1	
12	600	4	1	40		1	-	Escudo Infinito
13	650	4	1	40	1	1	1	
14	700	4	1	40		1	-	
15	750	4	1	40		1	1	Classe Épica

Paladino



Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Cavaleiro.

O Paladino é o cavaleiro escolhido por um deus, como seu campeão entre os Primordiais. O cavaleiro pode se tornar um paladino de duas formas, ser escolhido por um deus por seus feitos ou atos de bravura ou se submeter à aprovação de um deus. Neste caso um teste é imposto ao candidato a Paladino, este teste deve ser superado para que cavaleiro seja aceito pela divindade como seu campeão. O Paladino se torna devoto de seu deus recebendo poderes especiais do mesmo, a quebra de seu código de lealdade implica na imediata perda de seus poderes divinos.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma Secundária, 80% / 80%, Escudo 60%, Religião 80%, Cavalgar 80%, Heráldica 50%, História 50%, Liderança 60%, Empatia 60%.

Habilidades.

Nível 1 - Vínculo Divino: O Paladino sela um pacto de lealdade com um deus tornando-se um arauto desta divindade entre os Primordiais. Os poderes e deveres recebidos pelo paladino dependem do Deus escolhido por ele. **(Ver Divindades)**

Nível 4- Aura Protetora: O Paladino pode invocar sobre si uma aura mágica protetora capaz de reduzir em 1D6 todo dano sofrido por ele. Esta proteção sobe para 2D6 no nível 6, para 3D6 no nível 6. A cada rodada a Aura Protetora consome 1 ponto de fé do paladino.

Nível 6- Arma Sagrada: O Paladino pode canalizar seu poder para uma arma fazendo com que a mesma cause dano mágico adicional (Sagrado) de +2D6. No nível 10 o bônus de dano (sagrado) sobe para + 4D6 e demônios e mortos vivos passam a sofrer 1 Dado de dano (físico) adicional. Consome 3 pontos de Fé do personagem.

Nível 8- Sacrifício do Mártir: O Paladino pode sacrificar sua própria vitalidade em prol de seus aliados, ele receberá 1D6 pontos de dano para cada dado de comparação que possuir em carisma e todos seus aliados em um raio de 50 metros recuperarão a mesma quantidade de pontos de vida. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 5 níveis do Paladino.

Nível 10- Destruir o Mal: Invocando o poder de seu Deus o Paladino é capaz de infringir dano direto a um inimigo. Um pilar de luz descera dos céus atingindo diretamente alvo indicado pelo paladino, o ataque divino não pode ser esquivado ou defendido, a vítima recebe 1D10 pontos de dano (sagrado) para cada 2 Níveis da classe heroica **"Paladino"**. O Paladino pode dividir o dano entre diferentes alvos. Mortos vivos menores como Ghouls, Zumbis e Esqueletos são imediatamente destruídos pelo ataque. Vampiros e Demônios sofrem dano dobrado. Esta habilidade consome 5 pontos de Fé do Paladino e pode ser invocada uma vez por dia.

Nível 12- Infusão de Luz: O paladino imbui a si mesmo e a seus aliados com energia sagrada, durante 3D6 rodadas o paladino e seus aliados recebem + 3D10 pontos extras de vida, 5% de bônus em seus índices críticos e são libertos de todos os efeitos mágicos negativos que tenham sido desencadeados por inimigos. Esta Habilidade pode ser utilizada reflexivamente uma vez ao dia e não possui custos.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	FÉ	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	1	-	Vínculo Divino
2	100	2	1	40		-	-	
3	150	2	1	40		1	-	
4	200	2	1	40	1	-	-	Aura Protetora
5	250	2	1	40		1	-	
6	300	2	1	40		-	-	Arma Sagrada
7	350	2	1	40	1	1	-	
8	400	2	1	40		-	-	Sacrifício do Mártir
9	450	2	1	40		1	-	
10	500	2	1	40	1	-	-	Destruir o Mal
11	550	3	1	40		1	-	
12	600	3	1	40		-	-	Infusão de Luz
13	650	3	1	40	1	1	-	
14	700	3	1	40		-	-	
15	750	3	1	40		1	-	Classe Épica

Gradações de magias divinas do Paladino.

Nível 1: O Paladino recebe 1 magia divina de nível 1.

Nível 3: O Paladino recebe 1 magia divina de nível 2 e uma magia divina adicional do nível 1.

Nível 6: O Paladino recebe 1 magia divina de nível 3 e uma magia divina adicional do nível 2 e 1.

Nível 9: O Paladino recebe 1 magia divina adicional do nível 1,2 e 3.

Nível 12: O Paladino recebe 1 magia divina adicional do nível 2 e 3.

Nível 15: O Paladino recebe 1 magia divina adicional do nível 3.



Vingador

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Cavaleiro.

Os vingadores praticam mistérios esquecidos ou proibidos pela maioria das ordens religiosas. Ainda assim, o poder que eles ostentam é um presente que lhes foi dado por um deus. Suas habilidades se assemelham mais a maldições divinas do propriamente a bênçãos ou milagres. Diferentes dos paladinos os vingadores levam a ira divina de seu deus sobre os inimigos não demonstrando misericórdia. Atuando como uma devastação metódica, eles eliminam um oponente por vez.

Perícias de Classe.

Arma Branca primária 100% / 100%, Religião 100%, Rastreo 80%, Furtividade 80%, Intimidação 60%, Manha 60%, Intimidação 60%, Interrogatório 60%, Cavalgar 60%, História 50%, Geografia 50%.

Habilidades.

Nível 2- Marca da Morte: O vingador lança sobre seu inimigo uma maldição divina marcando-o para morte, até o fim do combate o vingador recebera o auxílio

de sua divindade enquanto combate o inimigo marcado. A maldição é uma ação (reflexiva) que perdura até o fim do combate (ou cena) e afeta apenas um inimigo por vez, sendo cancelada caso o inimigo marcado morra. Contra um alvo marcado para morte o vingador recebe +5% de índice crítico e seus ataques causam 1D6 pontos adicionais de dano espiritual.

Nível 4 – Canalizar de Poder: O vingador domina dos mistérios de sua divindade podendo invocar seus poderes em combate. A cada rodada em que combate seu inimigo marcado, uma maior quantidade de poder é acumulado pelo vingador, no início de cada rodada sua arma passa causar 1D6 pontos adicionais de dano (sagrado) até um máximo de +3D6 (Apenas contra o inimigo marcado). Ao infringir dano a um inimigo marcado o vingador cura 3D6 pontos de vida de si mesmo.

Nível 6- Passo Etéreo: (Consome 1 ponto de fé ao ser utilizado) Usando sua ação de movimento o vingador pode se teletransportar para qualquer lugar em um raio de Will metros ou como ação reflexiva (1 vez por turno) se teleportar para perto (1 metro) de um inimigo marcado que esteja a uma distância de até WILL x 10 metros.

Nível 8- Lamina do Executor: O Vingador pode uma vez por rodada gastar 1 ponto de fé e refazer uma rolagem de ataque contra o inimigo marcado.

Nível 10- Juramento do Duelo Final: Invocando todo poder se sua divindade o vingador transporta ele mesmo e seu inimigo marcado para uma arena espectral onde os dois terão um duelo mortal. A arena tem 100 metros de raio e é completamente isolada do mundo externo, dentro dela o vingador pode realizar 1 ataque extra por rodada e seu bônus de índice crítico da marca da morte passa a ser de + 10%. Este pode ser invocado 1 vez a cada 1D3 dias e consome 5 pontos de fé. A arena se desfaz após 1+1D10 rodadas ou antes caso um dos lutadores morra.

Nível 12- Aura do Executor: Permanentemente todo dano sofrido pelo vingador é reduzido em 1D e todo dano causado pelo vingador é aumentado em 1D.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	FÉ	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	1	-	
2	100	2	1	40		-	-	Marca da Morte
3	150	2	1	40		1	-	
4	200	2	1	40	1	-	-	Canalizar de Poder
5	250	2	1	40		1	-	
6	300	2	1	40		-	-	Passo Etéreo
7	350	2	1	40	1	1	-	
8	400	2	1	40		-	-	Lamina do Executor
9	450	2	1	40		1	-	
10	500	2	1	40	1	-	-	Jura do Duelo Final
11	550	3	1	40		1	-	
12	600	3	1	40		-	-	Aura do Executor
13	650	3	1	40	1	1	-	
14	700	3	1	40		-	-	
15	750	3	1	40		1	-	Classe Épica

Cruzado

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Cavaleiro.

Mestre do combate montado o Cruzado também é um cavaleiro especializado no uso de lanças. Sua formidável habilidade de combate combinada à precisão mortal com a qual manipula sua lança faz do Cruzado um combatente extremamente poderoso.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma Secundaria, 60% / 60%, Escudo 60%, Cavalgar 100%, Doma 60%, Heráldica 50%, História 50%, Geografia 50%, Liderança 60%.

Habilidades.

Nível 2- Mestre das Lanças: O Cruzado se especializa no uso de lanças.

Utilizando esta arma seus ataques recebem + 5% de crítico e adiciona o Bônus de Destreza ao Bônus de força na rolagem de Dano.

Nível 4- Ataque Montado: Enquanto combate em uma montaria, os ataques do cruzado causam a todo oponente que não esteja montado, 10% de penalidade em testes de Defesa ou Esquiva. O golpe também causara 1 Dado adicional de dano. No nível 6 esta penalidade sobe para 20%. O cruzado pode golpear normalmente com as duas mão enquanto combate em sua montaria.



Nível 6- Ataque Duplo: Após realizar seu ataque básico o Cruzado pode realizar um segundo ataque em sequência como ação reflexiva, este ataque secundário tem a dificuldade aumentada em 1 nível. Consome 2 pontos de magia do personagem. Este segundo ataque não sofre penalidade quando o Cruzado está montado.

Nível 8- Investida Rápida: O Cruzado realiza um ataque de perfuração com sua lança enquanto investe rapidamente contra seu oponente. Durante o ataque o personagem pode se deslocar uma distância de até 5 metros sem gastar sua ação de movimento, ele também receberá bônus de + 5 de dano e todos os benefícios da habilidade "Ataque montado". O Cruzado deve estar a uma distância mínima de 3 metros do oponente para realizar este ataque. A Investida Rápida pode ser utilizada uma vez por rodada e consome 2 pontos de magia do personagem.

Nível 10- Ataque Rápido: No momento em que um oponente se aproxima do Cruzado e invade seu raio de ataque, o Cruzado pode realizar contra este oponente um ataque extra como uma Ação Reflexiva. Esta habilidade poder ser utilizada uma vez por rodada. O ataque rápido não pode ser utilizado contra a investida rápida e investida com escudo.

Nível 12 - Ataque Aéreo: O Cruzado realiza um grande salto (10 X a sua própria altura) e golpeia o oponente com sua lança em um feroz ataque descendente. O ataque causa 1 Dado adicional de dano para cada dado de comparação do cruzado em CON. A vítima deste ataque sofre um redutor de -20% em sua defesa ou esquive e caso seja atingida deverá ter sucesso em um teste de constituição difícil ou ficara atordoada até o fim da rodada. Pode ser utilizado 1 vez a cada 1D3 rodadas consome 3 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	1	1	
2	100	2	1	40		1	-	Mestre das Lanças
3	150	2	1	40		1	1	
4	200	2	1	40	1	1	-	Ataque Montado
5	250	2	1	40		1	1	
6	300	2	1	40		1	-	Ataque Duplo
7	350	2	1	40	1	1	1	
8	400	2	1	40		1	-	Investida Rápida
9	450	2	1	40		1	1	
10	500	2	1	40	1	1	-	Ataque Rápido
11	550	3	1	40		1	1	
12	600	3	1	40		1	-	Ataque Aéreo
13	650	3	1	40	1	1	1	
14	700	3	1	40		1	-	
15	750	3	1	40		1	1	Classe Épica

Artista Marcial



Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Lutador.

O Artista Marcial é o mestre do combate desarmado, através da auto disciplina e de um rígido treinamento o Artista Marcial se torna capaz de dominar seu poder espiritual e aplica-lo em suas técnicas de combate ampliando assim a eficiência de seus ataques. Imbatível no corpo a corpo este lutador é capaz de enfrentar guerreiros armados em pé de igualdade finalizando seus oponentes com golpes fulminantes ou rápidas sequencias de ataques.

Perícias de Classe.

Briga ou Artes Marciais 100% / 100%, Meditação 80%, Esquiva 100%, Acrobacias 80%, Escapismo 60%, Furtividade 50%, Empatia 80%, Anatomia 60%.

Além de suas habilidades de classe o Artista marcial também possui cinco níveis de técnicas márcias, que ele prende como manobras de combate.

Habilidades:

Nível 2- Golpe de impacto: O Artista Marcial canaliza sua energia espiritual para as extremidades de seu corpo fazendo com que seus golpes ignorem todo IP (Físico) de seu oponente. Em adição o artista marcial pode fazer com que seus golpes projetem (arremessem) o oponente a uma distância de 1 metro para cada dois

pontos de danos causados efetivamente. Esta habilidade de projeção não afeta seres de escala de tamanho superior a do personagem.

Nível 4- Golpe titânico: Os golpes desarmados do Artista Marcial causam +1Dado de dano. Esta habilidade beneficia também ataque com manoplas.

Nível 6- Ataque Atordoante: Esse ataque especial causa dano do soco ou chute + bônus de força e a vítima deve ser bem sucedida em um teste de CON (Difícil) para não ficar atordoada até o final da rodada. Consome 1 ponto de magia do personagem.

Nível 8- Contra Golpe: Após realizar uma esquiva crítica, o Artista Marcial pode imediatamente realizar um ataque extra contra seu oponente como Ação Reflexiva. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por rodada. Consome 2 pontos de Magia do personagem.

Nível 10- Rajada de golpes: O Artista Marcial pode desferir uma devastadora rajada de ataques (socos ou chutes). 1 golpe para cada dado de comparação que possuir em Destreza. (Ver regras de ataque em rajada). Consome 2 ponto de Magia do personagem.

Nível 12- Clone: O artista marcial cria uma cópia de si mesmo que durará até o fim do turno, a cópia age imediatamente após o personagem e pode utilizar qualquer uma de suas habilidades para atacar qualquer alvo num raio de WILL metros. O clone possui todas as características do artista marcial mas causa dano reduzido em 1D. Esta habilidade reflexiva só pode ser utilizada durante o turno do personagem uma vez a cada 1D3 rodadas e consome 5 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	1	1	
2	100	2	1	40		1	1	Golpe de impacto
3	150	2	1	40		1	1	
4	200	2	1	40	1	1	1	Golpe Titânico
5	250	2	1	40		1	1	
6	300	2	1	40		1	1	Ataque Atordoante
7	350	2	1	40	1	1	1	
8	400	2	1	40		1	1	Contra Golpe
9	450	2	1	40		1	1	
10	500	2	1	40	1	1	1	Rajada de golpes
11	550	2	2	40		1	1	
12	600	2	2	40		1	1	Clone
13	650	2	2	40	1	1	1	
14	700	2	2	40		1	1	
15	750	2	2	40		1	1	Classe Épica



Dançarino Das Sombras

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Espião.

Especialista em armas de uma mão o Dançarino das Sombras não se considera um combatente e sim um artista, pois para ele o combate nada mais é que um espetáculo na qual suas laminas dançam ao som de uma sinfonia mortal. Extremamente precisos e rápidos os Dançarinos das Sombras são tão letais combate quando os mais poderosos guerreiros ou cavaleiros, mesmo utilizando armas de pequeno poder destrutivo. O Dançarino das Sombra geralmente evita combates massivos ou lutas desnecessárias preferindo ocupar-se com trabalhos de espionagem, obtenção de informações deixando a luta apenas para quando ela lhe traz algum benefício.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma Secundaria, 50% / 50%, Esquiva 100%, Furtividade 80%, Subterfugio 50%, Procura 50%, Escutar 60%, Lábria 60%, Manha 60%, Manuseio de fechaduras 50%.

Habilidades:

Nível 2- Precisão Mortal: Utilizando armas de uma mão o Dançarino das Sombras recebe +5% no índice crítico de seus ataques, ele também recebe bônus de +10% em ataques localizados. No Nível 4 o bônus nos ataques localizados passa a ser de +20%. Este bônus é aplicado após a divisão do valor da perícia.

Nível 4- Alvo Elusivo: Qualquer ataque físico realizado diretamente contra o dançarino das sombras sofre uma penalidade de 20%.

Nível 6- Dança das Laminas: Enquanto utiliza duas armas de uma mão Dançarino das Sombras pode realizar um segundo ataque com a mão oposta sem receber a penalidade da manobra lutar com duas armas.

Nível 8- Dança da Morte: Após realizar uma esquiva critica o próximo ataque do Dançarino recebe o dobro de bônus da habilidade "precisão mortal". Esta habilidade não é ativada por ataques em rajada.

Nível 10- Lamina Assassina: Os ataques críticos do Dançarino das Sombras com armas de "Uma Mão" causam 3 vezes o da arma e os acertos críticos localizados causam 4 vezes o dano da arma.

Nível 12- Lamina Alada: O dançarino das sombras pode atacar a distância arremessando suas laminas contra seus oponentes, as laminas arremessadas contam como projeteis arcaicos (defesa / esquiva difícil) e após o ataque retornam para as mãos do personagem. O ataque causa o dano normal da arma + bônus de FR e alcança uma distância igual a 5x a destreza do personagem. Cada arremesso consome 1 ponto de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	40	1	1	1	
2	100	1	1	40		1	1	Precisão Mortal
3	150	1	1	40		1	1	
4	200	1	1	40	1	1	1	Alvo Elusivo
5	250	1	1	40		1	1	
6	300	1	1	40		1	1	Dança das Laminas
7	350	1	1	40	1	1	1	
8	400	1	1	40		1	1	Dança da Morte
9	450	1	1	40		1	1	
10	500	1	1	40	1	1	1	Lamina Assassina
11	550	2	1	40		2	1	
12	600	2	1	40		2	1	Lamina Alada
13	650	2	1	40	1	2	1	
14	700	2	1	40		2	1	
15	750	2	1	40		2	1	Classe Épica

Assassino



Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Espião.

É aquele que faz da tarefa de matar sua profissão, geralmente os assassinos são mercenários que matam por dinheiro, embora também existem aqueles que matam por puro prazer, compulsão ou motivos ideológicos. Diferente de um guerreiro o verdadeiro assassino não escolhe suas vítimas, ele apenas faz o que é pago para fazer. Os assassinos preferem armas pequenas, precisas e facilmente ocultáveis. Entre eles há os que são hábeis usuários de veneno e até mesmo usuários de magia. Para os assassinos matar é uma arte e todo método é válido para que o alvo seja abatido de forma rápida eficiente.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arma Branca primária 100% / 100%, Arma Secundaria, 50% / 50%, Esquiva 100%, Furtividade 80%, Subterfugio 50%, Rastreo 50%, Venefício 60%, Anatomia 50%, Lábia 60%, Empatia 60%, Manuseio de fechaduras 50%.

Habilidades.

Nível 2- Maestria: Utilizando uma “arma uma mão” o assassino pode adicionar seu bônus de Destreza ao bônus de força do ataque.

Nível 4- Reflexos de Combate: O Assassino recebe um bônus de +10% em seus teste de esquiva . No nível 6 o deslocamento base e deslocamentos contra ataques em área do Assassino aumentam em + 5 metros. No nível 8 o Assassino recebe

bônus de + 10% no índice crítico de suas rolagens de esquiva. Estes benefícios são considerado aptidão natural do assassino.

Nível 6- Apunhalar: Este ataque só pode ser executado pelo flanco ou pelas costas do oponente com uma arma de uma mão. A apunhalada recebe + 5% de bônus em seu índice crítico e causa + 1 dado de dano. Caso o Assassino realize um ataque crítico bem sucedido (se atingir o alvo), ele poderá realizar novamente a manobra apunhalar, com bônus de + 2 Dados de dano. A manobra pode ser repetida enquanto o assassino conseguir atingir seu oponente com golpes críticos. A cada apunhalada o dano do ataque aumenta em +1Dado. (enquanto não obtiver sucesso em se esquivar ou se defender deste ataque a vítima continuará sendo golpeada pelas costas ou pelo flanco). Cada ataque consome 1 ponto de magia do personagem.

Nível 8- Esquiva sobrenatural: O assassino não sofre penalidade por se esquivar de projeteis Arcaicos, sua esquiva não recebe penalidade por ataque pelas costas ou pelos flancos, o assassino pode se esquivar no chão normalmente como se não estivesse em posição adversa.

Nível 10- Mover-se para as costas: Uma vez por rodada, ao realizar uma esquiva critica o assassino pode mover-se instantaneamente para as costas do seu oponente. Consome 1 ponto de magia do personagem. Funciona apenas contra inimigos com diferença de um nível na escala de tamanho em relação ao assassino. Funciona contra ataques a distância des de que o oponente esteja a uma distância máxima de 50 metros.

Nível 12- Lamina mortal: O assassino pode imbuir com veneno magico as armas que empunha, ao causara dano o veneno penetra na vítima causando de 3D6 por 1D6 rodadas não há testes para reduzir este dano a metade e cada novo golpe prolonga a duração dos efeitos. enquanto está sobre o efeito do veneno a vítima também sofre um redutor de - 20% em todas as suas perícias. Consome 5 pontos de magia do assassino e o efeito dura uma cena ou 3D6 rodadas.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	40	1	1	1	
2	100	1	1	40		1	1	Maestria
3	150	1	1	40		1	1	
4	200	1	1	40	1	1	1	Reflexos de Combate
5	250	1	1	40		1	1	
6	300	1	1	40		1	1	Apunhalar
7	350	1	1	40	1	1	1	
8	400	1	1	40		1	1	Esquiva sobrenatural
9	450	1	1	40		1	1	
10	500	1	1	40	1	1	1	Mover-se para as costas
11	550	2	1	40		2	1	
12	600	2	1	40		2	1	Lamina mortal
13	650	2	1	40	1	2	1	
14	700	2	1	40		2	1	
15	750	2	1	40		2	1	Classe Épica



Caçador

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Arqueiro

Como próprio nome sugere este combatente é um especialista em caçar e eliminar certos tipos de criaturas. Os grandes caçadores são hábeis em técnicas de sobrevivência e rastreamento se valendo de seu conhecimento sobre sua presa para obter vantagem em combate. Hábil usuário do arco e flecha o caçador se vale da distância para eliminar seu alvo antes que o mesmo tenha se quer chance de reação.

Perícias de Classe.

Briga 50%/50%, Arco e Flecha 100%, Arma Secundaria, 60% / 50%, Esquiva 80%, Caça 100%, Camuflagem 50%, Montaria 50%, Rastreamento 80%, Sobrevivência (Três Ambientes) 50%.

Habilidades:

Nível 2- Alvo Predileto: O Caçador escolhe uma raça ou tipo de criatura na qual ele se especializara em caçar, ele irá adquirir conhecimentos gerais sobre o mesmo através de estudo (perícia equivalente a 60%). Contra a raça ou tipo de criatura escolhida, ele também receberá 10% de bônus de aptidão natural, em todas as suas rolagens de ataque e seus ataques causarão + 3 Pontos de Dano contra seu alvo. O Caçador poderá escolher uma nova raça ou tipo de criatura a cada 2 Níveis.

Alguns grupos possíveis de se escolher são (Humanos, Elfos, Titãs, Dragões, Goblinóides, Bestiais, Elementais, Demônios, Mortos Vivos etc.)

Nível 4- Precisão Letal: Os ataques do caçador utilizando o Arco causam + 2 pontos de dano. No nível 6 o dano adicional sobe para + 4 e no nível 8 o dano adicional sobe para + 6. Este dano é considerado aptidão natural do caçador.

Nível 6- Flecha Elemental: No momento em que prepara seu ataque o caçador pode imbuir sua flecha com poder Elemental, fazendo com que a mesma cause 1D6 pontos dano mágico adicional do elemento escolhido. No nível 8 o dano passa a ser de + 2D6, no nível 10 o dano passa a ser de + 3D6. Cada disparo Elemental consome 1 ponto de magia do personagem. No momento em que conjura esta habilidade o caçador deve escolher um elemento (fogo, relâmpago, luz ou trevas).

Nível 8- Tiro Rápido: Uma vez por rodada imediatamente após realizar seu ataque normal o Caçador pode realizar um ataque extra como Ação Reflexiva. Consome 2 pontos de Magia do personagem.

Nível 10- Disparo em Rajada: Uma vez por rodada, o caçador pode disparar múltiplas flechas de única vez utilizando seu arco fazendo um ataque em rajada. O caçador dispara uma flecha para cada dado de comparação que possuir em destreza. (Ver regras de ataque em rajada). No máximo podem ser disparadas 5 flechas durante este ataque. Consome 3 pontos de Magia do personagem.

Nível 12- Tiro certo: O caçador dispara uma flecha envolta em energia mágica, o disparo tem o dobro do alcance normal e não sofre penalidade por ataque localizado, a flecha ignora 1D10 pontos de IP e possui 50% de chances de atravessar barreiras mágicas ignorando suas propriedades defensivas. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez a cada 1D3 rodadas e consome 5 pontos de magia do personagem.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	40	1	1	1	
2	100	1	1	40		1	1	Alvo Predileto
3	150	1	1	40		1	1	
4	200	1	1	40	1	1	1	Precisão Letal
5	250	1	1	40		1	1	
6	300	1	1	40		1	1	Flecha Elemental
7	350	1	1	40	1	1	1	
8	400	1	1	40		1	1	Tiro Rápido
9	450	1	1	40		1	1	
10	500	1	1	40	1	1	1	Disparo em Rajada
11	550	2	1	50		1	1	
12	600	2	1	50		1	1	Tiro certo
13	650	2	1	50	1	1	1	
14	700	2	1	50		1	1	
15	750	2	1	50		1	1	Classe Épica

Arquimago

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Mago

Mestre da magia arcana, o Arquimago é aquele capaz de superar os limites naturais do conhecimento mágico, elevando seu focus a níveis extremamente altos. O amplo domínio sobre as forças arcanas e suas habilidades metamágicas fazem dos Arquimagos seres poderosos e temidos em toda Exilia. Poucos são os guerreiros que ousam apontar suas espadas para estes mestres da magia arcana.

Perícias de Classe.

Conjuração 100%, Cajado/Cetro 50%/50%, Rituais 100%, Teoria da magia 100%, Hebalismo 80%, Astronomia 50%, Desenho e Pintura 50%, História 60%, Filosofia 30%, Teologia 50%, Idioma (Língua Arcana 80), Pesquisa / Investigação 60%.

Habilidades.

Nível 2- Mestre dos Caminhos: O Arquimago poderá ter focus 7 em seu caminho principal. No nível 4 ele poderá ter focus 8 em seu caminho principal, no nível 6 o limite sobe para focus 9 e no nível 8 o Arquimago alcança seu limite, focus 10 em seu caminho principal.

No nível 12 o limite de focus do personagem em todos os seus demais caminhos passa a ser 6.



Nível 4- Precisão Arcana: O Arquimago recebe um bônus de + 5 % no índice crítico de seus ataques mágicos.

Nível 6- Conjuração Rápida: Uma vez a cada 1D3 rodadas o Arquimago é capaz de lançar uma Magia de Focus 1 a 6 como ação Reflexiva. A conjuração Rápida consumira o dobro de pontos de magia do personagem. No nível 12 esta habilidade pode ser utilizada uma vez por rodada.

Nível 8- Tempestade Mental: Por uma cena ou 3D6 rodadas o Arquimago é capaz de aumentar sua inteligência e força de vontade em + 1D6. Durante a tempestade mental todas as magias do Arquimago causam 1 Dado adicional de dano. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 5 níveis do da classe heroica como ação reflexiva. Consome 3 pontos de magia.

Nível 10- Potencializar Magia: Quando conjura uma magia o Arquimago é capaz de potencializar seus efeitos aleatórios (Dano, Força, Cura) ou qualquer outro fator decidido aleatoriamente por meio de rolagens de dados. Todos os 1 (um) obtidos nas rolagens de dados são ignorados e rolados novamente.

Nível 12- Andarilho de Éter: Todas as magias lançadas pelo Arquimago tem seus custos de mana reduzidos à metade.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	50	1	2	1	
2	100	1	1	50		2	1	Mestre dos Caminhos
3	150	1	1	50		2	1	
4	200	1	1	50	1	2	1	Precisão Arcana
5	250	1	1	50		2	1	
6	300	1	1	50		2	1	Tempestade Mental
7	350	1	1	50	1	2	1	
8	400	1	1	50		2	1	Conjuração Rápida
9	450	1	1	50		2	1	
10	500	1	1	50	1	2	1	Potencializar Magia
11	550	1	1	60		2	1	
12	600	1	1	60		2	1	Andarilho de Éter
13	650	1	1	60	1	2	1	
14	700	1	1	60		2	1	
15	750	1	1	60		2	1	Classe Épica

Mago Negro

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Mago

O Mago negro é um mestre da magia destrutiva, conhecido por sua imensa habilidade de conjuração que o torna capaz de invocar magias de focus elevados rapidamente pulverizando seus oponentes. O poder magico de um mago negro é invariavelmente maior que de qualquer outra classe mágica, sua ampla capacidade de conjuração e controle da mana permite a estes poderosos magos minimizarem o gasto de mana de suas magias ao mesmo tempo em que ampliam seus efeitos destrutivos.

Perícias de Classe.

Conjuração 100%, Cajado/Cetro 50%/50%, Rituais 100%, Teoria da magia 100%, Hebalismo 80%, Astronomia 50%, Desenho e Pintura 50%, História 60%, Filosofia 30%, Teologia 50%, Idioma (Língua Arcana 80%), Pesquisa / Investigação 60%.

Habilidades:

Nível 2- Mestre das Formas: O Mago Negro recebe 1 ponto adicional de Focus em todas as suas Formas. No Nível 6 o mago negro recebe novamente 1 ponto adicional de focus em suas formas totalizando um bônus de +2 em suas formas em entender, criar e controlar.

Nível 4- Elevação de Mana: O Mago Negro recebe um ponto adicional de magia a cada nível da classe Heroica. O Personagem recebe os pontos retroativos dos Níveis

1, 2, e 3. O custo de mana das magias lançadas pelo mago negro é reduzido em 1 ponto, está habilidade não pode reduzir o custo de uma magia a zero.

Nível 6- Conjuração Instantânea. O mago negro pode lançar uma magia de focus 1 a 8 como ação Reflexiva. A magia conjurada por esta habilidade não sofre alteração em seu custo de mana. Esta habilidade pode ser usada uma vez ao dia para cada 3 níveis da classe heroica.

Nível 8- Foco Arcano: O mago negro potencializa seu poder de conjuração, suas magias passam a causar 1 Dado adicional de dano magico. O dano adicional sobe para 2 Dados no nível 15.

Nível 10- Proficiência Arcana: Os ataques mágicos do mago negro causam 20% de penalidade ao teste de esquiva da vítima. Seus ataques mágicos críticos possuem 20% de chance de causarem o dobro de dano.

Nível 12- Maximizar Magia: O Mago Negro pode lançar uma magia com todos seus efeitos aleatórios maximizados. Não é possível maximizar uma magia acelerada (Reflexiva) O custo de pontos de magia da magia será dobrado. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 5 níveis da Classe Heroica.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	50	1	2	1	
2	100	1	1	50		2	1	Mestre das Formas
3	150	1	1	50		2	1	
4	200	1	1	50	1	2	1	Elevação de Mana
5	250	1	1	50		2	1	
6	300	1	1	50		2	1	Conjuração Rápida
7	350	1	1	50	1	2	1	
8	400	1	1	50		2	1	Foco Arcano
9	450	1	1	50		2	1	
10	500	1	1	50	1	2	1	Proficiência Arcana
11	550	1	1	60		2	1	
12	600	1	1	60		2	1	Maximizar Magia
13	650	1	1	60	1	2	1	
14	700	1	1	60		2	1	
15	750	1	1	60		2	1	Classe Épica

Elementarista

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Mago.

Especialista no uso das magias elementais, estes magos são capazes de extrair o máximo poder de suas magias elementais, sejam elas de ataque ou conjuração. Temido por seu poder destrutivo o Elementarista é visto como uma figura caótica, por muitas vezes não medir as consequências da destruição causada por suas magias. Fato é que os que muitos Elementaristas são obcecados em alcançar a perfeição destrutiva da magia Elemental, deixando em segundo plano a preocupação com o que foi destruído por sua magia.

Perícias de Classe.

Conjuração 100%, Cajado/Cetro 50%/50%, Rituais 100%, Teoria da magia 100%, Hebalismo 80%, Astronomia 50%, Desenho e Pintura 50%, História 60%, Filosofia 30%, Teologia 50%, Idioma (Língua Arcana 80).

Habilidades:

Nível 2- Mestre dos Elementos: O Elementarista recebe 1 ponto adicional de Focus em todos seus caminhos Elementais, estes pontos adicionais permitem ao Elementarista exceder seus limites de focus. No nível 8 o

Elementarista recebe mais um ponto focus em cada um de seus caminhos elementais.

Nível 4- Afinidade Elemental: As magias do caminho Principal do Elementarista passam a causar + 2Dados de Dano mágico. As magias dos demais caminhos Elementais passam a causar 1 Dado adicional de dano mágico.

Nível 6- Conjuração Elemental Aprimorada: O Elementarista não sofre redução de focus por sustentar a conjuração de um Elemental.

Nível 8- Magia Penetrante: As magias Elementais do Elementarista ignoram 1 Dado de Resistência mágica ou Antimagia para cada 5 níveis da Classe Heroica. Esta habilidade é considerada aptidão natural do Elementarista.

Nível 10- Mestre Elemental: Uma vez ao dia o Elementarista pode conjurar e controlar 2 Elementais simultaneamente sem sofrer redução de focus. Os 2 Elementais podem ser de um mesmo elemento.

Nível 12- Maximizar Magia: O Elementarista pode lançar uma magia Elemental com todos seus efeitos aleatórios maximizados. O custo de pontos de magia da magia será dobrado. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia para cada 5 níveis da Classe Heroica.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	MAGIA	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	50	1	2	1	
2	100	1	1	50		2	1	Mestre dos Elementos
3	150	1	1	50		2	1	
4	200	1	1	50	1	2	1	Afinidade Elemental
5	250	1	1	50		2	1	
6	300	1	1	50		2	1	Concentração
7	350	1	1	50	1	2	1	
8	400	1	1	50		2	1	Magia Penetrante
9	450	1	1	50		2	1	
10	500	1	1	50	1	2	1	Mestre Elemental
11	550	1	1	60		2	1	
12	600	1	1	60		2	1	Maximizar Magia
13	650	1	1	60	1	2	1	
14	700	1	1	60		2	1	
15	750	1	1	60		2	1	Classe Épica



Clérigo

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Sacerdote.

O Clérigo é acima de tudo um guia espiritual, responsável por carregar a palavra dos deuses. Estes sacerdotes são a própria personificação do poder divino e inimigos declarados de toda forma de mal e corrupção. Usuários da magia os Divina os Clérigos de Exília são incapazes de utilizar a magia Arcana. Uma vez que o sacerdote tenha se tornado um Clérigo ele perdera todos os seus pontos de Magia e Focus.

Perícias de Classe.

Arma Branca primária 80% / 80%, Escudo ou Esquiva 80%, Religião%100, Celestiais 90%, Demônios Abissais 80%, Mortos-Vivos 80%, Empatia 80%, Ocultismo 60%, Astronomia 50%, História 60%.

Habilidades:

Nível 2- Magia Divina Nível 1: O clérigo pode conjurar magias divinas de Nível 1.

Nível 4- Magia Divina Nível 2: O clérigo pode conjurar magias divinas de Nível 2.

Nível 6- Magia Divina Nível 3: O clérigo pode conjurar magias divinas de Nível 3.

Nível 8- Magia Divina Nível 4: O clérigo pode conjurar magias divinas de Nível 4.

Nível 10- Magia Divina Nível 5: O clérigo pode conjurar magias divinas de Nível 5.

Nível 12- Circulo Sagrado: O Clérigo invoca um círculo sagrado em de luz em uma área de 50 metros ao seu redor, dentro desta área todos os aliados são libertos de qualquer efeito negativo decorrente de magias arcanas ou divinas, recuperam 4D10 pontos de vida e aliados que estejam morrendo são estabilizados e recobram a consciência com 2D10 pontos de vida. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez ao dia e consome 5 pontos de fé.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	FÉ	FOCUS	HABILIDADES
1	50	2	1	40	1	2	-	
2	100	2	1	40		2	-	Magia Divina Nível 1
3	150	2	1	40		2	-	
4	200	2	1	40	1	2	-	Magia Divina Nível 2
5	250	2	1	40		2	-	
6	300	2	1	40		2	-	Magia Divina Nível 3
7	350	2	1	40	1	2	-	
8	400	2	1	40		2	-	Magia Divina Nível 4
9	450	2	1	40		2	-	
10	500	2	1	40	1	1	-	Magia Divina Nível 5
11	550	2	1	40		2	-	
12	600	2	1	40		2	-	Círculo Sagrado
13	650	2	1	40	1	2	-	
14	700	2	1	40		2	-	
15	750	2	1	40		2	-	Classe Épica

Graduações magias divinas do Clérigo.

Nível 2: Todas as magias divinas de nível 1.

Nível 4: Todas as magias divinas de nível 2.

Nível 6: Todas as magias divinas de nível 3.

Nível 8: Todas as magias divinas de nível 4.

Nível 10: Todas as magias divinas de nível 5.

Oraculo

Requisito: Personagem Nível 10 / Conceito: Sacerdote.

O Oraculo é um Sacerdote dotado de um dom raríssimo, a capacidade de se comunicar com os deuses. Em Exilia os Oráculos são raros, porem sabe-se que estes profetas já existiam muito antes dos primordiais tomarem conhecimento da existência da magia. Na atual era mercante os Oráculos de Heavengarden possuem um alto status dentro da Orden Eônica sendo comumente reverenciados pelas massas como santidades e mesmo os mais poderosos reis não ousam ignorar suas palavras.

O oráculos também possuem a mesma progressão de magias divinas dos paladinos.

Perícias de Classe.

Religião%100, Empatia 80%, História 60%, Filosofia 30%, Literatura, Línguas (Astariano 60%, Élfico 50%), Celestiais 90%, Demônios Abissais 80%, Demônios Qlippoth 70%, Mortos-Vivos 80%.

Habilidades.

Nível 2- Sexto Sentido: O Oraculo adquire um nível sobrenatural de percepção que o mantem alerta contra ameaças eminentes, ele tem direito a um teste de percepção permite detectar qualquer ameaça a sua vida ou a vida de pessoas próximas a ele com

pelo menos uma rodada de antecedência. O oraculo não saberá a natureza da ameaça, ele apenas sentira o perigo.

Nível 4- Don da Palavra: O Oraculo recebe bônus de +30% em todos os seus testes do atributo carisma, e + 30% em todos os testes de manipulação lábia ou empatia.

Nível 6- Clarividência: O Oraculo passa a ter visões aleatórias de eventos futuros, geralmente por meio de sonhos ou alucinações. O oraculo pode uma vez por seção obter o auxílio dos deuses que responderão até três perguntas feitas por ele. As respostas geralmente serão (Sim, Não ou Irrelevante). Em combate todos os testes de defesa ou esquiva do Oraculo recebem bônus por aptidão natural de +20%.

Nível 8- Proteção Divina: O Oraculo recebe bônus de 20% em qualquer teste de resistência envolvendo WILL, CAR ou CON. Os deuses farão com que todo dano sofrido pelo Oraculo também seja causado ao agressor.

Nível 10- Mensageiro divino: O Oraculo pode entrar em estado de meditação para se comunicar diretamente com um deus. Durante a meditação a alma do Oraculo deixa seu corpo e viaja pelo Astral até a presença da divindade, seja ela celestial ou abissal. O dialogo irá durar cerca de 1 Cena ou 3D6 rodadas após este tempo a alma do Oraculo regressa a seu corpo. Após utilizar está habilidade o Oraculo sofre um redutor de -1D10 em sua constituição, recuperando 1 pontos de constituição por dia.

Nível 12- Conjurador Divino: Permanentemente todas as magias de cura do oraculo curam um dado adicional e os resultados de 1, 2 e 3 são rolados novamente. Uma vez ao dia para cada 5 níveis da classe heroica o Oraculo pode conjurar magias divinas de nível 4 e 5.

NÍVEL	XP	PVs	ATRIBUTO	PERÍCIA	APRIMORAMENTO	FÉ	FOCUS	HABILIDADES
1	50	1	1	40	1	2	-	
2	100	1	1	40		2	-	Sexto Sentido
3	150	1	1	40		2	-	
4	200	1	1	40	1	2	-	Don da Palavra
5	250	1	1	40		2	-	
6	300	1	1	40		2	-	Clarividência
7	350	1	1	40	1	2	-	
8	400	1	1	40		2	-	Proteção Divina
9	450	1	1	40		2	-	
10	500	1	1	40	1	2	-	Mensageiro divino
11	550	1	1	40		3	-	
12	600	1	1	40		3	-	Conjurador Divino
13	650	1	1	40	1	3	-	
14	700	1	1	40		3	-	
15	750	1	1	40		3	-	Classe Épica

Gradações de magias divinas do Oraculo.

Nível 1: O Oraculo recebe 1 magia divina de nível 1.

Nível 3: O Oraculo recebe 1 magia divina de nível 2 e uma magia divina adicional do nível 1.

Nível 6: O Oraculo recebe 1 magia divina de nível 3 e uma magia divina adicional do nível 2 e 1.

Nível 9: O Oraculo recebe 1 magia divina adicional do nível 1,2 e 3.

Nível 12: O Oraculo recebe 1 magia divina adicional do nível 2 e 3.

Nível 15: O Oraculo recebe 1 magia divina adicional do nível 3.