

# MUNDO DE MASMORRAS

*Projeto Colaborativo*

*Um escrito de Frei Jonas da Ordem dos Marianos com ajuda de Júlio, um caçador da Mata Real.*

*Baseado nas "Crônicas de Marienburgo" transcritas das divagações de um tolo trasgo a que os saxões chamam "Gremsin".*

*Este foi escrito tendo em contas a interpretação célebre da balada "World of Dungeons" por parte de João, o Harpista e os seus companheiros anglos.*

*Afirmamos, claro, que esta composição deve muito às convenções métricas dos Sábios de La Terra e de Vincente, o Padeiro.*

*03 de Janeiro de 2013*

*Se olhares com atenção para o fim do mundo notas que a escurecimento que o mar traz consigo não permanece sossegada. Ela vai e vem assaltando as falésias que se colocam entre ti e esse mundo misterioso. E umas atrás das outras, as vagas obscuras não deixam de se esgueirar pelas raízes da terra que se espalham por debaixo dos teus pés.*

*Tu percorres os caminhos pouco trilhados à procura de algo que preencha a tua vida: poder, glória ou espólios cheios de riquezas brilhantes. Algo luminoso que por momentos te aqueça quando te encontras sozinho num covil escuro ou que gastes num instante de euforia entre aldeões acolhedores. Mas não é suficiente...*

*Algo te prende a arriscares a tua vida dia após dia enquanto enfrentas monstros horripilantes, armadilhas mortais ou necromantes com sede de vingança. Aventuras-te por túneis sombrios acompanhado de uma arma, das tuas artes e da tua vontade incrível em prosperar diante de tantos perigos. Entra então no **Mundo de Masmorras**: um local onde a tua bravura é aclamada quando precisas de ti e onde o teu atrevimento é a razão pela qual te atacam sem misericórdia.*

## *Triação de Personagem*

**ATRIBUTOS:** *Força (FOR)* é usada para concretizar façanhas baseados no poder físico e violência; *Destreza (DES)* determina a tua coordenação, pontaria e agilidade; *Constituição (CON)* permite-te resistir aos elementos, à fadiga e a efeitos tóxicos; *Inteligência (INT)* determina não só a tua capacidade de raciocínio como também o teu talento para a magia; *Sabedoria (SAB)*, é usada para testar o teu senso comum ou força de vontade; e *Carisma (CAR)* determina o quão apresentável e convincente és tu.

Lança 2d6 para cada um dos atributos. Se sair 6 ou menos, o valor é 0. De 7 a 9, o valor é +1. De 10 a 11, o valor é +2. Se sair 12, o valor é +3.

**PERÍCIAS:** Além da que é atribuída pela tua classe (ver CLASSES, abaixo) escolhe uma *Perícia*. As perícias são *Atleticismo*, *Cura*, *Erudição*, *Fraude*, *Furtividade*, *Interpretação*, *Liderança*, *Percepção*, ou *Sobrevivência*.

**PONTOS DE VIDA:** *Lança um Dado de Vida (d6) + um número de dados extra de vida igual à tua CON*. De entre os dados que acabaste de lançar escolhe um número deles igual ao teu Nível e soma os seus resultados para determinares os teus Pontos de Vida iniciais. Se porventura começares com menos PV do que o teu potencial máximo anuncia ao Mestre a razão porquê ou pede-lhe uma ideia que o explique.

# Classes

Os **Guerreiros** possuem *Atletismo*. Escolhe duas habilidades especiais: **Assassinar** (+2 de dano no combate a curta distância), **Escaramuça** (+1 de dano e +1 de Armadura quando usas uma armadura leve), **Durão** (+6 PVs), **Resistente** (+1 de Armadura).

Os **Ladrões** possuem *Furtividade*. Escolhe duas habilidades especiais: **Apunhalar** (esconde o teu ataque para fazeres +3 de dano), **Gatuno** (podes abrir uma fechadura, roubar uma bolsa, ou desarmar uma armadilha num instante), **Reflexos** (és sempre o primeiro a agir e podes reagir mesmo quando és surpreendido), **Sortudo** (uma vez por dia transformas um fracasso numa mera complicação).

Os **Clérigos** possuem *Interpretação*. Escolhe duas habilidades especiais: **Abençoar** (com água benta consegues ungir itens de modo a que sejam considerados sagrados e ganhem +3 de dano contra o mal durante um curto período de tempo), **Esconjurar** (com o poder da tua fé e do teu símbolo divino podes tentar manter mortos-vivos à distância), **Sanar** (podes tentar neutralizar venenos, remover maldições, ou curar feridas só com o toque), **Visão** (bebe água benta para comungares com a tua divindade e assim consegues orientação divina).

Os **Magos** possuem *Erudição*. Começas com dois espíritos que podes invocar (ver MAGIA, abaixo). Ganhas **Invocar** e escolhes outra habilidade especial: **Comandar** (podes tentar comandar qualquer outro espírito, demónio, etc.), **Feitiços** (sabes três poderes mágicos elementares: Luz, Sombra, e Projetar Voz), **Rituais** (podes levar a cabo rituais obscuros, anteriormente descritos em tomos e pergaminhos, dos quais conheces dois).

Os **Patrulheiros** possuem *Sobrevivência*. Escolhe duas habilidades especiais: **Animal** (tens um animal eficiente e leal que te acompanha), **Batedor** (quando fazes um reconhecimento do terreno consegues aperceber-te do teu alvo antes que ele se aperceba de ti), **Saraivada** (+2 no dano à distância), **Selvagem** (consegues comunicar com animais e podes tentar comandá-los).

*Para criares a tua própria classe escolhe uma perícia de classe e duas habilidades especiais.*

# Regras

Quando tentas fazer algo arriscado ou em oposição a alguém, lança 2d6 e somas o resultado, adicionando o valor de um dos teus Atributos que seja apropriado à ação que estás a levar a cabo. O Mestre diz-te antes de lançares quais são os possíveis riscos que corres, de modo a que possas decidir se vale a pena ou se queres rever a tua ação.

- Um **total de 6 ou menos** causa-te um **Fracasso**; as coisas não correm bem e o Mestre pode descrever consequências. Se estiveres a usar uma Perícia, terás sucesso mesmo estando muito próximo do limite (ver PERÍCIAS, a seguir).
- Um **total de 7 a 9** faz surgir uma **Complicação**; consegues fazer a ação mas há um custo, um compromisso, uma retribuição, um dano, etc.
- Um **total de 10 ou 11** é um **Sucesso**; podes fazer a ação sem grandes complicações.
- Um **total de 12 ou mais** é um **Triunfo**; consegues fazer a ação com perfeição e recibes algum tipo de vantagem ou benefício extra (normalmente +1 na ação seguinte).

## Perícias

Se tiveres uma Perícia adequada, não podes ter um Fracasso. Um lançamento de 6 ou menos conta como se tivesses conseguido sucesso mesmo estando muito próximo do limite (em oposição a teres falhado logo por completo). Contudo, o Mestre pode sujeitar-te a fracassos ainda maiores do que se tivesses tido apenas uma Complicação.

Alguns objetos podem munir-te do uso de uma Perícia enquanto os tiveres na tua posse e usá-los como se fossem ferramentas ou utensílios. Se estes forem mágicos podem inclusive permitir-te o uso de uma habilidade especial.

### AJUDAR OU INTERFERIR

Quando tentas ajudar ou contrariar alguém com quem tenhas uma relação de lealdade ou de inimizade faz um lançamento baseado num atributo apropriado à ação. Se neste lançamento alcançares um Sucesso podes atribuir +1 ou -1 à ação de quem ajudas ou opões. Se surgir uma Complicação acabas por ser tu a sujeitar-se às consequências de um dado perigo, retribuição ou custo.

# Dano

Quando infliges dano, lanças os dados listados na tua arma, e adicionas um qualquer bônus que seja aplicável ao resultado. Se estiveres desarmado, rola 1d6-2.

**Quando sofres dano, retira-lhe o valor da tua Armadura, e remove o que sobra ao total dos teus PV.** Quando os teus PV chegarem a zero ou menos, faz um lançamento baseado em CON:

- Um Fracasso significa que morres imediatamente.
- Uma Complicação significa que estás inconsciente e à beira da morte; se fores reanimado vives apenas o suficiente para teceres umas palavras de despedida.
- Se tiveres Sucesso, ficas inconsciente e a esvaír-te em sangue, mas ainda há esperança para ti.
- Um Triunfo resulta apenas no teu desmaio e ganhas um dado de vida extra quando tentares recuperar PVs; reza para que um inimigo não tome vantagem do teu estado incapacitado.

# Recuperação

Quando descansas e consumes uma refeição ou odre, podes relançar os teus PV. Se fores assistido por um curandeiro ou médico, pega num dado extra de vida e considera que o seu lançamento resultou num 6. Se descansares durante todo o dia num local que seja seguro ou confortável, pega noutro dado extra de vida e considera que o seu lançamento resultou num 6.

# O Dado do Destino

Por vezes o Mestre lança o dado do destino para ver como é que uma dada situação vai ser estabelecida. Números baixos são maus auspícios, números altos são bons sortilégios. O dado do destino pode ser lançado para estabelecer o estado do clima, a predisposição geral de alguns adversários aleatórios, ou até para determinar se um monstro errante aparece ou não. O Mestre também lança o dado do destino se as personagens levarem a cabo uma ação para qual a sorte é o único factor a ter em conta.

# Equipamentos

*Começas com 60 moedas de prata*

**Arma Ligeira** (10 mp): d6. Pode ser usada como segunda arma permitindo que uma vez por ataque possas relançar o dano. Inclui adagas, gládios e machados.

**Arma de Guerra** (30 mp): d6+1. Deve ser usada na mão principal. Inclui espadas de mão, maças, achas, lanças, etc.

**Arma de Grande Porte** (40 mp): d6+2. Usa as duas mãos. Inclui montantes, eixos e armas de haste.

**Arco Curto** (10 mp): d6. Inclui também fundas, zarabatanas, etc.

**Arco** (30 mp): d6+1. Inclui também bestas, pistolas, etc.

**Arco Longo/Arma de Fogo** (50 mp): d6+2 de dano se for disparada de uma posição estática. Inclui arbalistas e mosquetes.

**Armadura Leve** (30 mp): Armadura 1. Inclui couraças.

**Armadura Completa** (60 mp): Armadura 2. Tem sempre um elmo. Torna bastante difícil correr, mover-se silenciosamente, saltar, etc.

**Escudo** (10 mp): +1 Armadura.

**Parafernália de Aventureiro** (2 mp cada): 6m de Corda, Giz, Espigões de Ferro, Pergaminho, Pederneira, Tochas (4), Tenda, Dados, Estreps (abranda os perseguidores), Ligaduras, Rações de Viagem, Odre, Cantil.

**Ferramentas** (5 mp cada): Pé de Cabra, Armadilha, Gaiola, Arpéu, Machadinha, Gazua, Vara de Pesca, Pá, Picareta, Vara Telescópica, Pena e Boião de Tinta.

**Objetos do Oculto** (10 mp cada): Mercúrio (por dose), Pó de Osso, Frasquinho de Água Benta, Frasquinho de Sangue, Incensos e Óleos.

**Luxos** (20 mp cada): Espelho, Lanterna, Luneta, Ampulhetas, Jogo de Tabuleiro, Roupas Caras, Símbolos Divinos e outros amuletos.

**Óleo de Candeia** (20 mp por frasco): Incendeia uma certa área (d6+1 dano/turno durante 3 turnos a não ser que seja extinto). Enche 10 vezes uma lanterna.

**Barcos:** do Barco a Remos (50mp) à Galé (200.000 mp).

**Carroças:** do Carrinho de Mão (30 mp) à Carroça Grande (100 mp)

**Estalagem:** 1 mp para lá Dormir, 1 mp para lá Comer, 1 mp para lá se Embebedar.

**Propriedades:** da Casa (1.000 mp) à Mansão (100.000 mp).

**Montadas:** Mula (30 mp), Cavalo (100 mp), Corcel (1.000 mp).

*Dependo do volume e massa de cada objeto podes transportar contigo um número de peças de equipamento igual a FOR+5.*

## *Mercenários*

*Custo por dia*

**Portador de Tocha** (2 mp): 3 PVs, Faca, Tocha.

**Guia** (5 mp): 6 PVs, Faca, Lanterna, Corda.

**Homem d'Armas** (20 mp): 12 PVs, Lança, Escudo, Armadura Leve.

**Perito** (20 mp): 6 PVs, Adaga, Arco.

**Campeão** (60 mp): 18 PVs, Armadura Completa, Alabarda, Escudo, Adaga.



# Magia

*A maioria da magia necessita da invocação de um espírito, elemental ou demônio para que possas criar efeitos sobrenaturais.*

Um Mago começa em jogo com o conhecimento esotérico suficiente para invocar dois espíritos. Um espírito tem um nome, um aspeto físico, e dois domínios de poder (chama, sombra, pedra, raios, segredos, medo, etc.).

Para invocares um espírito que conheças, precisas de um dos seguintes:

- 1 hora de ritual sem interrupções.
- uma dose de **mercúrio** - um veneno suave e uma substância viciante. (10 mp por uso). **Se beberes mais doses de mercúrio por dia do que o teu Nível** tens de tentar resistir aos seus efeitos negativos com um lançamento de CON.
- um item mágico contendo um espírito.

Um mago pode ordenar a um espírito que crie um efeito mágico elemental que corresponda aos seus domínios (é um boa ideia a de dar-lhe comandos específicos; os espíritos e demónios são conhecidos por serem caprichosos e cruéis).

**Os Ataques Mágicos causam  $2d6 + \text{nível de dano}$ , ou  $3d6$  de dano se estes tiverem especialmente adaptados a esta situação (como por exemplo usar fogo mágico contra um espectro gélido).**



# Complicações e Fracassos

**Quando o teu lançamento resulta numa Complicação ou num Fracasso vais ser atingido pelas consequências dos teus atos.** Porém acaso estejas a ser, passivo, indeciso ou até imprudente podes ser igualmente confrontado com uma Complicação.

Seguem-se assim algumas consequências que o Mestre pode escolher de acordo com o que estavas a tentar realizar, o que te estava a opor, e o que estava a acontecer perto de ti.

## COMPLICAÇÕES

**Contrapor** as tuas ações com outras - o inimigo ataca-te ao mesmo que tempo que lhe desferes um golpe; a cortesã esbraceja histericamente quando a tentas confrontar.

**Atrasar** as tuas próximas ações - ficas atordoado com um golpe forte na cabeça; tens que apanhar todas as moedas de prata que caíram no chão.

**Distrair** a tua personagem - não reparas de imediato na armadilha que está à tua frente; a meretriz atrai a tua atenção de modo a que não repares no assassino.

**Escalar** a situação - o fogo esverdeado alastra-se e incendeia um edifício vizinho; uma multidão de indigentes começa a debandar.

**Afetar** as tuas capacidades - ganhas um penalidade ou desvantagem durante um curto período de tempo; é-te temporariamente retirada uma ferramenta útil ou uma arma.

**Impedir** o teu movimento ou progresso - bloqueiam a tua rota de fuga; tropeças nas corpos dispostos pelo chão.

**Impor** um compromisso ao teu sucesso - só podes atingir o inimigo se te chegares demasiado perto dele; se beberes aquele leite de serpente podes ganhar a vantagem que precisas para resistires no combate até ao fim.

**Provocar** uma reação - ridicularizam-te para que ataques cegamente; é-te apresentada uma ameaça que não podes ignorar.

**Exagerar** o que estás a vivenciar - fazer as coisas parecerem mais terríveis do que são ou, por outro lado, parecerem mais seguras do que são.

## FRACASSOS

**Capturar** a tua personagem - raptar-te e abandonar-te num poço sagrado; fazer um gigante agarrar-te com as suas mãos monstruosas.

**Difamar** as tuas ações ou intenções - seres confundido com um facínora; as tuas palavras são deturpadas por um sacerdote.

**Infligir** dano - és atacado e sofres um ferimento; um ritual faz-te vomitar a língua escurecida.

**Destruir** algo que te é importante - a tua espada é estilhaçada no meio de uma batalha; um teu ente querido é assassinado durante a noite.

**Avassalar** a tua personagem com grande força deixando em aberto uma oportunidade - uma investida causa-te imenso dano mas deixa o teu atacante vulnerável; uma turba atropela-te o que te facilita escapares-te por entre ela.

**Prevenir** que faças algo - um encantamento mantém uma porta trancada e amovível; um demónio barra-te a passagem no centro do encruzilhada.

**Reforçar** o inimigo - lobos ferozes juntam-se ao lobisomem que rosna à tua frente; a bruxa é envolta num poder maléfico.

**Separar** as personagens - uma derrocada separa-vos em dois grupos menores; os homens do rei colocam-vos em divisões diferentes da fortaleza para prosseguirem com a interrogação.

**Surpreender** a tua personagem e forçá-la a reagir - uma saraivada de setas é disparada lá ao longe; um espelho expeliu bestas abissais quando não estavas a olhar.

*E por fim o Mestre vai perguntar-te sempre: “O que é que fazes?”*

# Adversários e Monstros

O dano causado por aqueles que te vão antagonizar será em regra o das suas armas e os seus PV variam consoante o seu porte ou a sua continuidade em revelar-se uma ameaça mortífera.

Um monstro ou adversário que seja humanoide ou que se possa encaixar facilmente numa escala humana provavelmente tem 4 PV e pode causar 1d6+1 de dano.

Guerreiros, soldados bem treinados e equipados ou monstros de grande porte provavelmente 2d6 de dano e possuem Armadura 2. Monstros muito resistentes são provavelmente raros e o Mestre vai aumentar-lhes a quantidade de dano que causam em vez dos seus PV. Deste modo será sempre arriscado enfrentá-los mas o combate vai-se revelar bem rápido e dinâmico.

Demónios e outros monstros mágicos causam provavelmente 3d6 de dano e possuem Armadura 3. O Mestre pode atribuir-te -2 numa ação se os enfrentares no seu habitat ou num ambiente evocativo do seu domínio de poder.



# XP e Níveis

À medida que sobes de nível ganhas melhorias de acordo com a tabela que se segue.

| NÍVEL | DADOS DE VIDA | PERÍCIAS | ATRIBUTOS   | HABILIDADES | DANO | T O T A L XP |
|-------|---------------|----------|-------------|-------------|------|--------------|
| 1     | 1+CON         | 1+1      | -           | 2           |      | 0            |
| 2     | +1            |          |             |             |      | 1000         |
| 3     |               | +1       |             | +1          |      | 3000         |
| 4     | +1            |          | +1 (MAX +3) |             |      | 6000         |
| 5     |               | +1       |             |             | +1d6 | 10000        |
| 6     | +1            |          |             | +1          |      | 15000        |
| 7     |               | +1       | +1 (MAX +3) |             |      | 21000        |
| 8     | +1            |          |             |             |      | 28000        |
| 9     |               | +1       |             | +1          |      | 36000        |
| 10    | +1            |          | +1 (MAX +3) |             | +1d6 | 45000        |

**Ganhas 1 XP por cada moeda de prata** que vale o espólio que consigas pilhar de um templo, masmorra ou covil. Também ganhas XP por derrotar inimigos (ver abaixo) e completar demandas (10 XP por algo fácil e 200 XP ou mais por algo mesmo difícil) mas o que interessa mesmo é o saque.

|   |        |
|---|--------|
| Derrotar um adversário menor            | 10 XP  |
| Derrotar um adversário desafiador       | 20 XP  |
| Derrotar um adversário superior         | 50 XP  |
| Derrotar um monstro menor               | 10 XP  |
| Derrotar um monstro desafiador          | 50 XP  |
| Derrotar um monstro terrível            | 100 XP |
| Escapar a um demónio                    | 50 XP  |
| Enganar um demónio                      | 100 XP |
| Sobreviver a uma batalha com um demónio | 150 XP |
| Derrotar um demónio                     | 200 XP |

# Nomes

*Os nomes têm poder. Se disseres a alguém o teu nome podem tentar ressuscitar-te e trazer-te de volta à vida mesmo depois de findado o tempo que te foi destinado. Escolhe um nome de entre os que se seguem.*

## Terras do Norte

Aiden  
Teague  
Efnisien  
Hoel  
Maddox  
Fingal  
Killian  
Herne  
Weylyn  
Taliesin  
Kentigern  
Gwawl  
Fearghus  
Calder  
Deargh  
Scilti  
Tegid  
Duffy  
Edan  
Fiacre  
Brigit  
Nantosuelta  
Isolde  
Fingula  
Guennola  
Zinerva  
Oilell  
Oppida  
Rowena  
Penarddun

Fedelm  
Deirdre  
Fenella  
Cinnia  
Mavie  
Arienh  
Adsaluta  
Epona  
Daghda  
Gitta

## Império

Gaius  
Lucius  
Marcus  
Publius  
Titus  
Tiberia  
Aulus  
Gnaeus  
Spurius  
Manius  
Servius  
Appius  
Numerius  
Vibius  
Aelius  
Calpurius  
Moravius  
Naevia  
Caecilius  
Tullius  
Vibius  
Livia  
Lucilia  
Durmius

Fabia  
Velleius  
Calidius  
Capenius  
Furius  
Domitius  
Fannius  
Cordius  
Larcius  
Albius  
Amatius  
Cornelia  
Laelius  
Flavia  
Aemilius  
Caelius  
Tuccius  
Curius  
Fidelius  
Fulvius  
Gellius  
Horatia  
Hortensia  
Marcius  
Labenius  
Luventia

## Reino

Teodoro  
Ubaldo  
Bartolomeu  
Egas  
Gualdim  
Brás  
Fuas  
Garcia

Gil  
Sancho  
Mendo  
Teobaldo  
Godim  
Martim  
Pêro  
Damião  
Elias  
Fernão  
Urbano  
Afonso  
Epifânia  
Patronilha  
Sancha  
Urraca  
Guiomar  
Henriqueta  
Hermengarda  
Brites  
Apolónia  
Branca  
Úrsula  
Violante  
Estefânia  
Aldonça  
Briolanja  
Brízida  
Constança  
Genoveva  
Luzia  
Mécia

## Ilhas de Raq e Laq

Abebe  
Afework  
Azmera  
Bogale  
Daniachew  
Kebede  
Kifle  
Lebna  
Mamo  
Miruts  
Negasi  
Selam  
Selassiee  
Tamirat  
Teferi  
Tsfaye  
Tewodros  
Wendimu  
Yekuno  
Zere  
Adhiambo  
Alitash  
Ayanna  
Berhane  
Cherika  
Desta  
Fana  
Hullanta  
Lielit  
Lishan  
Makeda

Melke  
Misrak  
Nishan  
Sisay  
Teru  
Wegaye  
Worknesh  
Yeshi  
Zema

## Bardul e o Grande Planalto

Amr  
Baqar  
Fadl  
Ghassan  
Habib  
Hakim  
Hamzah  
Hashim  
Imad  
Inayat  
Khalid  
Khalil  
Malik  
Mansur  
Marwan  
Nabil  
Nasr  
Rafiq  
Rashid

Salim  
Tahir  
Thabit  
Ubayd  
Wadi  
Yazid  
Zahir  
Zayd  
Alina  
Azizah  
Bushra  
Chanda  
Dahab  
Faiza  
Ghaniyah  
Halima  
Hayfa  
Jamilah  
Jumana  
Kashifah  
Layla  
Labna  
Maheera  
Maira  
Maysun  
Nafisa  
Nuriyah  
Nusayba  
Ramisa  
Reeha  
Saadiya  
Sahla  
Thana  
Urshia

## Cynethis e Tarsis

Ari Eil  
Ashourina  
Eilbrat  
Hani'ata  
Lawita  
Marjanita  
Nahrina  
Paldina  
Ramsina  
Rdita  
Sahdina  
Sorme  
Yata  
Yayota  
Ador Eil  
Ajdina  
Akhiban  
Anlel  
Ashur Ban  
Awidan  
Bailbrone  
Hawil  
Mekha Eil  
Nabo Ram  
Nardeen  
Nasirpal  
Rab Seen  
Ram Eil  
Sennacherib  
Shaybo  
Zah Eil

*Estas regras são tuas para as moldares à tua vontade! Podes achar natural expandi-las, editá-las ou até modificá-las à medida que vais jogando. Aconselhamos que mantenas à tua mesa de jogo uma mente aberta e uma discussão animada acerca de todas essas possibilidades.*

Versão em português traduzida e adaptada por **João Mariano**

Arte e Diagramação: **zeokang**  
Audio

NOME

CLASSE

NÍVEL

ATRIBUTOS

PERÍCIAS

HABILIDADES

FOR

INT

ATLETISMO

ASSASSINAR DURÃO

CURA

ESCAMAMUÇA RESISTENTE

FRAUDE

APUNHALAR GATUNO

ERUDIÇÃO

REFLEXOS SORTUDO

FURTIVIDADE

ABENÇOAR ESCONJURAR

INTERPRETAÇÃO

SANAR VISÃO

LÍDERANÇA

COMANDAR FEITIÇOS

PERCEPÇÃO

INVOCAR RITUAIS

SOBREVIVÊNCIA

ANIMAL BATEDOR

SARAIVADA SELVAGEM

DES

SAB

CON

CAR

ARMAS

EQUÍPAMENTOS

ARMADURA E VELOCIDADE

ARMADURA TOTAL

DADOS DE VIDA

PONTOS DE VIDA

NENHUMA RÁPIDO



LEVE NORMAL



COMPLETA LENTO



ESCUDO



ANOTAÇÕES

MOEDAS

Empty box for coins

MÍNIMO PARA O PRÓXIMO NÍVEL

Empty box for next level requirement

xp

Empty box for XP