Tibia

Uma Adaptação do Massive Multiplayer Online Role Playing Game: Tibia

Adaptado por: Rhajan Thomaz Marmelo
Para o sistema OPERA RPG

Atenção: Esta é uma adaptação direta, que foi feita para "trazer" o Jogo Tibia (que é de computador), da forma mais completa e íntegra possível para o RPG de mesa.

Todo o material que não foi escrito ou adaptado por mim, foi retirado da Internet e é de direito de seus respectivos criadores e donos.

Não sou contrário ao direto autoral, por isso, distribua este material para quem quiser e/ou puder, e, por favor,

NÃO VENDA!

CRÉDITOS

Adaptação:
Rhajan Thomaz Marmelo
xrhajan@gmail.com
Material Base:
www.tibia.com
www.tibiabr.com

©2003 - 2005 Tibia.com - Todos os direitos reservados
O jogo Tibia é propriedade da CipSoft GmbH

Sumário

- Livro I: A História
- Capítulo I: O Despertar dos Deuses
- Capítulo II: A Grande Criação
- Capítulo III: O Nascimento dos Elementos
- Capítulo IV: As Primeiras Criaturas
- Capítulo V: A Guerra sobre a Criação
- Capítulo VI: A Criação dos Humanos
- Capítulo VII: A Renovação de Tibia

- Livro II: O Jogo
- Capítulo VIII: Regras
- Capítulo IX: Vocações
- Capítulo X: Desenvolvimento

- Livro III: Sistemática
- Capítulo XI: Criaturas
- Capítulo XII: Armas
- Capítulo XIII: Equipamentos
- Capítulo XIV: Magias

- Apêndice

Livro I: A História

Capítulo I: O Despertar dos Deuses

No início havia apenas o grande vazio.
Onipresente e em lugar nenhum. Neste deserto entrou Fardos, o criador, e Uman Zathroth, incorporando a magia. Ninguém sabe de onde eles vieram ou se eles sempre existiram e apenas despertaram do profundo descanso da eternidade.
Fardos estava preenchido pela vontade de criar e dar vida. Ele adentrou na existência e iniciou imediatamente o ato da criação, porque ele estava cheio de poder criativo e impaciência. Seus poderes divinos emergiram dele e criaram, deram forma.
Mas todo seu trabalho escapou de suas mãos pelo vácuo que estava em todo lugar. Nem um único trabalho restou. Todo o seu legado dissolveu-se no vazio antes mesmo de estar completo.

Uman Zathroth analisou suas tarefas cuidadosamente, porque Uman Zathroth era sábio e cheio de poderes mágicos e insaciavelmente faminto por conhecimento, compreensão e iluminação. Ele era um ser similar e entretanto diferente do trabalho puro de Fardos, porque mistérios e segredos eram os aspectos de seu ser. Uman e Zathroth eram duas entidades e apesar disso apenas um. Uman era a luz, brilhante aspecto da força mágica. Suas eram as dádivas de trabalhar maravilhas benignas. Zathroth entretanto, seu distinto lado negro, era um anseio corruptível, o fútil propósito próprio da mágica, destrutivo e um sacrilégio!
Esta entidade, que era duas e uma, observava os trabalhos de seu companheiro na infinidade.

Por um longo tempo Fardos exauriu seu enorme poder em atividades fúteis. Finalmente ele pediu ao seu companheiro auxílio em seus esforços. Uman atendeu prontamente, mas Zathroth, o lado negro dos gêmeos, recusou. Assim Fardos e Uman esforçaram-se juntos na tentativa da CRIAÇÃO - entretanto seus trabalhos não foram recompensados com o sucesso novamente.
Como antes tudo era drenado tão logo eles criavam, e Zathroth gargalhou cheio de contentamento.

O poder entretanto, que Uman e Fardos gastaram, penetrou no universo - preenchendo o vazio. Ninguém sabe se foi este poder que atraiu outra entidade para eles, se despertou esse ser divino, ou se em um misterioso processo criou essa entidade. De qualquer modo, subitamente a enorme entidade Tibiasula elevou-se do vazio e examinou os outros dois seres divinos. Fardos e Uman receberam Tibiasula como sua irmã e admiraram-na, porque ela era a perfeita união dos elementos. Zathroth contudo enfureceu-se com um silencioso ódio, como se ele não quisesse dividir o vazio com mais uma entidade.

Capítulo II: A Grande Criação

Uman em sua sabedoria percebeu as possibilidades que se apresentavam para eles, e convidou Tibiasula a juntar-se ao circulo dos criadores e ajudá-los com a tarefa da criação. Tibiasula aceitou, porque ela também estava fascinada pela idéia da criação. Uman, cuja natureza era vencer mistérios e obter a compreensão, percebeu qual o erro nas tentativas anteriores: sem um ponto-pivô fixo não há possibilidade de existência, e tudo se dissipou como se não tivesse direção e destino.
E para remediar isso ele inventou o TEMPO!
Para criar o tempo os Deuses uniram seus poderes. Mesmo Zathroth estava fascinado pela idéia de sua outra metade e contribuiu com uma minúscula proporção de sua força para a proeza. Os sábios alegam que é devido ao seu (Zathroth) trabalho que todo o tempo esforça-se pela longa corrida para a decadência e destruição.

O poder dos Deuses levou-os a criar um enorme poder maior que qualquer outro na existência anterior. Ele começou a cristalizar no vazio na forma de uma enorme espiral. Cresceu mais e mais, tornou-se sólido, um ponto-pivô, direção e mira da existência! E desta maneira a coluna de cristal do tempo cresceu além e foi desse tempo na direção ao centro imóvel da criação.

Mas mesmo no ponto culminante da criação Zathroth agrupou todo o seu poder destrutivo em uma arma, usou-a com toda força que ele pode reunir no coração de Tibiasula, cujo a existência ele não desejava mais suportar. E como a divindade estava enfraquecida pela criação e sem desconfianças e resistência, o ataque mortal penetrou a essência de seu ser e a destruiu.

Os elementos - fogo, água, terra e ar - foram arrancados de sua harmonia e lançados na base da coluna do tempo.

Capítulo III: O Nascimento dos Elementos

Chocados, Uman e Fardos tentaram conter a essência de Tibiasula, mas isso escapava de suas mãos como suas criações anteriores. Eles elaboraram um poderoso feitiço, o feitiço da criação, para ligar a essência de Tibiasula a coluna do tempo. Como Zathroth gargalhava, em seu fútil triunfo, ele não entendeu suas palavras, e então o segredo da criação e vida permaneceu escondido dele para sempre.

Eles entretanto trançaram os transitórios elementos em poderosos fios. Embora eles não tenham tido sucesso em uni-los novamente, as partes tornaram-se algo novo, a primeira criação real.
Assim a parte viva tornou-se Tibia, nascida do elemento terra, Sula tornou-se o mar banhando ao seu redor. O ar elevou-se sobre a criação e estendeu a si mesmo como um manto de proteção sobre a criação, e o fogo penetrou embaixo da criação e começou a aquecê-la.

Observe: Cada parte separada da deusa estava cheia de vida e divindade! Mas nenhum dos elementos possuía o espírito de Tibiasula, eles eram selvagens e impetuosos, seguindo sempre os impulsos que correspondiam a sua natureza.

E Uman e Fardos estavam desapontados com a ação covarde de Zathroth. Eles decidiram criar dos elementos algo novo, similar a Tibiasula. Por um longo tempo eles procuraram por uma forma de alcançar este objetivo. Finalmente Uman encontrou uma solução: o nascimento, o qual criaria vida da vida. Um dos deuses teve de unir-se com um dos elementos e pode assim criar uma nova entidade.

Assim Fardos e o Fogo uniram-se, e o Fogo pariu duas crianças, Fafnar e Suon, os Sóis de Tibia. Suon de natureza calma e ponderada. Mas Fafnar, sua irmã, era teimosa e obstinada. Ela elevou-se orgulhosamente sobre os elementos e começou a queimá-los. Então Suon também se elevou pra deter sua irmã. Uma luta selvagem iniciou-se e rapidamente ficou claro que Suon era o mais forte dos dois. Então Fafnar fugiu por baixo de Tibia para dentro do fogo Materno, mas Suon queria que sua irmã prometesse nunca queimar os outros elementos novamente.

Assim ele seguiu a presunçosa irmã e buscou-a. Ela entretanto era rápida e escapou dele de novo. Ela fugiu para o outro lado e novamente elevou-se sobre todos elementos e começou, mais uma vez, a queimar. Quando Suon seguiu-a novamente para puni-la, ela não permitiu um novo teste de força e fugiu imediatamente de seu irmão. ele seguiu a impertinente e desagradável irmã incansavelmente no abraço do fogo. Mas Fafnar estava um passo a frente dele e já havia escapado de novo para o outro lado sobre os elementos... e desse jeito isso continua até hoje.

Uman uniu-se com a terra, a qual conhecemos como Tibia. E a terra pariu Crunor, a primeira árvore. Crunor era cheia de graça e vitalidade. Ele também amava sua própria forma, mas era mais sábio que Fafnar e dotado da dádiva da modéstia. Inspirado pela criação ele mesmo deu a luz a todas as plantas, pequenas e grandes! E elas espalharam-se pelo corpo da mãe Tibia, como um vestido - era uma delícia de ver.

Fardos uniu-se ao ar, e sua criança chamou-se Nornur, destino. Nornur invejou o irmão Crunor pela sua forma, enquanto ele era pouco mais que vento e éter, e ele pediu ajuda a seu irmão para criar uma forma para ele. Mas não importa quão duramente os irmãos tentassem, Nornur não pode parecer ser muito mais que a sombra de um fantasma.
Assim Nornur decidiu criar criaturas para revelar a si mesmo. Dessa maneira as aranhas vieram ao mundo, as quais podiam tecer suas teias similares a um fantasma, que copiavam a forma de Nornur, e assim exaltar e honrar a ele.

Também Uman e Sula, o mar, encontraram-se juntos, e conceberam Bastesh, a insondável. Ela era excessivamente bela, e os deuses ficaram maravilhados. Mas Fafnar, o sol, olhou toda essa beleza cheia de inveja! Quando a recém-nascida Bastesh olhou para ela, ela atacou-a com garras flamejantes em sua face e arranhou terrivelmente. Provavelmente Bastesh não teria sobrevivido ao ataque de sua irmã, se os outros deuses não se apressassem em ajudá-la e afastar a arrebatadora Fafnar. Bastesh entretanto estava amedrontada e desfigurada. Cheia de medo ela mergulhou nos braços de sua mãe Sula. Nas profundezas dos mares a insondável escondeu-se desde aquele tempo e pouca coisa é conhecida sobre ela e seus feitos. Apenas o fato de o mar ser povoado desde aquele tempo por numerosas criaturas, pode nos mostrar que Bastesh parece criar nas profundezas. Além disso é dito que desde então a água do mar é salgada devido às lágrimas, cuja desfigurada Bastesh derrama em angustia e dor.

Capítulo IV: As Primeiras Criaturas

Zathroth entretanto estava encantado com o potencial destrutivo, que Fafnar havia mostrado, e olhou-a muito satisfeito. Ele a adulou com elogios e conseguiu seduzi-la.
Então eles conceberam Brog, o guerreiro feroz e flamejante. Brog possuía apenas uma pequena parcela da sabedoria de seu pai, e o calor de sua mãe queimava apenas no fundo dele. Entretanto o fogo tornou-se mais devastador e mais dolorido, e o bruto titã enfureceu-se e clamou de tal forma que os elementos tremeram. Inexpressável sofrimento o perturbaram, até o estúpido Brog compactar seus poderes mágicos e arremessar a maior parte do fogo longe de si. Do fogo, que não desejava esfriar, elevou-se imediatamente o primeiro dragão, chamado Garsharak, e ele deu vida a muitos novos dragões menores no curso dos séculos de seu fogo e mágica, como conhecemos hoje.

Brog entretanto riu sobre o dragão, cujo ele havia criado, porque ele vagou sobre Tibia e foi um terror para as outras poucas criaturas. Brog estava fascinado por este ser criado e suas terríveis crianças,embora eles não mostrassem a ele nem respeito nem lealdade. Assim Brog criou nova vida, imitando sua forma, para satisfazê-lo, e então os ciclopes adentraram o mundo.

Zathroth entretanto estava furioso, pois ele considerou os ciclopes estúpidos e desajeitados. Muito poucos problemas eles propagaram no mundo, porque eles cavoucaram Tibia por metais e apreciaram processar isso com fogo e força. Eles eram muito poucos, porque eles dificilmente cresciam em número. Assim Zathroth repreendeu seu filho cabeça-dura e ordenou a ele para criar nova vida. Por si mesmo ele ainda não podia entender o segredo da vida. Sob sua orientação os primeiros trolls, numerosos e irritantes, desenvolveram-se mas ainda sem a maliciosa esperteza, que Zathroth desejava. Depois pai e filho criaram os orcs. E os orcs agiram justamente como o deus negro queria. Eles espalharam-se sobre Tibia, difundiram-se e iniciaram a devastação.

Capítulo V: A Guerra sobre a Criação

Uman estava angustiado pelas ações de seu lado negro, e pediu a ajuda de Fardos para separar-se de seu lado maligno. Por um longo tempo eles manipularam e forçaram a essência de Uman-Zathroth, mas apenas para descobrir que essa união era destinada a eternidade.
Mas uma pequena parte de Uman-Zathroth, um fragmento divino separou-se devido a essas ações e assumiu a forma de Kirok, o qual se pode chamar de o louco. Kirok era de uma natureza precipitada e esquizofrênica. Por um lado ele era brilhante e criativo, por outro lado ele era ridículo e cheio de insensatez. Assim Kirok tornou-se o patrono protetor dos cientistas com uma mão e dos bufões e palhaços com a outra.

Entrementes as horríveis crianças dos deuses negros ficavam mais raivosas e mais selvagens, e a devastação do mundo continuou sem trégua. Alguns dos outros deuses não queriam mais testemunhar como a sua criação era perturbada e

subjugada pelas criaturas subseqüentes ao espírito de Zathroth, e alguns decidiram fazer algo a respeito.
Crunor criou os lobos para proteger suas florestas contra os orcs, mas estes eram muito numerosos! Apenas nas mais profundas florestas e em matilhas selvagens os lobos aprenderam a derrotar seus inimigos bípedes.
Bastesh quis auxiliar seu primo, mas suas criaturas, grandes e temíveis como elas eram simplesmente não podiam caminhar em terra firme. Ela pode apenas enviar as cobras, mas elas eram muito fracas, e os orcs muito poderosos. Então ela as concedeu o pus de sua face ferida como um perigoso veneno. De nada adiantou! Os malignos orcs, armados com armas ciclópicas, ainda eram muito poderosos e maliciosos.

Mas quando os Orcs ameaçavam cobrir Tibia quase completamente, vieram os dragões! Eles haviam decidido que apenas eles deviam ser os verdadeiros e absolutos soberanos de Tibia. Eles não tiveram nenhuma misericórdia em sua fúria! Com fogo e mágica eles aniquilaram os orcs, devastaram suas cidades e os jogaram no submundo. Mesmo os ciclopes, que se precipitaram furiosamente para a batalha, com tropas auxiliares de trolls escravizados não foram páreo para a raiva flamejante dos dragões. Enormes cidades ciclópicas tornaram-se ruínas, inacreditáveis usinas de forjamento foram perdidas para toda eternidade, e até hoje os ciclopes são perturbados com os orcs por essas perdas.
Mas por outro lado, muitos dragões caíram diante do ataque furioso das enormes hordas dos orcs e de seus aliados. Até os dias de hoje nenhum dos povos antigos recuperou-se da grande guerra. Os corpos da grande batalha foram completamente espalhados sobre Tibia, e toda a vida foi ameaçada de sufocar por isso.

Os deuses decidiram que Uman deveria se unir com a terra para criar um ser divino, que cuidaria dos mortos. Mas Zathroth fez uso de uma ilusão e apareceu para a terra como seu outro lado, Uman, e concebeu em seu lugar um ser. Este foi o nascimento de Urgith, o mestre dos mortos-vivos.
E imediatamente os que morreram começaram a erguer-se ao seu chamado, e todos eram suas criaturas. Como os orcs antes, os mortos-vivos agora cobriam o corpo da mãe Tibia, e suas crianças, os ratos, foram os mensageiros e batedores de Urgith.

Entretanto Uman e Tibia se uniram, como havia sido combinado, e nasceu Toth. Toth tornou-se o guardião dos mortos e enviou seus grandes vermes que começaram a devorar os mortos-vivos. Por um longo tempo o conflito continuou e novamente não se via um final.
Os deuses benignos criaram e lançaram no conflito raça após raça ao redor do mundo. Todos foram derrotados! Quase todos das velhas raças, que conhecemos apenas como Anciões,foram derrotados e enterrados pelas areias do tempo, pois eles não eram páreos para a fúria agressiva e intrepidez insensível de seus oponentes.
De acordo com o nosso conhecimento, apenas os delicados elfos em suas cidades nas profundezas das florestas e os anões em suas fortalezas profundamente enterradas nas montanhas sobreviveram a guerra dos cadáveres, apesar de em alguns acampamentos propagarem-se rumores sobre outras raças, criadas por ambos os lados para esta guerra profana, e que alguns indivíduos ainda rondariam por aí.

Tão fortes e poderosos como esses povos foram, eles eram parciais e inflexíveis. O pior aconteceu: algumas criaturas sucumbiram as tentações de Zathroth por poder e grande conhecimento. Eles trocaram de lado, e rumores dizem que os mais poderosos dos Anciões foram lançados fora deste mundo pelos deuses benignos devido a sua traição para sofrer eternamente na esfera, que foi criada para puni-los pelos seus crimes, e mudaram para o que conhecemos hoje como demônios.
Toda sua mágica, que provavelmente fora dada para os velhos povos em excesso, não os pode fazer vitoriosos, e eles e suas construções desapareceram gradualmente da face de Tibia.

Capítulo VI: A Criação dos Humanos

Neste ponto os deuses criaram o primeiro humano, Banor, guerreiro divino! Esta entidade estava repleta de poder divino e cheia de coragem e responsabilidade. A sua imagem e com partes de seu corpo os deuses criaram seus servos, os Humanos. Ninguém sabe quais deuses colocaram seus poderes na recente criação, e alguns dizem que Zathroth deteriorou até mesmo essa criação. Sim, alguns afirmam que os deuses benignos criaram um gêmeo para Banor, a qual encarnaria os poderes da magia, cuja forma pura de qualquer forma fora roubada por Zathroth,e ele manufaturou dela os primeiros lordes demoníacos para liderar seus servos do inferno.
Seja como for, de qualquer jeito os humanos entraram na luta contra a multidão de mortos-vivos e provavelmente contra os dragões, orcs e seus servos profanos também, e Banor foi um glorioso líder para a humanidade.

Assim a era da guerra dos não-vivos começou. As batalhas foram furiosas e sangrentas e por um longo tampo nenhum lado aparentava vencer. Uman deu aos humanos a arte da magia e instruiu-os nas obras mágicas. Mas mesmo os feiticeiros não puderam virar a mesa. Alguns deles afastaram-se de Uman e chamaram a Crunor de seu lorde, para servi-lo desde então como druidas pelas forças da vida. Junto com a árvore do mundo Crunor eles criaram muitas das criaturas que povoam os campos selvagens de hoje, apesar de diversas destas criaturas terem se extinguido nas guerras dessa época.
Banor escolheu a mais nobre das mortais, Kirana, como sua esposa, e ela lhe deu Elane, que possuía tanto as virtudes do combate como dos poderes mágicos. E ela tornou-se a primeira dos nobres paladinos. Até os dias de hoje o líder dos paladinos é sempre uma mulher em sua honra, assumindo o nome honorário de Elane.
Tudo isso, entretanto, não pode virar a sorte da guerra contra as hordas negras. Seja onde for que Banor aparecesse pessoalmente para liderar os exércitos humanos eles triunfavam, mas nos outros campos de batalha eles eram freqüentemente subjugados pelas multidões negras.

Então Banor pediu ajuda aos deuses e os deuses, em sua infinita sabedoria, criaram o portal das almas. Através desta passagem mística, almas de planos de existência afastados, muito afastados de Tibia puderam ser chamadas para assumir a forma de heróis.
Com esses campeões como líderes os humanos viraram a mesa na grande guerra. Apenas eles entre todos os mortais tinham a possibilidade de tornar-se similar a Banor, unindo poder e destreza. Assim as hordas de mortos-vivos e seus terríveis líderes foram lentamente mas inexoravelmente subjugadas.

Capítulo VII: A Renovação de Tibia

Os poderes heróicos estavam a ponto de selar a derrota das trevas pelo aço e poder mágico, mas a guerra havia durado por um tempo muito grande. O mundo estava fragilizado, os limites entre os mundos racharam devido aos enormes poderes que foram empregados.
Finalmente os exércitos das raças mais antigas preparavam-se pra recapturar dos humanos o que os velhos consideravam como seus. Finalmente as crianças das trevas, duramente castigadas pelos mortos-vivos, elevavam-se novamente para novos poderes, onde esperaram para difundir o caos sobre o mundo. Finalmente os dragões afiaram suas garras em suas rochas, para erguer-se no ar e devastar o mundo em um pesadelo flamejante. Finalmente os vitoriosos exércitos humanos lançaram olhares possessivos em novos alvos. Finalmente os demônios martelavam nas paredes de suas prisões quebráveis.

Então os deuses de ambos os lados pararam. Eles olharam para o mundo em desintegração e decidiram por um armistício, pois todos eles buscavam poder sobre a criação, não sua destruição completa. Assim os deuses lançaram o encanto do novo início sobre o mundo!

Gradualmente as seções do velho mundo que se recobravam começaram a elevar-se das névoas do tempo, despertando as velhas raças e medos de volta a vida. É dito que a cidade de Tibia foi a primeira a reerguer-se, estéril para quase toda a vida, destituída de toda a mágica, em uma minúscula ilha, deserta e quase destituída de vida... e ainda assim cheia de antiqüíssimos segredos. E logo depois a vida retornou ao mundo.

Também pelo portal das almas antigos e novos heróis encontraram seu caminho para Tibia. Gradualmente seções maiores do velho mundo emergiram das névoas, promovendo milagres. Mas o mundo continua longe de seu tamanho e esplendor original, e nós vivemos em tempos de mudanças. O que hoje é natural, pode amanhã ser apenas uma lenda, o que hoje ainda é fantasia, amanhã pode já ser realidade.

Mas escutai e prestai atenção: espíritos malignos também chegaram e continuam chegando pelo portal em nosso domínio, para causar danos na forma humana. Assim, terás de encarar muitos perigos, e freqüentemente o mundo parecerá cruel e hostil.

Livro II: O Jogo

Capítulo VIII: Regras

As regras foram adaptadas de uma forma que não fugissem dos padrões do jogo, porém fossem bem próximas dos padrões humanos reais, ou seja, No OPERA, os padrões humanos são: FÍSICO/DESTREZA/INTELIGÊNCIA numerados de 3 a 10. Como no Tibia não há atributos assim, eu usei uma fórmula, para associar as SKILLS e danos das armas, para os atributos, habilidades do OPERA e suas armas.

Os **atributos** do personagem, podem ser divididos normalmente entre Físico, Destreza, Inteligência, assim como descrito no manual, com seus 17 Pontos de atributos referentes a tabela por idade do cenário (idade média).

Neste cenário, também serão usados Vontade, Percepção e Mana.

Habilidades (SKILLS): As skills do tibia já se iniciam, com valor 10 cada uma. Aqui começarão com 1 e estão compreendidas em blocos*, todas as vocações possuem essas habilidades 1, podendo desde o começo utilizar os bônus das armas ou não.
Atenção: Como os atributos Físico e Destreza só aumentam durante o jogo com o avançar de nível, lembre-se sempre que as habilidades bélicas aumentarão apenas o dano e os bônus de defesa e esquiva.
*Que serão explicados no capítulo XII.

Habilidades Físicas: É a habilidade referente ao skill de luta corpo-a-corpo desarmada do Tibia e o bloco de habilidades esportivas. Acompanhe pela tabela a habilidade, seguida da skill a qual se refere.

Habilidades Físicas	**Skill**
Esportiva(1) varia até (4)	----x----
Briga(1)	Fist Fighting

Leia o bloco habilidade esportiva no manual.

Habilidades Bélicas: São as habilidades referentes aos skills de luta armada do tibia e só servem para aumentar o dano. Acompanhe pela tabela a habilidade, seguida da skill a qual se refere.

Habilidades Bélicas	**Skills**
Espada(1)	Sword Fighting
Maça(1)	Club Fighting
Machado(1)	Axe Fighting
Distância(1)	Distance Fighting
Escudo(1)	Shielding

Habilidade Psíquica: É a habilidade referente ao skill de Pesca do Tibia. Acompanhe pela tabela a habilidade, seguida da skill a qual se refere.

Habilidade Psíquica	**Skill**
Pesca(1)	Fishing

A pesca serve para você obter comida gratuita sem ter que lutar. Cabe ao observador relacionar o nível da habilidade com a quantidade de peixes por hora.

Unidade de Moeda: Existem 3 unidades de moeda no Tibia, onde a primeira são as Moedas de Ouro (GP), a segunda são as Moedas de Platina, e a terceira são as Moedas de Cristal. Na tabela a seguir você verá a equivalência de cada uma.

100 Moedas de:	Equivalem a 1:
Ouro	Platina
Platina	Cristal

Experiência: Aqui existem dois modos de ganhar experiência (XP), o primeiro é o do manual, porém vai fazer os níveis demorarem mais a aumentar, e o segundo, é o clássico do jogo, onde cada criatura morta dá uma quantia de XP ao jogador (Conforme capítulo XI e Guia de Criaturas).

Níveis: Agora vamos ver como funcionará a questão dos níveis.

Os níveis funcionarão da seguinte forma:

Para que haja avanço, todos os próximos níveis terão que ser comprados de acordo com seu custo;
Todos os personagens começam no nível 1;
A cada nível avançado, o personagem, receberá os benefícios referentes a sua vocação, que estão descritos no Capítulo seguinte;
A tabela de avanço de níveis também foi trazida diretamente do jogo e adaptada, veja na tabela a seguir a progressão para avanço.

Nível	Custo de XP
1	5
2	15
3	25
4	35

O nível 1 é padrão, compre o nível 2 por 5 XPS o 3 por 15 e assim por diante, ou seja, a partir do nível 2 o custo aumenta sempre em 10.

Níveis Mágicos:

Atributos Modificados: Também no Capítulo seguinte você verá, que conforme os níveis avançam, os tributos também se elevam, porém eles só aumentarão, com a operação de adição (+), no atributo atual, e não interferirão nas seguintes situações:
Atributo normal, dano causado, testes de atributo, entre outros.
Ou seja, a modificação só serve para a regra de receber dano com Físico modificado, no caso, a ampliação serve apenas como uma "resistência extra" já que os danos das armas são bem exagerados. Para a destreza ampliada, a regra é a do manual

Queda de Itens: Quando uma criatura é morta, itens caem, para ajudar o personagem e para que ele possa fazer o que quiser com eles (GP, Tochas, Armas e etc...).
Como no jogo, os itens, sejam eles quais forem, saem de dentro das criaturas, aqui, por Tibia ser um mundo onde a magia existe, colocarei como se aparecessem por mágica, em volta da unidade morta.

Exemplo: Um Rato é morto, e em volta do corpo pode aparecer, um queijo e/ou 4GP e/ou uma Jaqueta.
Como você poderá ver no Capítulo XI, as criaturas que não causam dano faram retiradas, mas a rigor do Observador, qualquer criatura pode vir a existir no jogo (se não quiser jogar padrão) e lembrando que comida e outros itens alimentícios, podem "cair" também de porcos, ovelhas, e etc...

Evolução: A evolução dos personagens se dá de 2 formas Ou o jogador usa a XP pra comprar os bônus de habilidades e/ou características, ou guarda-os para avançar de nível e receber as bonificações referentes a sua vocação.

Atenção:
É proibido comprar novas habilidades;
Só é permitido comprar Novas Características e novos níveis para as habilidades atuais.

Capítulo IX: Vocações

Atenção: Se você deseja seguir o jogo a risca, comece pelo parágrafo seguinte que está "sublinhado", senão, ignore-o e jogue normalmente já iniciando com as vocações, pulando para o parágrafo em "*itálico*".

Quando você chegar no nível 8, você está pronto para sair de Rookgaard. É extremamente aconselhável vender equipamentos sobressalentes, ou que possuam valor em Rookgaard, e não comprar nenhum equipamento novo em Rookgaard, porque, por exemplo, em Carlin você acha Maces jogadas no chão, enquanto em Rookgaard, um usada é cerca de 50gp! Guarde bastante dinheiro quando sair e ir para Tibia (o grande continente), para que então você possa comprar bons equipamentos.

Vá até a Academia, na cidade de Rookgaard e encontre-se com o Oráculo, para que então você possa escolher a sua profissão e cidade em que vai naturalizar-se.

Existem vantagens e desvantagens em cada diferente vocação:

CAVALEIRO (KNIGHT)

Vantagens:

- A cada três novos níveis, um Cavaleiro recebe +3 pontos em Físico* e Destreza* adicionais e +1 ponto de mana. (*atributo modificado +)
- O Físico Atual é regenerado em 1 ponto a cada 24 horas e Mana atual regenera 2 pontos a cada 6 horas.
- Avançam mais rapidamente em Habilidades Bélicas de Corpo-a-Corpo (Espada, Machado, Maça) e na Física (Briga) do que qualquer outra vocação.
- Avançam rapidamente em Habilidades de Escudo, na mesma velocidade dos Arqueiros e mais rápido que os Magos.
- É fácil de se jogar, pode-se facilmente dominar as técnicas de um Cavaleiro.
- Não precisam gastar com munição como nas outras vocações.
- Podem usar magias básicas (como Regenerar Min (6h), Resistir a Veneno, Ataque de Campo, Acelerar) e runas (Regenerar Max, Mísseis de Magia Pesada, Grande Bola de Fogo, Explosão, Bomba de Fogo e também as runas de Conjurar Criatura, num nível maior).
- Uma vez alcançado o nível 60, um Cavaleiro é muito estável e não morrerá facilmente. Então, Cavaleiros com Níveis altos são também chamados de muros de concreto.
- Um bom Cavaleiro pode ir a uma área inexplorada sem temor e voltar vivo.
- Cavaleiros são os bloqueadores dos grupos de caçadas, que recebem a maior parte dos golpes dos monstros, assim protegendo os integrantes mais fracos da turma.
- Um Cavaleiro pode ir a QUALQUER localidade em Tibia num determinado nível.
- Podem avançar na Habilidade Distância a uma velocidade razoável (melhor do que Magos).

Desvantagens:

- Regeneração de Mana Atual, muito lenta.
- Avançam em Nível Mágico numa velocidade extremamente lenta.
- Não possuem uma magia satisfatória de cura. Regenerar (1) cura apenas +2 a +7 e não é adequada.
- Precisam escolher uma classe de arma, e será perdido muito tempo se quiserem trocar a classe de arma mais tarde.
- Necessidade de sempre encarar de frente os monstros e oponentes, assim recebendo pesados danos continuamente.
- Precisam comprar armas, escudos e armadura muito caros para se protegerem.
- Precisam atingir Níveis e Habilidades muito altos para matar monstros decentes, enquanto em todas as outras vocações pode-se solar (matar sozinho) monstros mais fortes em um nível muito menor.
- Cavaleiros precisam usar grandes quantidades de Regenerar Max quando lutam com monstros mais fortes e assim torna-se mais caro para os Cavaleiros matá-los do que em outra vocação.

ARQUEIRO (PALADIN)

Vantagens:

- Atualmente Arqueiros são considerados a vocação mais poderosa de Tibia.
- A cada três Níveis , um Arqueiro recebe +2 pontos de Físico* e destreza* adicional e +3 pontos de mana. (*atributo modificado +)
- O Físico Atual é regenerado em 1 ponto a cada 32 horas e Mana atual regenera 4 pontos a cada 6 horas.
- Avançam em Habilidades de distância mais rapidamente do que qualquer outra vocação. (Arqueiros avançam mais rápido em distância do que Cavaleiros avançam em Habilidades corpo-a-corpo)
- Avançam rapidamente em Habilidade de Escudo (se usarem Lança de Arremesso e um escudo para treinar) na mesma velocidade do que Cavaleiros e mais rapidamente do que Magos.
- Avançam em velocidade razoável em Níveis Mágicos e podem fazer runas úteis como Mísseis de Magia Pesada.
- O custo de Flechas e Setas é mais baixo do que o custo de runas para Magos.
- Podem usar a maioria das magias importantes (como Regenerar Max, Invisibilidade, Escudo de Mana) e runas (Regenerar Max, Mísseis de Magia Pesada, Grande Bola de Fogo, Explosão, Morte Súbita e Conjurar Criatura).
- Podem avançar em Habilidades de combate corpo-a-corpo a uma velocidade razoável (melhor do que Magos).
- Podem matar monstros mais fortes (Cyclopes, Giant Spiders) em Níveis muito baixos.
- Podem adquirir Níveis mais rapidamente do que outras vocações, pois Arqueiros podem matar monstros mais fortes, mesmo em Níveis mais baixos, adquirindo assim mais pontos de experiência.
- Um Arqueiro de Alto Nível pode bloquear monstros melhor do que um Cavaleiro desde que tenha acesso ao Escudo de Mana e possa também usar rapidamente a magia "exura vita" para se curar.
- Como podem correr e atirar, recebem menos danos dos monstros do que os Cavaleiros.

Desvantagens:

- É mais difícil de se treinar do que um Cavaleiro já que existe apenas uma arma de treino disponível (Lança de Arremesso) e Arqueiros sempre devem coletar as Lanças de Arremesso do chão enquanto treinam. Também, já que as Lanças de Arremesso infringem pesados danos a níveis de distância maiores, os monstros para treinamento morrem mais rapidamente.
- Como Arcos/Balestras são armas de duas mãos sem nenhuma defesa, um Arqueiro pode receber pesados danos de monstros quando encurralados morrendo assim mais rapidamente.
- Devem correr e atirar nos monstros. Assim sendo, é difícil para um Arqueiro lutar em pequenos espaços.
- Não podem segurar uma tocha enquanto usam arcos.
- Não podem caçar continuamente. Precisam fazer freqüentes visitas à cidade para adquirir mais Flechas/Setas.

FEITICEIROS (SORCERER)

Vantagens:

- · A cada três Níveis , um Feiticeiro recebe +1 ponto de Físico* e destreza* adicional e +6 pontos de mana. (*atributo modificado +)
- · O Físico Atual é regenerado em 1 ponto a cada 48 horas e Mana atual regenera 8 pontos a cada 6 horas.
- · Avançam mais rapidamente em Nível Mágico do que outras vocações.
- · Podem usar as magias e runas mais poderosas.
- · Podem fazer runas enquanto caçam, ao mesmo tempo treinando seu Nível Mágico, ganhando assim dinheiro extra, diferentemente das outras vocações.
- · Podem matar monstros mais fortes (Cyclopes, Giant Spiders) em Níveis muito baixos (mas a um custo mais alto do que Arqueiros).
- · Podem usar dois monstros Conjurados para ajudar em caçadas.
- · Como podem correr e lançar magias, recebem menos danos de monstros do que Cavaleiros.
- · Feiticeiros são muito poderosos em Níveis altos e podem matar Dragons com duas runas de MS. Podem usar Última Explosão para limpar facilmente cavernas e salas inteiras.

Desvantagens:

- · Avançam muito lentamente em Habilidades de combater corpo-a-corpo, Habilidades de distância e Habilidades de Escudo.
- · Alto preço para subir de nível, quando estiver nos Níveis mais baixos.
- · Em Níveis mais baixos é arriscado se aventurar desde que Feiticeiros podem morrer rapidamente em um ataque surpresa.
- · Dificuldade de se dominar a arte de um Feiticeiro.

DRUIDA (DRUID)

Vantagens:

- · A cada três Níveis , um Druida recebe +1 ponto de Físico* e destreza* adicional e +6 pontos de mana. (*atributo modificado +)
- · O Físico Atual é regenerado em 1 ponto a cada 48 horas e Mana atual regenera 8 pontos a cada 6 horas.

- · Avançam mais rapidamente em Nível Mágico do que outras vocações.
- · Podem usar a maioria das magias mais poderosas, com exceção de algumas magias específicas dos Feiticeiros.
- · Podem fazer runas enquanto caçam, ao mesmo tempo treinando seu Nível Mágico, ganhando assim dinheiro extra, diferentemente das outras vocações.
- · Podem fazer runas de Regenerar Max (que é a runa mais lucrativa em Tibia) em um Nível muito mais baixo (12),.
- · Podem matar monstros mais fortes (Cyclopes, Giant Spiders) em Níveis muito baixos (mas a um custo mais alto do que Arqueiros).
- · Podem usar dois monstros conjurados para ajudar em caçadas.
- · Como podem correr e lançar magias, recebem menos danos de monstros do que Cavaleiros.

Desvantagens:

- · Avançam muito lentamente em Habilidades de combate corpo-a-corpo, Habilidades de distância e Habilidades de Escudo.
- · Alto preço para subir de Nível, quando estiver nos Níveis mais baixos.
- · Em Níveis mais baixos é arriscado se aventurar desde que Druidas podem morrer rapidamente em um ataque surpresa.
- · Dificuldade de se dominar a arte de um Druida.
- · Não têm acesso às magias mais poderosas como Última Explosão.

Capítulo X: Desenvolvimento

Como Criar um personagem:
Um personagem pode ser criado da seguinte forma:

Personagem Cavaleiro				
ATRIBUTO	**ATRIBUTO ATUAL**	**ATRIBUTO MODIFICADO**	**VALOR ATUAL**	**__**
Físico	**6**	**+3**	**9**	**Dano: +1**
Destreza	**6**	**+3 (-2*)**	**7**	**Ações: 2**
Inteligência	**5**		**5**	**--**
Vontade	**6**		**6**	**--**
Percepção	**6**		**6**	**--**
Mana	**0**	**+1**	**1**	**--**

Nível: 4	Nível Mágico: 0

Combate Desarmado		Combate Armado Corpo-a-corpo		Combate Armado Distância	
Golpe	+1	Golpe	+2/+1	TM	--

Aparo	+0	Aparo	+2/+3	TM	--
Esquiva	+0	Dano	D3(+3)/D1(+2)	Dano	--

Habilidades	
Físicas	Bélicas
Briga (1)	Espada (6)
Acrobacia (2)	Maça (1)
Psíquica	Machado (1)
Pesca (3)	Distância (1)
---	Escudo (4)

Itens	
Arma	Espada Curta, +2G/+2A, D3
Escudo	Escudo de Madeira +1G/+3A, D1
Elmo	Elmo Viking 4/4, (-1)
Armadura	Coura 4/1, (-1)
Calça	Calça de Couro 1/0
Botas	Botas de Couro 1/0
Anel	Anel dos Anões
Cordão	Amuleto de Platina 2/0
Dinheiro	20GP
Defesa geral	4/1

*Penalidade da armadura.

Esse personagem começou com 20 Pontos de Criação, gastou 15 pra colocar Espada(3), e guardou 5.
Depois, lutando, ele derrotou cagadamente uma Priestess e ganhou 420 XP, que usando a fórmula de XP (que é explicada detalhadamente no Capítulo XI) ele recebeu exatamente 105 XP e comprou: Espada (6) usando os 5 PC que sobraram, mais 25 XP (30 pontos ao todo), agora a XP está em 80, comprou Escudo (4) por 24 XP, e ficou com 56 XP, após isso, comprou Pesca (3) e Acrobacia (2), gastando 22 pontos, e ficou com 34 XP.
Comprando o nível 2 por 5 XP e o nível 3 por 15 XP ele agora tem 14 XP, Matando um Wild Warrior ele ganha 55 XP que tranfosrmado fica em 13 XP somando com o XP guardado, fica com 27 XP, e compra o nível 4 por 25 XP deixando sobrar 2 XP.

Personagem Feiticeiro

ATRIBUTO	**ATRIBUTO ATUAL**	**ATRIBUTO MODIFICADO**	**VALOR ATUAL**	__
Físico	**5**		**5**	**Dano: +1**
Destreza	**6**	**+3 (-2)**	**7**	**Ações: 2**
Inteligência	**6**		**6**	**--**
Vontade	**6**		**6**	**--**
Percepção	**6**		**6**	**--**
Mana	**15**		**1**	**--**

Nível: 1	Nível Mágico: 1

Combate Desarmado		Combate Armado Corpo-a-corpo		Combate Armado Distância	
Golpe	+0	Golpe	+7/+0	TM	--
Aparo	+0	Aparo	+3/+0	TM	--

Esquiva	+0	Dano	D2x4(+0)/D0(+0)	Dano	--

Habilidades	
Físicas	Bélicas
Briga (1)	Espada (1)
Acrobacia (1)	Maça (1)
Psíquica	Machado (1)
Pesca (1)	Distância (1)
---	Escudo (1)

Itens	
Arma	Maça Clériga, +7ª/+3G, D2x4
Escudo	
Elmo	
Armadura	
Calça	
Botas	
Anel	
Cordão	
Dinheiro	
Defesa geral	

Magias	
Achar Pessoa	Luz

Me desculpem não ter feito um mago muito exemplar, mas ele é iniciante e só sabe isso mesmo, num fez mais nada da vida... :(

Livro III: Sistemática

Capítulo XI: Criaturas

O guia deste capítulo que se encontra no Apêndice, conserva as criaturas* originais (Não caprichei na tradução pois não tive muito tempo pra isso) do Tibia para serem usadas nas aventuras, conforme são no jogo.

*Criaturas que não causam dano foram retiradas desse guia.

As fichas das Criaturas Foram adaptadas da melhor forma possível para agradar ao Observador e Jogador (es) mas como são muitas e o tempo curto, então foram feitas Apenas com Físico Destreza e Danos (efeitos, magia). Por isso, usar esse guia não fica sendo obrigatório, Fica a caráter do Observador definir as criaturas a usar, podem ser do bestiário do OPERA, podem ser criadas por ele mesmo, enfim, use o cenário de Tibia com as criaturas que quiser (se assim desejar).

Físico (HP): A criatura morre quando seu Físico é reduzido a zero (0).

Experiência: Para saber quanto de XP que o jogador irá receber após matar ou vencer uma criatura, sempre divida por 4 e arredonde pra baixo, as experiências listadas no guia.

Ex: Rat, XP 5 divide por 4 temos 1,25, arredondado pra baixo, temos, Rat XP 1.

Mostrarei também como ocorreu a transformação do Capítulo X (anterior).

Priestess, XP 420 Dividido por 4 temos exatamente, Priestess XP 105.

Wild Warrior, XP 55 Dividido por 4 temos, 13,75, arredondado pra baixo, temos, Wild Warrior XP 13.

As Criaturas de Tibia são mágicas, portanto, não fique tentando comparar as criaturas existentes em nosso mundo, com as do jogo.

E nesse cenário, para evoluir o personagem, é obrigatório a estipulação de XP para a criatura, seja ela desse guia ou não.

Capítulo XII: Armas

O guia deste capítulo, conserva as armas* do Tibia conforme seus danos, e características, ou seja, foi usado um padrão do OPERA para adaptar as armas de modo que não ficassem muito fracas ou muito exageradas. Consegui deixá-las o mais real possível, mas a partir da classe de armas médio, começa a haver um exagero decorrente da progressão das armas originais do jogo.

Atenção: O guia de armas e suas características, encontra-se no **Apêndice** .

Todas as armas foram divididas por categorias, que são: pequeno, médio e grande. Você com certeza vai ver uma arma que não tem tamanho pequeno, na categoria médio ou grande, ou vice e versa, mas a separação, se dá de acordo com os danos originais. O que quer dizer: Pequeno = dano pequeno, e assim por diante.
Cada 2 pontos em uma habilidade bélica, soma 1 ponto de bônus no Dano.

*As armas com características iguais, foram retiradas para uma otimização do guia.

Como ler a tabela: Tomarei como exemplo a FACA:

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Mãos
Faca		+1	+0	1	0.4	1 mão

Não tem muito o que se explicar dessa parte, q consiste em: Nome da arma, Imagem da arma, Os bônus de Golpe e Aparo, o Dano, o peso, e a Quantidade de Mãos para segurá-la.

Espadas: No Grupo "espadas", estão compreendidas as classes: Espadas e Facas do manual.

Destaques:

Adaga Envenenada: Causa o estado de Envenenado, por quantidade de turnos referentes ao dobro da metade menor do dano.
Espada de Fogo: Gera uma iluminação própria, conseqüente do fogo de sua lâmina, ou seja, em lugares escuros, ela serve de luz caso esteja acesa.
Espada de Gelo: é a arma de maior dano do Jogo original, e também daqui, porém, ela dura apenas um turno de ataque ou defesa (considerando que sua defesa é: +0A) sendo usada pois após o seu uso ela se quebra.

Maças: No grupo "Maças", estão compreendidas as classes: Maças, Clavas, Martelos, Bastões (Varas) e Manguais do manual.

Destaque:
Pé de Cabra: Pode abrir coisas fechadas, como, portas, caixas e etc.

Machados: No grupo "machados", estão compreendidas as classes: Machados, Lanças e Foices (Facas) do manual.

Destaques:
Foice: Que serve além de arma como um objeto de trabalho.
Machado de Fogo: Assim como a Espada de Fogo gera uma iluminação própria, conseqüente do fogo de sua lâmina, ou seja, em lugares escuros, ele serve de luz caso esteja aceso.

Distância: No grupo "distância", estão compreendidas as classes: Arcos, Balestras, Munições, Facas de Arremesso, entre outros.

Destaque:
Balestra que dá um bônus na chance de acerto devido a maior facilidade de mirar.

Escudos: Itens com Aparo alto, além de servirem pra defender-se ainda podem ser usados como arma para atacar fazendo combinações de ataque, sendo que você terá que respeitar as regras de ações por turno.

Capítulo XIII: Equipamentos

Armaduras: As Armaduras do Tibia se compõem de: Elmo, Tronco (Armadura, no guia), Calça, e Botas, onde As áreas que cada uma defende serão mostradas a seguir.

Parte da Armadura	Defende no diagrama
Elmo	A
Tronco (Inclui braços)	B, C, E, F
Calça	D, G, H
Botas	Apenas some como bônus

Paca calcular a defesa, use a regra de absorção geral, considerando o corpo com apenas 3 partes Cabeça (A), Tronco (Que inclui braços [B, C, E, F]) e Pernas (que inclui cintura [D, G, H]).

Cordões e Talismãs: Os cordões e talismãs geralmente possuem uma função mágica específica que pode ser: recuperar Físico mais rápido, aumentar o dano, entre outros. Os que não tinham, foram retirados.

Anéis: Mesma coisa dos Cordões e Talismãs, com destaque para o *Anel dos Anões*, que não deixa ficar bêbado por 1 hora, ou seja, você pode chapar, que não vai ficar bêbado, porém a enxaqueca...hehe. :)

Outros: Outros equipamentos que você pode adquirir durante o jogo: Mochilas, Tochas, Livros, Pergaminhos, Bebidas, e muitas outras coisas que o observador e jogadores queiram adicionar.

Capítulo XIV: Magias

Runas: Toda magia que pede runa, só pode era utilizada, caso haja uma runa referente a ela. Para fazer runas, é simples, vá a uma loja de magia, compre uma runa branca(ou em branco) segure-a firmemente com as duas mãos em um lugar silencioso e sem interferências, e diga as palavras mágicas de acordo com a magia pretendida, se concentrando em passar sua mana para a runa. Pronto, agora você tem uma magia de runa.

Exemplo: Quero fazer uma runa de Míssil Mágico Leve (ou Míssil de Magia leve), seguro a runa branca com as duas mãos me concentro e digo a palavra mágica "Adori", após isso retiro a quantidade de mana da minha ficha, referente ao custo da magia (após a magia ser montada), essa magia permite até 5 cargas em uma runa, então posso repetir isso mais 4 vezes, antes que a runa se quebre por sobrecarga.

Para usá-la, basta apenas segurar a runa na mão e dizer a palavra mágica novamente.

A maioria das magias fortes são feitas com runas, e todas as vocações possuem as suas, sejam de runa ou não.

Para comprar uma magia, é necessário ter o nível mágico correspondente a ela.

Os danos e efeitos das magias, cabem ao Observador e Jogador estipular, baseando-se, nas armas e nomes das magias e é óbvio que usando o manual básico.

Por exemplo, a magia **Mísseis de Magia leve ("ADORI")** poderia ser montada da seguinte forma:
Produzir, Arremessar Magia (Míssil Mágico)
-Concentração: 2
-Custo: 6 (para carregar runa) ou uma carga de runa (para uso)
-Duração: Instantânea
-Alcance: 10m
-Dano: 1D2
-Descrição: Cometa mágico que sai da Mão do usuário.

Veja outro exemplo:

Magia Luz ("UTEVO LUX"):
Produzir, Controlar Luz (Lanterna Ambiente)
-Concentração: 1
-Custo: 3 (para uso)
-Duração: 12
-Alcance: 8m²
-Dano: 1D2
-Descrição: Luz que é gerada em torno do corpo do usuário e ilumina uma área de 8m².

No mais, as regras para as magias são as mesmas do manual, monte suas magias fortes, fracas, custosas, fáceis de fazer, difíceis, enfim, como você quiser.

Capítulo XV: Mapas

Localidades

A seguir uma lista de localidades, os nomes usados para se referir a eles e o meio de transporte disponível. Quando quiser viajar para um dos seguintes lugares, vá até o NPC no local de origem e diga o nome do lugar que você quer chegar. Então o NPC vai cobrar de você uma certa quantia de ouro da taxa de transporte e você será imediatamente transferido ao seu destino.

Local	Nome	Meio de Transporte
Porto de Thais	Thais	barco
Porto de Venore	Venore	barco
Porto de Carlin	Carlin	barco
Porto de Ab'Dendriel	Ab'Dendriel	barco
Porto de Edron	Edron	barco
Porto de Darashia	Darashia	barco
Tapete mágico de Edron	Edron	tapete mágico
Tapete mágico de Darashia	Darashia	tapete mágico
Tapete mágico de Kazordoon, em Femur Hills	Hills	tapete mágico
Navio a vapor de Kazordoon	Kazordoon	navio à vapor
Porto de Cormaya	Cormaya	barco
Porto Eremo	Eremo	barco
Porto oeste de Carlin	Tibia	barco
Porto de Veja	Vega	barco
Porto de Senja	Senja	barco
Porto de Folda	Folda	barco

Rotas

A matriz a seguir mostra o custo de transporte de um lugar ao outro. Quadrados vazios significam que não é possível se transportar entre esses dois lugares. Note que se você não houver completado o segundo estágio da postman quest, você terá que pagar 10 gp adicionais para cada viagem.

A primeira lista nos mostra as localidades que você pode viajar de barco, com exceção das Ice Islands.

	Thais	Venore	Carlin	Ab'Dendriel	Edron	Darashia	Cormaya	Eremo	Kazordoon
Thais		160	100	120	150				

Venore	160		120	80	30	50			
Carlin	100	120		70	110				
Ab'Dendriel	120	80	70		60				
Edron	150	30	100	60			10		
Darashia		50							
Cormaya					10			Grátis	150
Eremo							Grátis		
Kazordoon							150		

A segunda lista contém as viagens que podem ser feitas através do tapete mágico.

	Edron	**Darashia**	**Hills**
Edron		30	50
Darashia	30		50
Hills	50	50	

A terceira lista mostra as localidades em Ice Islands.

	Tibia	**Vega**	**Senja**	**Folda**
Tibia		20	20	20
Vega	20		10	10
Senja	20	10		10
Folda	20	10	10	

Caminho mais barato

A matriz a seguir nos mostra como ir de uma localidade à outra pelo caminho de menos custo, com maior eficiência. É como fazer sua viagem gastando a menor quantidade de dinheiro. Cobriremos apenas as cidades maiores e também as áreas.

	Thais	**Venore**	**Carlin**	**Ab'Dendriel**	**Edron**	**Darashia**	**PoH**	**Orc Fort**
Thais		barco (120)	barco (100)	barco (120)	barco (150)	barco para Edron, tapete mágico (180)	a pé	barco para Ab'Dendriel (120), a pé
Venore	barco (120)		barco (120)	barco (80)	barco (30)	barco (50)	a pé	a pé
Carlin	barco (100)	barco (120)		barco (70)	barco (100)	barco para Edron, tapete mágico (130)	barco para Venore (120), a pé	barco para Ab'Dendriel (70), a pé
Ab'Dendriel	barco (120)	barco (80)	barco (70)		barco (60)	barco para Edron, tapete	barco para Venore (80), a	a pé

						mágico (90)	pé	
Edron	barco (150)	barco (30)	barco (100)	barco (60)		tapete mágico (30)	barco para Venore (30), a pé	barco para Venore (30), a pé
Darashia	mc to Edron, boat (180)	boat (50)	mc to Edron, boat (130)	mc to Edron, boat (90)	mc (30)		barco para Venore (50), a pé	barco para Venore (50), a pé
PoH	a pé	a pé	a pé para Venore, barco (120)	a pé para Venore, barco (80)	a pé para Venore, barco (30)	a pé para Venore, barco (50)		a pé
Orc Fort	a pé para Ab'Dendriel, barco (120)	a pé	a pé para Ab'Dendriel, barco (70)	a pé	a pé para Venore, barco (30)	a pé para Venore, barco (50)	a pé	

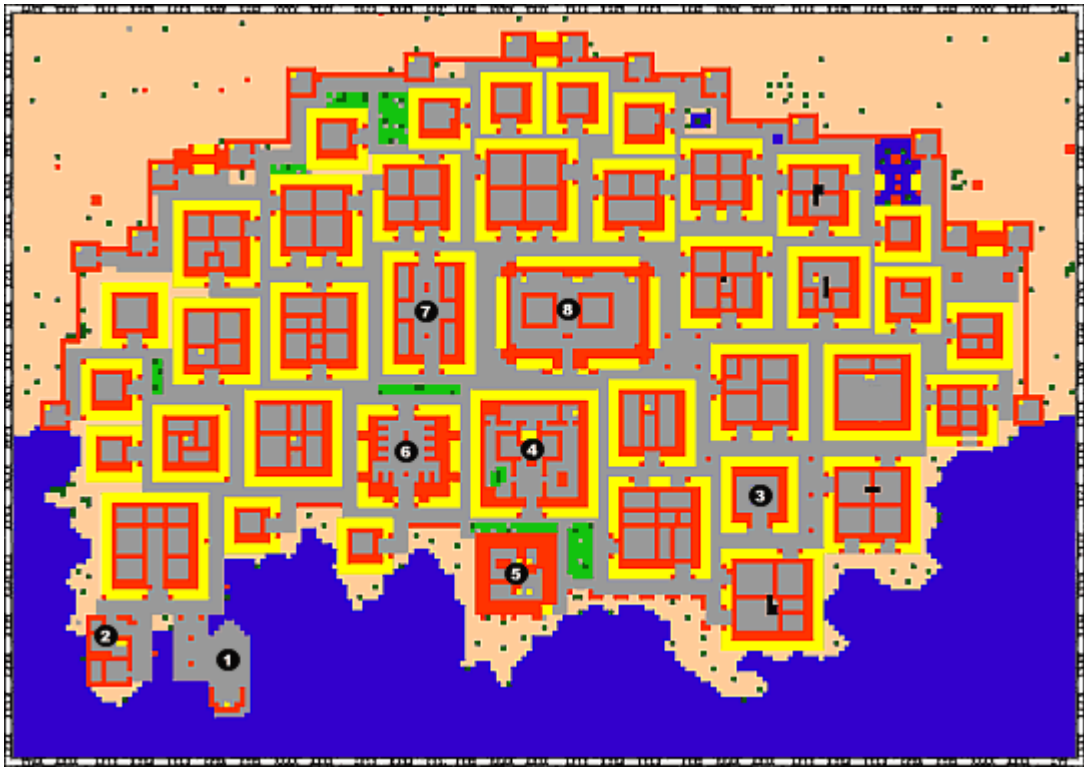
Esse é o mapa do Mundo de Tíbia, logo abaixo coce verá os mapas de algumas das principais cidades do grande continente, e da "Ilha dos Iniciantes (Rookgaard)".

Atenção, Observador: Os mapas das cidades possuem NPCS (geralmente vendedores) e você terá que interpretá-los sozinho.
Os Mapas das cidades não estão em ordem de importância

Tibia

Forda
Senja
Ab'Dendriel
Vega
Carlin
Edron
The big
old one
Venore
Rookgaard
Desert
Thais
Fibula
Darama
produced
by WoT
www.tibia.de

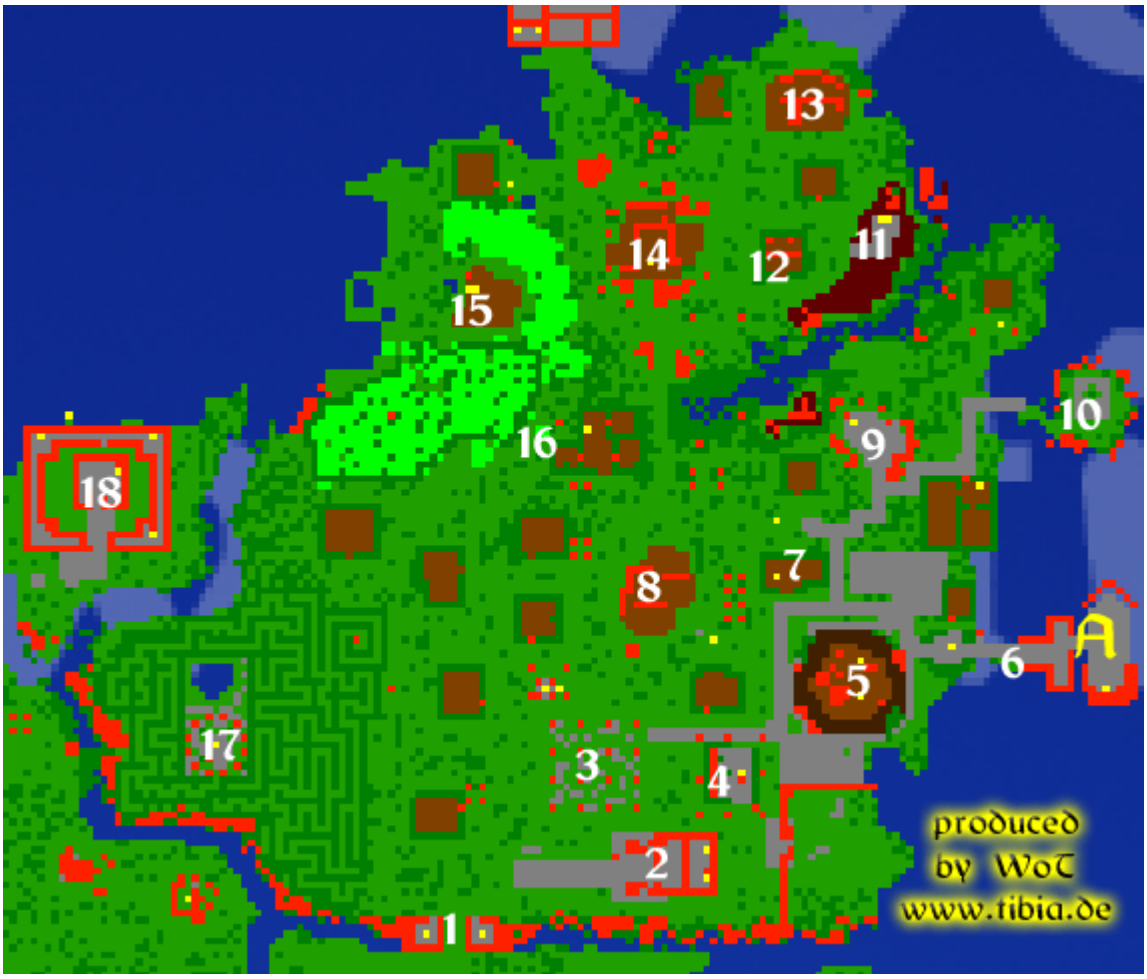
Ankrahmun



No sudeste de Darama o Faraó Arkhothep reina sobre a mística cidade de Ankrahmun na qual seus habitantes vivem em antigas pirâmides.

1 - Barco	5 - Guilda dos Sorceres
2 - Correios	6 - Depósito
3 - Templo e Guilda dos Druidas	7 - Shopping vendendo Comida, Runas, Fluídos.
4 - Templo do Pharaoh	8 - Arena de batalha e campo de munição.

Ab'Dendriel



Ab'Dendriel é uma cidade de Elfos que fica no norte de tibia...

1 - Cemitério	10 - Templo
2 - Embaixada de Thais e Correio	11 - Árvores sagradas
3 - 2º andar: Líder do Cenath Cast (Guilda de druidas) NPC: Eroth	12 - Loja dos arqueiros, NPC: Irea
4 - Depósito	13 - Loja de comida, NPC: ninguém ainda
5 - Sweaty Cyclops	14 - Loja dos Bardos, NPC: ninguém ainda
6 - Torre de observação	15 - Feiticeiro malvado (Evil arcanist)
7 - Biblioteca	16 - Lixão
8 - Casa do caçador (Térreo) / Loja de mágica (2º andar) NPC: Shiriel	17 - Labirinto
9 - Altar de sacrifícios	18 - Castelo Elvenbone
A - Navio para Carlin, Thais, Venore e Edron	

Carlin

Carlin é a segunda maior cidade de tibia e não é governada pelo Rei de Thais (Rei Tibianus). Carlin é governada pela Rainha Eloise e todos os NPCs de Carlin são mulheres.

1 - Cemitério	12 - Loja de mágicas, NPC Rachel
2 - Delegacia	13 - Açougueiro, NPC Lector
3 - Escola, NPC Phillip	14 - Loja de armaduras, NPC Cornelia
4 - Clube dos Exploradores	15 - Loja de comida, NPC Imalas
5 - Arqueiro Perac, NPC Perac vende arcos, balestras e munição	16 - Loja de equipamentos, NPC Sarina
6 - Guilda dos paladinos, NPC Legola	17- Loja de armas, NPC Rowenna
7 - Igreja, NPC Tibra	18 - Correio e Depósito, NPC Liane
8 - Moinho	19 - Teatro
9 - Guilda dos druidas, NPC Padeira	20- Tabuleiro e parque
10 - Adega e bar, NPC Dane	21 - Castelo de Carlin, NPC Queen Eloise
11 - Guilda dos Feiticeiros (Sorcerers), NPC Lea	22 - Guilda dos Cavaleiros (Knights),

(andar de cima)	NPC Trisha
	23 - Loja de móveis, NPC Nydala
A - Navio para Thais, Ab'Dendriel, Venore ou Edron	

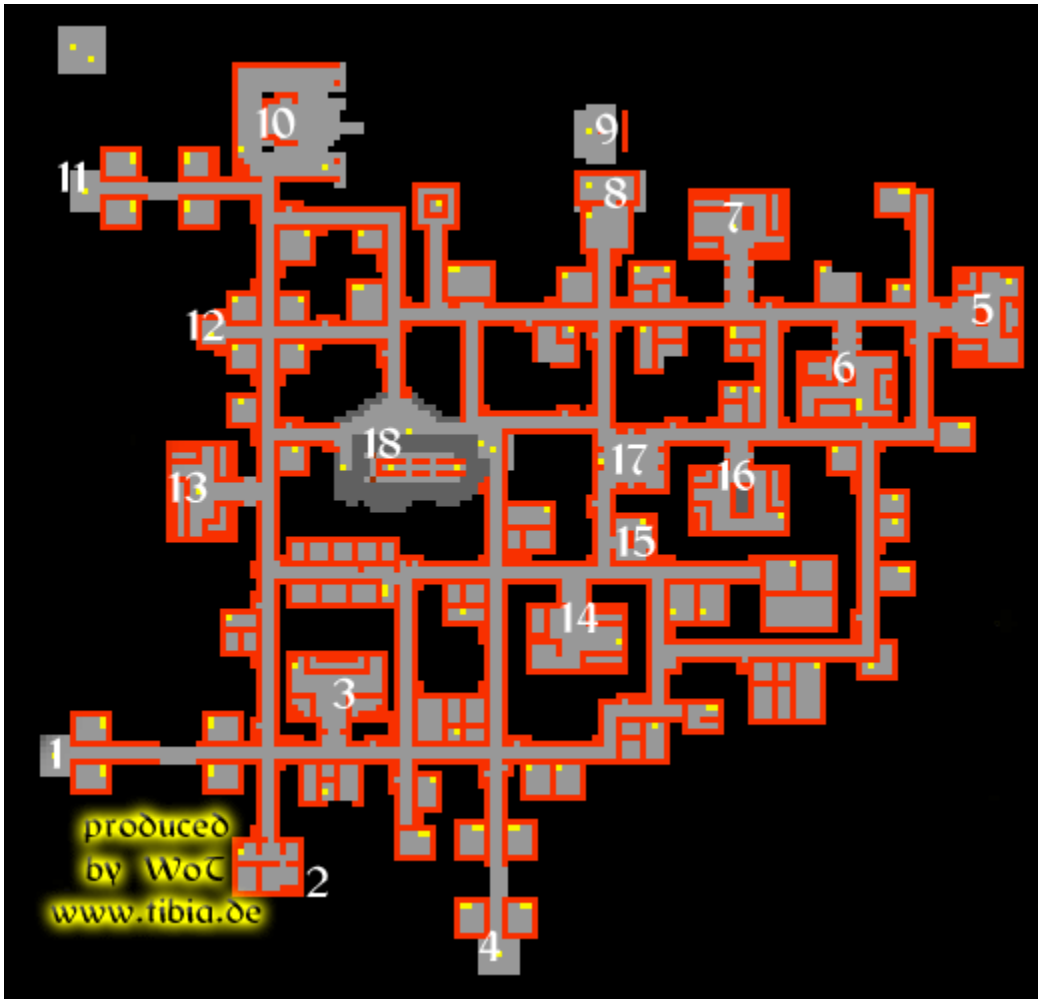
Edron

Edron é uma colônia de Thais

1 - Portão norte para o porto, NPC Pino - Serviço de viagens de tapete voador	13 - Estátua do "Ganderat, poderoso cavaleiro de Edron"
2 - Estábulo	14 - Academia Noodles de Mágica Moderna (Noodles Academy of Modern Magic - NAMM) NPC's Alexander, Thomas, Luna, Sandra
3 - Duas lojas NPC Bonifacius - Comida (Esquerda) NPC Ebenizer - Banco (Direita)	15 - Torre NAMM, Moinho, Treino
4 - Escadas para o Depot	16 - Torre de Encontros do NAMM
5 - Correio, NPC Chrystal	17- Torre de Mágicas NAMM NPC's Puffels, Ursula, Gundralph, Zoltan

6 - Sala do trono do governador	18 - Torre dos Místicos NAMM/td>
7 - Escadas para o cassino (Xadrez e mais)	19 - Torre NAMM
8 - Shopping center, 3 Lojas de NPC no 1º andar NPC Willard - Armas NPC Beatrice - Equipamentos NPC Rudolph - Alfaiate	20- Torre da Guilda da Academia de Mágica do NAMM
9 - Templo, NPC Amanda	21 - Entrada para Stonehome
10 - Campos	22 - Curandeiro
11 - Joalheiro, NPC Iwan	23 - Cemitério
12 - Loja de Móveis do Edvard, NPC Edvard	
A - Navio para Thais, Carlin or Ab'Dendriel	

Venore



Venore é a cidade mais a leste do continente. A cidade foi construída em cima de um pântano. É uma cidade muito diferente...
Daqui é possível ir de navio para Darashia.

1 - Entrada da cidade	10 - Entrada do estaleiro
2 - Prisão e tropas, NPC Sylvester	11 - Entrada norte para o pântano
3 - Loja de armas e armaduras • NPC Xed - armas de distância • NPC Romella - armas de combate • NPC Yanni - armaduras	12 - Entrada para local de pescaria
4 - Entrada sul para o pântano	13 - Coisas úteis; • NPC Chephan - equipamentos para cozinhar • NPC Julian - instrumentos • NPC Nelliem - equipamentos de jardinagem • NPC Shiantis - vários tipos de equipamentos • NPC Leeland - dono
5 - Casa da riqueza; • NPC Odemara - compra e vende gemas, pérolas, etc • NPC Rokyn - banco • NPC Carina - jóias • NPC Dagomir - ...	14 - Dress for Success, Hugo Chief; NPC Aldo and NPC Norbert sell here; NPC Hugo - owner
6 - NPC Allen, NPC Borkas e NPC Yulas vendem móveis	15 - NPC Ashtamor; vende vasos
7 - Mercado; • NPC Rodney - frutas • NPC Livielle - frutas exóticas • NPC Rose - flores • NPC Talesia - dono	16 - Loja de Magias; • NPC Frans - runas e livros de magia (speelbook) • NPC Digger - poções • NPC Smiley - magias • NPC Chatterbone - magias • NPC Vladruc - dono
8 - Negócios Estrangeiros, portal da cidadania	17 - NPC Yberius, templo
9 - Capitão Fearless - navio para Darashia	18 - Depot; • NPC Dove - Correio • NPC Asrak - Arena de Duelos • NPC Maria and NPC Urkalio - Taverna Hard Rock • NPC Zebron - Jogador • NPC Boozer - Garçom da Pista de

	Corrida do Hard Rock

Thais

Thais é a primeira e a maior cidade de tibia. Desta cidade, o Rei Tibianus reina sobre a maior parte do continente.

1 - Castelo Real, NPCs Bozo e King Tibianus	15 - Guilda dos druidas (druids), NPC Marvik
2 - Igreja, NPC Lynda	16 - Joalheria, NPC Hanna
3 - Quartel do Exército Real, NPC Chester Kahs	17 - Loja de Mágicas, NPC Xodet
4 - Antigo templo (entrada da masmorra)	18- Loja de música, NPC Quero
5 - Cemitério	19 - Assistente de Durin, NPC Oswald
6 - Castelo do Pântano (antigo PoD)	20 - Porcos, ovelhas, fazenda, plantações, NPCs McRonald
7 - Moinho	21 - Templo, NPC Quentin
8 - Loja de móveis, NPC Gamon	22 - Correio e Depot, NPC Benjamin
9 - Padaria	23 - Guilda dos paladinos, NPC Elane

10 - Loja de armas e armaduras, NPC Samuel	24 - Pensão
11 - Taverna, NPC Frodo	25 - Delegacia
12 - Mercado, NPC Gorn	26 - Banco, NPC Suzy
13 - Salão de jogos (xadrez, damas)	27 - Guilda dos feiticeiros (Sorcerers), NPCs Muriel, Lungelen
14 - Guilda do cavaleiros (Knights), NPC Gregor	28 - Caçador real
A - Portão norte, leva na direção do lago Alakar e do Monte Sternum	C - Portão sul, leva na direção de Fibula
B - Portão Leste, leva na direção da montanha dos trolls e do Monte Sternum	D - Portão Oeste, leva na direção do farol e de Fibula
X - Navio para Carlin, Ab'Dendriel, Venore or Edron	

Rookgaard

Rookgaard é o nome da ilha dos novatos e também o nome da cidade que existe nela. A cidade é cercada por um muro, o qual a protege do ambiente hostil da ilha. A única saída fica no norte da cidade e você só pode sair se o seu nível for 2 ou maior. Todos começam o jogo em rookgaard e têm que ficar aqui até chegar no nível 8, quando podem escolher uma vocação e sair da ilha para sempre. Não existe nenhuma maneira de voltar para a ilha...

1 - Templo inicial, NPC "Cipfried" cura todos os newbies até 65 HP	7 - Academia, NPC "Seymor" e uma grande biblioteca, aqui fica também o

	oráculo onde você escolhe sua profissão e a cidade onde vai morar
2 - Loja Lilys, NPC Lydia, vende runas de antídoto e compra frutinhas azuis que ficam nos arbustos	8 - Loja de equipmentos, NPC "Obi" e NPC Dixi no andar de cima
3 - Moinho, NPC "Willie", compra e vende alimentos	9 - NPC Tom, compra corpos de animais recém mortos
4 - Loja de equipmentos, NPC Al Dee	10 - NPC Lee'delle, uma grande loja
5 - Escada para a parte perigosa da ilha, NPC "Dallheim"	11 - NPC Billy, compra e vende alimentos
6 - Loja, NPC "Norma" vende armaduras e outras coisas	12 - NPC Loui, um monge em reflexão

Apêndice

Guia de Criaturas do Cap. XI

Nome	Figura	Exp.	Físico/Destreza	Conjurar/ Convencer		Ataque	Itens
Rat		5	2/2	200	14	Ataque de perto (0-10 dano)	0-4 Ouro, 0-1 Queijo
Snake		10	2/1	205	15	Ataque de perto (0-5 dano), Poison (1 HP/sec x 18)	-
Cave Rat		10	3/3	250	16	Ataque de perto (0-10 dano)	0-4 Ouro, 0-1 Queijo, Jaqueta
Spider		12	2/3	210	14	Ataque de perto (0-5 dano)	0-10 Ouro
Wolf		18	3/3	255	16	Ataque de perto (0-20 dano)	0-4 Carne
Bug		18	3/2	250	16	Ataque de perto (0-15 dano)	0-10 Ouro, 0-3 Cereja
Hyaena		20	6/6	275/275	16	Ataque de perto (-)	Carne
Winter Wolf		20	3/3	260	16	Ataque de perto (0-20 dano)	0-2 Carne
Troll		20	5/3	290	17	Ataque de perto (0-15 dano)	0-10 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Lança de Arremesso, Machadinha, Botas de Couro, Elmo de Couro, Escudo de Madeira, Corda, Amuleto de Prata (raro), Clava Estrelada
Poison Spider		22	3/4	270	16	Ataque de perto (0-20 dano), Poison (1 HP/sec x 20) **Imunidades**: Poison	0-4 Ouro
Frost Troll		23	6/5	300	17	Ataque de perto (0-20 dano)	0-10 Ouro, 0-2 Peixe, Sacola, Clava, Lança de Arremesso, Florete, Escudo de Madeira, Casaco, Gravetos
Bear		23	8/6	300	17	Ataque de perto (0-25 dano)	0-4 Carne, 0-2 Presunto
Wasp		24	4/6	280	17	Ataque de perto (0-25 dano), Poison (1 HP/sec x 20)	-

Swamp Troll		25	6/6	320	18	Ataque de perto (0-30 dano), Poison (1 HP/sec x 10) **Imunidades**: Poison	0-10 Ouro, 0-1 Peixe, Sacola, Adaga, Botas de Couro, Tocha, Vara de Pescar (raro)
Orc		25	7/7	300	17	Ataque de perto (0-35 dano)	0-8 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Sabre, Machado, Armadura Estrelada, Elmo Estrelado, Escudo Estrelado
Goblin		25	5/5	290	17	Ataque de perto, Ataque de longe(Small stones | 0-35 dano)	0-9 Ouro, 0-1 Peixe, Queijo Estragado, Sacola, Espada Curta, Machadinha, Adaga, Coura, Elmo de Couro, Osso, Clava de Osso
Polar Bear		28	8/6	315	18	Ataque de perto (0-30 dano)	0-4 Carne, 0-2 Presunto
Cobra		30	6/5	275/275	16	Ataque de perto **Imunidade:** Poison **Especial:** Picada de poison	-
Lion		30	8/8	320	18	Ataque de perto (0-40 dano)	0-4 Carne, 0-2 Presunto
Skeleton		35	5/5	300	17	Ataque de perto (0-25 dano, Life Drain | 0-15 dano) **Imunidades**: Poison	0-10 Ouro, Osso, Sacola, Espada, Tacape, Maça, Escudo de Bronze, Elmo Viking, 0-2 Tochas
Orc spearman		38	10/9	-/310	18	Ataque de longe (Lança de Arremessos | 0-50 dano)	0-8 Ouro, 0-2 Carne, Sacola, Lança de Arremesso, Machete, Calça Estrelada
Rotworm		40	7/6	-/305	18	Ataque de perto (0-40 dano)	0-22 Ouro, 0-2 Presunto, 0-2 Carne, Sacola, Maça, Espada, Elmo dos Legionários, Escudo de Cobre, Katana
Larva		44	7/7	355/355	19	Ataque de perto (poison) Imunidade: Poison	Ouro, Carne.
Elf		42	10/10	320	18	Ataque de perto, Ataque de longe (Arrows | 0-50 dano) **Imunidades**: Invisibility	0-3 Maçãs, Sacola, Espada Longa, 0-6 Flechas, Elmo Estrelado, Armadura Estrelada, Escudo de Bronze, Botas de Couro, Sandálias
Scorpion		45	5/5	310	18	Ataque de perto (0-45 dano), Poison (Começando com 0-20 HP/seg gradualmente reduzindo, total 100-300 HP)	-
Dwarf		45	9/8	320	18	Ataque de perto (0-40 dano) **Imunidades**: Poison	0-8 Ouro, 0-2 Cogumelos Brancos, Sacola, Machado, Tacape, Armadura Estrelada, Escudo de Cobre, Calça de Couro, Pá, Picareta, Carta, Anel dos Anões (raro)
Minotaur		50	10/10	330	18	Ataque de perto (0-45 dano)	0-28 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Espada, Maça, Machado, Malha de

							Ferro, Elmo de Malha de Ferro, Elmo de Bronze, Calça de Couro, Escudo de Prata, Pá, Amuleto de Bronze (raro)
Orc Warrior		50	12/9	360	19	Ataque de perto (0-60 dano)	0-15 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Sabre, Escudo de Madeira, Malha de Ferro, Pele de Animal, Garrafa, Adaga Envenenada (raro), Escudo de Cobre (raro)
Wild Warrior		55	12/12	420	21	Ataque de perto (0-70 dano)	0-20 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Machado, Maça, Elmo de Malha de Ferro, Armadura de Bronze, Escudo de Bronze, Escudo de Aço, Calça de Couro, Elmo de Ferro , Martelo de Guerra (raro)
War Wolve		55	14/14	-/420	21	Ataque de perto (0-50 dano)	0-4 Carne, 0-2 Presunto
Amazon		60	11/11	390	20	Ataque de perto (0-45 dano), Ataque de longe (Taca facas - dano 0-40 dano)	0-10 Ouro, 0-2 Brown Pãos, Sacola, Sabre, 0-2 Adagas, Coura, Escudo Estrelado, 0-2 Crânios, Tocha, Cordão de Cristal , Rubi Pequeno (raro)
Minotaur Archer		65	10/10	390	20	Ataque de longe (Até 2 Bolts | 0-80 dano)	0-28 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Balestra, 0-20 Setas, Armadura de Escamas, Armadura de Bronze, Malha de Ferro, Calça de Malha de Ferro, Elmo de Soldado
Dwarf Soldier		70	13/8	360	19	Ataque de perto (0-80 dano), Ataque de longe(Setas | 0-60 dano)	0-15 Ouro, 0-3 Cogumelos Brancos, Sacola, Balestra, Machado de Batalha, 0-10 Setas, Elmo de Soldado, Escudo dos Anões, Malha de Ferro, Botas de Couro, Pá, Picareta, Anel dos Anões (raro), Anel de Machado (raro)
Elf Scout		75	16/15	360	19	Ataque de longe (0-2 Flechas | 0-75 dano). **Imunidades**: Invisibility	0-6 Ouro, 0-1 Uvas, Sacola, Espada Longa, Elmo Estrelado, Armadura Estrelada, Arco, 0-12 Flechas, 0-3 Flechas Envenenadas, Sandálias, Cantil
Valkyries		85	19/11	450	22	Ataque de perto (0-70 dano), Ataque de longe (Lança de Arremessos | 0-50 dano)	0-12 Ouro, 0-2 Carne, 0-2 Maçãs, Sacola, 0-5 Adagas, Malha de Ferro, 0-2 Crânios, Machado Duplo , Armadura de Prata , Amuleto de Proteção , Cordão de Cristal , Rubi Pequeno , Diamante Pequeno
Ghoul		85	10/10	450	22	Ataque de perto (0-50 dano, Life Drain 0-25 dano) **Imunidades**: Poison,	0-30 Ouro, Sacola, Faca, Armadura de Escamas, Elmo de

						Invisibility **Especiais**: Healing	Bronze, Elmo Viking, Crânio, Tocha, Rubi Pequeno (raro), Anel da Vida (raro)
Stalkers		90	12/13	-	-	Ataque de perto (0-70 dano) **Especiais**: Invisibility **Imunidades**: Invisibility	0-? Ouro, Sacola, Mochila, Facas de Arremesso, Calça de Couro, Calça de Bronze, Runas Brancas, Lança Obsidiana, Anel de Invisibilidade (raro)
Orc Shaman		110	11/9	-	-	Ataque de longe (Fire Missiles | 20-40 dano, Energy Missiles | 0-100 dano) **Imunidades**: Poison, Invisibility, Energy **Especiais**: Healing **Summons**: Snakes	0-15 Ouro, 0-1 Corncob, Sacola, Tocha, Lança de Arremesso, Malha de Ferro, Cobra Morta, Livro de Magias, Bastão
Orc Rider		110	18/14	-/490	24	Ataque de perto	0-? Ouro, 0-? Carne, Mochila, Cordão de Dentes de Lobo, Machado Orquico, Elmo Estrelado, Armadura de Escamas, Escudo de Batalha, Lança Obsidiana
Fire Devil		110	20/20	530	25	Ataque de longe (Fire balls | 60-70 dano, Explosions | 0-50 dano) **Imunidades**: Fire	0-? Ouro, 0-? Carne, 0-? Pão, Sacola, Cimitarra, Tocha, Runa Branca, Escudo dos Guardiões, Machado Duplo
Scarab		120	32/32	395	20	Ataque de perto (-) Ataque de longe (Poison fields) **Imunidade:** Poison **Especial:** haste	Gps, Carne, Flechas, Machete Pesado, Maça Daramaniana, scarab coin.
Witch		120	30/11	-	-	Ataque de longe (Fire missiles | 0-50 dano, Fire fields) **Imunidades**: Poison, Invisibility, Energy	0-10 Ouro, 0-10 Biscoitos, 0-1 Queijo, Ervas, Sacola, Foice, Botas de Couro, Casaco, Capa, Adaga de Prata, Cordão de dentes de lobo Cordão Gárlico , Amuleto de Proteção
Ghost		120	15/15	-	-	Ataque de perto (Life Drain | 10-45 dano) **Imunidades**: Poison, Physical Weapons	Sacola, Faca, Estrela da Manhã, Sandálias, Capa, Escudo Ancião , Anel de Invisibilidade (raro)
Gargoyles		150	25/25	-/0	-	Ataque ??? Imunidades: Fire, Poison	, Ouro, Carne e outros itens.
Mummy		150	24/24	-/510	24	Ataque de perto (0-90 dano), Poison (Começa com 0-5 HP/sec reduzindo, total 40-60 HP) **Imunidades**: Poison, Invisibility **Especiais**: Paralyze	0-80 Ouro, Sacola, Espada Curta, Magic Light Wand, Talismã Estranho , Adaga Envenenada , Escudo Preto (raro), Anel de Invisibilidade (raro)
Minotaur Mage		150	15/11	-	-	Ataque de longe(Energy missiles | 0-30 dano, Explosions | 0-120 dano, Energy fields)	0-? Ouro, 0-12 Cenouras, Sacola, Faca de Combate, Armadura de Bronze, Elmo de

						Imunidades: Energy, Invisibility, HMM	Couro, Calça de Couro, Calça de Malha de Ferro, Cobra Morta, 0-2 Tochas
Cyclopes		150	26/13	490	24	Ataque de perto (0-120 dano)	0-30 Ouro, 0-3 Carne, 0-4 Presunto, 0-2 Pão, Sacola, Espada Curta, Escudo de Batalha, Escudo de Prata, Wolf Teeth Chain , Halberd , Elmo Negro , Clava Ring
Hunter		150	15/11	-/530	25	Ataque de longe (0-3 flechas | 0-100 dano)	0-? Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Arco, 0-18 Flechas, 0-3 Burst Flechas, Armadura de Bronze, Elmo de Couro, Elmo de Bronze, Calça de Couro, Tocha, Green Tunic, Rubi Pequeno, Dragon Necklace
Slime		160	15/15	-	-	Ataque de perto (0-80 dano). **Imunidades**: Poison **Especiais**: Pode sumonar até 5 slimes; Se transforma em poison quando morre	-
Minotaur Guard		160	18/15	550	26	Ataque de perto (0-100 dano)	0-20 Ouro, 0-1 Carne, Sacola, Tacape, Armadura de Bronze, Armadura de Escamas, Escudo de Batalha, Calça de Couro, Vara de Pescar, Machado Duplo, Calça de Malha de Ferro
Stone Golem		160	27/13	590	27	Ataque de perto (0-90 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Paralyze	0-? Ouro, Sacola, Tocha, Carlin Espada, , Escudo de Aço, Armadura de Escamas, Crystal Ring, Red Gem, Power Ring
Beholder		170	26/26	-	-	Ataque de longe (Energy missiles tira de 0-70 dano, Fire missiles causa mana drain) Sudden Death (SD) **Imunidades**: Poison, Invisibility **Summons**: Skeletons (up to 6) Especial: Mana drain	0-52 Ouro, Sacola, Espada Longa, Estrela da Manhã, Escudo de Aço, Escudo de Madeira, Livro de Magias, Two-Handed Espada , Beholder Shield (raro)
Dwarf Guard		170	24/8	600	27	Ataque de perto (0-130 dano) **Imunidades**: Poison, Invisibility	0-30 Ouro, 0-2 Cogumelos Brancos, Sacola, Martelo de Batalha, Armadura de Escamas, Escudo de Batalha, Botas de Couro, Machado Duplo , Steel Helmet , Anel de Machado (raro), Small Amethyst (raro)
Elf Arcanist		175	22/20	-	-	Ataque de longe (Flechas | 0-90 dano, Energy missiles | 0-70 dano, Sudden Death | 0-50 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Invisibility **Especiais**: Healing	0-1 Melon, 0-1 Pão, Sacola, 0-3 Flechas, Vara, Sandálias, Scroll, Runa Branca, Green Tunic, Arcol, Inkwell, Parchment, Sling Herb, Candlestick, Life Crystal , Elven Amulet , Yellow Gem (raro)

Blue Djinn		190	33/33	-	-	Ataque de perto (-) Ataque de longe (-) **Imunidades:** Paralyze, Fire, Poison, Energy **Especial:**Faz você ficar bebado, transforma você num rato	Gps, cenouras, e outros itens.
Green Djinn		190	33/33	-	-	Ataque de perto (-) Ataque de longe (-) **Imunidades:** Paralyze, Fire, Poison, Energy **Especial:** Faz você ficar bebado, transforma você num rato	Gps, grave flowers, Queijo, small oil lamps e outros itens.
Crypt Shamblers		195	33/12	0	27	Ataque ??? Imunidades: Poison, Paralyze	Ouro coins, rotten Carnes, small Ossos, two handed Espadas, Shurikens, Diamante Pequenos, Elmos de Ferro, Escudos de Osso e Espadas de Osso.
Orc Berserker		195	21/9	590	27	Ataque de perto (0-190 dano) **Imunidades**: Poison **Especial:** Haste	0-15 Ouro, 0-1 Carne, 0-1 Presunto, Sacola, Machado de Batalha, Malha de Ferro, Elmo de Malha de Ferro, Lâmpada, Halberd , Armadura de Prata (raro), Anel de Espada (raro)
Monk		200	24/11	600	27	Ataque de perto (0-150 dano) **Imunidades**: Invisibility **Especiais**: Healing	0-20 Ouro, 0-1 Pão, 0-2 Sacolas, Coura, Vara, Pergaminho, Lâmpada, Brown Frasco, Sandálias, Ankh, Cristal da Vida, Anel de Poder
Fire Elemental		220	28/28	690	30	Ataque de perto (0-100 dano), Distance de perto (Explosions | Até 160 de dano) **Imunidades**: Fire, Invisibility	-
Demon Skeleton		240	40/30	620	28	Ataque de perto (0-180 dano, Life Drain | 30-60 dano) **Imunidades**: Fire, Poison	0-40 Ouro, 0-? Marrom Pão, Sacola, Martelo de Batalha, Maça, Maça Clériga, Shuriken, Escudo de Batalha, Elmo de Ferro, Tocha, Fetiche do Dragão, Escudo do Guardião
Dwarf Geomancers		245	38/8	-	0	Ataque de longe (| 0-120 dano, Mana drain | 0-80 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Invisibility **Especiais**: Healing	0-30? Ouro, 0-2 Pears, 0-2 Cogumelos Brancos, 0-2 Sacolas, Runa Branca, Magic Light We, Calça Estrelada, Botas de Couro, Maça Clériga, Boots of Haste
Orc Leader		270	45/9	640	29	Ataque de perto (0-130 dano), Ataque de longe (Throwings Facas | 0-80 dano) **Imunidades**: Fire, Invisibility	0-30 Ouro, 0-1 Carne, 0-1 Peixe, Sacola, Espada Longa, Throwing Faca, Cimitarra, Adaga, Escudo de Prata, Calça de Bronze, Mochila, Green Tunic, Anel de Espada , BroadEspada , Armadura de Prata , Plate Legs (raro), Warrior Helmet (raro)

Vampire		290	45/45	-	-	Ataque de perto (0-160 dano, Life Drain | 50-100 dano) **Imunidades**: Poison, Paralyze, Invisibility **Especiais**: Paralyze	0-20 Ouro, Sacola, Calça de Couro, Arcol, Crânio, Katana, Grave Flower, Black Pearl , Emerald Bangle , Spike Espada , Strange Helmet , Ice Florete , Vampire Shield (raro)
Marids		300	55/55	-	-	Ataque??? Imunidade: Fire, Poison, Energy, Paralyze	Ouro coins, Machete Pesados, blueberries, small oil Lâmpadas e outros itens.
Efreets		300	55/55	-	-	Ataque ??? Imunidades: Poison, Fire, Energy, Paralyze	Ouro coins, Machete Pesados, pears, small oil Lâmpadas e outros itens.
Priestess		420	39/11	-	-	Ataque de perto (0-70 dano), Ataque de longe(Energy missiles | 0-50 dano, Sudden Death | 0-100 dano, Mana drain | 0-105 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Invisibility **Especiais**: Healing **Summons**: Ghouls	0-2 Maçãs, 0-1 Dark Mushroom, 0-1 Wood Mushroom, Sacola, Arcol, Adaga, Goat Grass, Sling Herbs, Talon, Crystal Ball, Cordão de Cristal, Escudo Preto, Wooden Flute, Maça Clériga
Yeti		950	46/30	-	-	Ataque: ???	0-? gp, 0-3 Carne, 0-? Presunto, snowball
Osso Beasts		580	51/51	-	-	Ataque ??? Imunidades: Poison, Paralyze Especial: Berserk Ataque (Exori)	Ouro coins, Crânios, Ossos, big Ossos, Armadura de Pratas, Clava de Ossos, green mushrooms, Espadas de Osso, Escudos de Osso.
Necromancer		580	58/11	-	-	Ataque de longe (Life drain | 50-100 dano, Energy missiles | 0-100 dano) **Imunidades**: Poison, Invisibility **Especiais**: Healing **Summons**: Skeletons, Ghouls, e Mummies	0-? Ouro, Sacola, Katana, Arcol, Crânio, Grave Flowers, Mystic Turban, Conjure We, Crânio Vara, Boots of Haste, Maça Clériga
Orc Warlord		670	95/9	-/0	-	Ataque de perto (0-350+ de dano), Ataque de longe (0-70+ de dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Invisibility **Especiais**: Invisibility	0-? Ouro, 0-? Carne, 0-? Peixe, Cimitarra, Shuriken, Machado Orquico, Calça de Bronze, Dragon Presuntomer, Anel de Invisibilidade, Armadura de Prata, Plate Legs, Crusader Helmet
Dragon		700	100/100	-	-	Ataque de perto (0-125 dano), Ataque de longe (Great fireball | 40-120 dano, Fire wave | 100-160 dano) Cuidado porque pode dar vários combos **Imunidades**: Fire, Poison, Invisibility **Especiais**: Healing	0-110 Ouro, 0-4 Dragon Presunto, Sacola, Maça, Espada Curta, Espada Longa, Broad Espada, Machado Duplo, Balestra, 1-10 Burst Flechas, Escudo de Aço, Elmo de Bronze, Steel Helmet, Elmo de Ferro, Plate Legs, Anel de Poder, Energy Ring, Diamante Pequeno,

							Cristal da Vida, Magic Light We, Dragon Presuntomer, Dragon Shield, Serpent Espada
Ancient Scarab		720	100/100	-	-	Ataque de perto, Ataque de longe (Poison storm) Especial: Sumona Larvas, Paralyze e haste Imunidades: Poison, invisibility	0-90 Ouro, Daramanian WarMachado, Scarab amulet, Ancient amulet, Scarab shield, magic light we, Armadura de Prata e Maça Daramaniana
Liches		900	88/50	-	-	Ataque??? Imunidade: Fire, Poison, Paralyze Summons: 1-4 Osso beasts	Black pearl, white pearl, blue robe, Varas, Ouro coins, spellbooks, dirty capes, Castle Shield e outros itens.
Giant Spider		900	130/130	-	-	Ataque de perto (0-300+ dano), Ataque de longe (Poison fields) **Imunidades**: Fire, Poison, Invisibility **Summons**: Poison Spiders **Especial:** Haste	0-100 Ouro, Sacola, Calça de Bronze, Steel Helmet, Armadura de Prata, Knights Armor, Knights Legs, Time Ring, Platinum Amulet
Banshee		900	100/100	-	-	Ataque de perto (0-200 dano), Ataque de longe (Musical notes | 0-400 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Paralyze, Invisibility **Especiais**: Paralyze	0-? Ouro, Simple Dress, Dirty Cape, Celestick, Silver Brooch, Blue Robe, Stone Skin Amulet, Ring of Healing, Red Robe
Hero		1200	140/11	-	-	Ataque de perto (0-250 dano), Ataque de longe (Flechas | 0-130 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Paralyze, Invisibility, HMM	0-100 Ouro, 0-2 Carne, 0-1 Uvas, Sacola, Red Rose, Arco, 0-12 Flechas, Wedding Ring, Scarf, Pergaminho, Lyre, Corda, Green Tunic, Two Heed Espada , War Presuntomer , Fire Espada (raro), Crown Armor (raro), Crown Legs (raro), Crown Helmet (raro), Crown Shield (raro), Might Ring (raro)
Black Knight		1600	180/11	-	-	Ataque de perto (0-300 dano), Ataque de longe (Lança de Arremessos | 0-180 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Invisibility **Especial:** Berserk (Exori)	0-100 Ouro, 0-? Marrom Pão, Sacola, Martelo de Batalha, Two Heed Espada, Lança de Arremesso, Machado Duplo, Halberd, Armadura de Prata, Elmo Negro, Steel Helmet, Calça de Bronze, Corda, Dragon Lance, Knight Machado, Knight Armor, Knights Legs, Dark Armor, Warrior Helmet, Boots of Haste, Ruby Necklace
Dragon Lord		2100	190/190	-	-	Ataque de perto (0-200 dano), Ataque de longe (Great fireball | 100-175 dano, Fire wave | 150-250 dano, Fire fields) Cuidado porque pode dar vários combos **Imunidades**: Fire, Poison, Invisibility **Especiais**: Healing	0-250 Ouro, 0-5 Dragon Presunto, 0-1 Green Mushrooms, 0-1 Power Setas, Book, Sacola, BroadEspada, Small Sapphire, Emerald, Ouroen Mug, Spike Espada, War Presuntomer, Tower Shield, Dragon Shield,

							Strange Helmet, Warrior Helmet, Royal Helmet, Energy Ring, Fire Espada, Dragon Scale Mail
Behemoth		2500	400/200	-	-	Ataque de perto (0-400 dano), Ataque de longe (Throwing stones | 0-250 dano) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Paralyze, Invisibility **Especial:** Haste	0-? Ouro, 0-? Carne, 0-? Sacola, Amphora, Machado Duplo, Two Heed Espada, Small Amethyst, Cordão de Cristal, Crowbars, Giant Espada, Green Spell We, Dark Armor, Steel Boots, Strange Symbol, Big Osso
Warlock		4000	320/11	-	-	Ataque de longe (Burst attack | 0-150 dano, Great energy beam | 150-200 dano, Mana drain, Fire fields) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Paralyze, Invisibility **Especiais**: Healing, Invisibility, Paralyze **Summons**: Stone Golems	0-150 Ouro, 0-? Pão, 0-5 Cherries, Mushrooms, Sacola, Adaga Envenenada, Inkwell, Celestick, Blue Robe, Stone Skin Amulet, Energy Ring, Might We, Crânio Vara, Ouroen Armor, Red Tome
Demon		6000	820/820	-	-	Ataque de perto (0-500 dano), Ataque de longe (Great fireball | 100-250 dano, Great energy beam | 300-400 dano, Mana drain) **Imunidades**: Fire, Poison, Energy, Paralyze, Invisibility **Especiais**: Healing **Summons**: Fire Elementals	0-250 Ouro, 0-? Carne, 0-10 Coconuts, Purple Tome, Sacola, Machado Duplo, Small Emerald, Talon, Ouroen Foice, Orb, Ice Florete, Giant Espada, Fire Machado, Platinum Amulet, Devils Helmet, Ring of Healing, Might Ring, Anel de Invisibilidade, Ouroen Ring, Demon Shield, Mastermind Shield, Ouroen Legs, Magic Armadura de Prata

Guia de Armas do Cap. XII

ESPADAS

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Mãos	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Faca		+1	+0	1	0.4	1 mão	Ghoul						
Adaga		+1	+1	D2	0.9	1 mão	Goblin, Swamp Troll, Amazon, Valkyries, Orc Leader, Priestess	Thais	Sam	2	Kazordoon	Uzgod	5
								Ab'Dendriel	Shanar	2	Thais	Sam	5
								Edron	Willard	2	Edron	Willard	5
								Venore	Romella	2	Darashia	Habdel	5
								Kazordoon	Uzgod	1	Venore	Romella	5
								Thais	Hardek	1	Carlin	Rowenna	5
								Darashia	Habdel	1	Thais	Gamel	5
								Carlin	Rowenna	1	Ab'Dendriel	Shanar	5
Faca de Combate		+2	+1	D2	0.8	1 mão	Ghost, Minotaur Mage						
Adaga de Prata		+2	+1	D2	1.0	1 mão	Witch						
Florete		+2	+2	D2	1.5	1 mão	Frost Troll	Thais	Sam	5	Kazordoon	Uzgod	15
								Edron	Willard	5	Thais	Sam	15
								Venore	Romella	5	Edron	Willard	15
								Kazordoon	Uzgod	3	Darashia	Habdel	15
								Darashia	Habdel	3	Venore	Romella	15
								Carlin	Rowenna	3	Carlin	Rowenna	15
											Ab'Dendriel	Shanar	15
Espada Curta		+2	+2	D3	3.5	1 mão	Goblin, Cyclops, Mummy, Dragon	Thais	Sam	10			
								Ab'Dendriel	Shanar	10			
								Edron	Willard	10			
								Venore	Romella	10			
								Carlin	Rowenna	8			
Sabre		+3	+2	D3	2.5	1 mão	Orc, Orc Warrior, Amazon	Thais	Sam	12	Darashia	Habdel	25
								Edron	Willard	12	Carlin	Rowenna	25
								Ab'Dendriel	Shanar	12	Ab'Dendriel	Shanar	35
								Venore	Romella	12	Kazordoon	Uzgod	35
								Carlin	Rowenna	5	Venore	Romella	35
								Darashia	Habdel	5	Edron	Willard	35
								Kazordoon	Uzgod	5	Thais	Sam	35
Espada de Osso		+3	+1	D3	1.9	1 mão	?						
Espada		+3	+3		3.5	1 mão		Thais	Sam	25	Thais	Sam	85

				D3+1			Skeleton, Rotworm, Minotaur, Orc Berserker	Edron	Willard	25	Edron	Willard	85
								Ab'Dendriel	Shanar	25	Darashia	Habdel	85
								Venore	Romella	25	Venore	Romella	85
								Kazordoon	Uzgod	15	Carlin	Rowenna	85
								Darashia	Habdel	15	Kazordoon	Uzgod	85
								Carlin	Rowenna	15	Ab'Dendriel	Shanar	85
Adaga Envenenada		+4	+2	D2 + Veneno	0.8	1 mão	Orc Warrior, Mummy, Warlock		Hardek	1			
Espada de Carlin		+3	+3	D4	4.0	1 mão	Stone Golem	Carlin	Rowenna	118	Carlin	Rowenna	473
								Kazordoon	Uzgod	118			
Machete Pesado		+4	+2	D4	1.8	1 mão	Scarab						
Katana		+4	+3	D4	3.1	1 mão	Rotworm, Vampire, Necromancer	Outlaw camp	H. L.	8			
Espada Longa		+4	+3	D2+1x2	4.2	1 mão	Elf, Elf Scout, Beholder, Orc Leader, Dragon	Thais	Hardek	51	Ab'Dendriel	Shanar	160
								Ab'Dendriel	Shanar	51			
								Kazordoon	Uzgod	51			
Cimitarra		+4	+3	D2+1x2	2.9	1 mão	Fire Devil, Orc Leader, Orc Warlord						
Espada Fina		+6	+5	D3+1x2	5.2	2 mãos	Orc Leader, Dragon, Dragon Lord						
Espada de Duas Mãos		+7	+6	D4x2	7.0	2 mãos	Beholder, Hero, Black Knight, Behemoth, Crypt SPresuntoblers	Thais	Sam	450	Kazordoon	Uzgod	950
								Ab'Dendriel	Shanar	450	Carlin	Rowenna	950
								Edron	Willard	450			
								Venore	Romella	450			
								Kazordoon	Uzgod	190			
								Carlin	Rowenna	190			
Espada de Gelo		+25	+0	D6+4x5 Dura 1 Ataque*	1.5	1 mão	Vampire, Demon						
Espada Espinhada		+6	+5	D4x2	5.0	1 mão	Vampire, Dragon Lord	Edron	Willard	240			
								Thais	Hardek	225			
								Kazordoon	Uzgod	225			
								Ab'Dendriel	Shanar	225			
Espada de Serpente		+6	+3	D3+1x2	4.1	1 mão	Dragon						
Espada de Fogo		+8	+5	D2+1x4	2.3	1 mão (Emite luz)	Hero, Dragon Lord	Kazordoon	Uzgod	1000			
								Ab'Dendriel	Shanar	1000			
Espada Brilhante		+9	+7	D3x4	2.9	1 mão	--Item de quest--						
Espada Gigante		+11	+5	D3+1x4	18.0	2 mãos	Behemoth, Demon						
Espada Mágica (Espada do Valor)		+12	+8	D4x4	4.2	1 mão	--Item de Quest (Annihilator)--						
Espada do Senhor da Guerra		+13	+9	D4x4	6.4	2 mãos	--Desconhecido--						

Espada Mágica Longa (Espada da Cyclomenia)		+13	+10	D3+1x4	4.3	2 mãos	--Desconhecido--						

MAÇAS

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Mãos	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Pé de Cabra		+1	+1	1	0.2	1 mão	Behemoth	Edron	Beatrice	50	Edron	Beatrice	260
											Darashia	Halif	260
											Kazordoon	Bezil/Nezil	260
Clava		+1	+1	D2	2.5	1 mão	Frost Troll	Thais	Sam	1	Darashia	Habdel	5
								Edron	Willard	1	Kazordoon	Uzgod	5
								Darashia	Habdel	1	Carlin	Rowenna	5
								Carlin	Rowenna	1			
								Venore	Romella	1			
								Kazordoon	Uzgod	1			
								Ab'Dendriel	Shanar	1			
Clava Estrelada		+2	+2	D2+1	3.5	1 mão	Troll, ?						
Clava de Osso		+3	+2	D3	3.9	1 mão	Goblin						
Maça		+4	+2	D2+1	3.8	1 mão	Skeleton, Rotworm, Minotaur, Wild Warrior, Demon Skeleton, Dragon	Thais	Sam	30	Thais	Sam	90
								Venore	Romella	30	Edron	Willard	90
								Fibula	Timur	30	Darashia	Habdel	90
								Edron	Willard	30	Venore	Romella	90
								Thais	Hardek	23	Carlin	Rowenna	90
								Ab'Dendriel	Shanar	23	Kazordoon	Uzgod	90
								Kazordoon	Uzgod	23	Thais	Gamel	90
								Darashia	Habdel	23			
								Carlin	Rowenna	23			
								Outlaw camp	H. L.	8			
Martelo de Ferro		+4	+2	D2x2	6.6	1 mão	--Item de quest--						
Maça Daramaniana		+5	+3	D2+1x2	6.8	1 mão	Ancient Scarab , Scarab						
Martelo de Batalha		+6	+3	D3x2	6.8	1 mão	Dwarf Guard, Demon Skeleton, Black Knight	Thais	Sam	120	Thais	Sam	350
								Edron	Willard	120	Edron	Willard	350
								Venore	Romella	120	Darashia	Habdel	350
								Kazordoon	Uzgod	50	Venore	Romella	350
								Darashia	Habdel	50	Carlin	Rowenna	350
								Carlin	Rowenna	50	Kazordoon	Uzgod	350
Estrela da Manhã (Estrela da		+6	+2		5.4	1 mão	Beholder, Ghost	Kazordoon	Uzgod	100	Darashia	Habdel	430
								Carlin	Rowenna	100	Thais	Sam	430
								Darashia	Habdel	100	Edron	Willard	430

Manhã)				D3x2				Edron	Willard	90	Carlin	Rowenna	430
								Thais	Sam	90	Kazordoon	Uzgod	430
								Venore	Romella	90			
Maça Clériga		+7	+3	D2x4	5.8	1 mão	Demon Skeleton, Dwarf Geomancer, Priestess, Necromancer	Edron	Willard	170	Edron	Willard	540
Martelo de Guerra		+11	+2	D2+1x4	8.5	2 mãos	Wild Warrior, Hero, Dragon Lord	Kazordoon	Uzgod	470			
								Darashia	Habdel	470			
								Carlin	Rowenna	470			
Martelo do Dragão		+8	+5	D2x4	9.7	1 mão	Orc Warlord, Dragon						
Cajado de Crânio		+9	+3	D2x4	1.7	1 mão	Necromancer, Warlock						
Maça de Cristal		+9	+4	D2x4	8.0	1 mão	--Desconhecido--						
Maça de Prata		+10	+7	D3x4	6.7	1 mão	--Item de Quest--						
Martelo do Trovão		+12	+8	D2+1x4	12.5	1 mão	--Desconhecido--						
Marreta Crítica		+12	+2	D2+1x4	15.0	2 mãos	--Provavelmente item de quest--						

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Mãos	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Bastão		+2	+6	D2+1	3.8	2 mãos	Orc SPresuntoan, Elf Arcanist, Monk				Thais	Gamel	40
											Ab'Dendriel	Shanar	40
											Venore	Romella	40
Bastão Encantado		+9	+11	D4+2	3.8	2 mãos							

MACHADOS

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Mãos	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Foice		+1	+1	1	1.0	1 mão	Witch						
Machadinha		+2	+1	D2	1.8	1 mão	Troll	Thais	Sam	4	Thais	Sam	8
								Edron	Willard	4	Edron	Willard	8
								Venore	Romella	4	Venore	Romella	8
Machado		+3	+1	D3	4.0	1 mão	Goblin, Orc, Dwarf, Minotaur, Wild Warrior	Thais	Sam	7	Thais	Sam	20
								Edron	Willard	7	Kazordoon	Uzgod	20
								Venore	Romella	7	Edron	Willard	20
											Venore	Romella	20

Tacape		+3	+2	D3+1	3.5	1 mão	Skeleton, Dwarf, Minotaur Guard	Fibula	Timur	25			
Machado Orquico		+5	+3	D2+1x2	4.5	1 mão?	Orc Rider, Orc Warlord						
Machado de Batalha		+6	+2	D2+1x2	5.0	2 mãos	Dwarf Soldier, Orc Berserker	Thais	Sam	80	Darashia	Habdel	235
								Edron	Willard	80	Carlin	Rowenna	235
								Venore	Romella	80	Kazordoon	Uzgod	235
								Carlin	Rowenna	75			
								Darashia	Habdel	75			
								Kazordoon	Uzgod	75			
Lança Obsidiana		+8	+2	D2+1x2	8.0	2 mãos	Stalkers, Orc Rider						
Machado Duplo		+8	+3	D3+1x2	7.0	2 mãos	Valkyries, Minotaur Guard, Dwarf Guard, Dragon, Black Knight, Behemoth, Demon	Carlin	Rowenna	260			
								Kazordoon	Uzgod	260			
								Darashia	Habdel	260			
Machado de Cabo Longo		+8	+3	D3+1x2	9.0	2 mãos	Cyclops, Orc Berserker, Black Knight	Thais	Sam	400			
								Edron	Willard	400			
								Venore	Romella	400			
								Carlin	Rowenna	310			
								Kazordoon	Uzgod	310			
								Darashia	Habdel	310			
								Outlaw camp	H. L.	50			
Machado Bárbaro		+7	+4	D2+1x2	5.1	1 mão	--Item de quest--	Edron	Willard	185	Edron	Willard	590
Foice de Ouro		+3	+1	D2	0.5	1 mão	Demon						
Machado dos Anões		+7	+4	D2+1x4	8.2	1 mão	--Item de quest--						
Machado de Cavaleiro		+8	+5	D2x4	5.9	1 mão	Black Knight						
Naginata		+9	+6	D3x4	8.0	2 mãos	--Item de quest--						
Machado de Guerra Daramaniano		+9	+3	D3x4	5.2	2 mãos	Ancient Scarab						
Machado Longo Guardião		+11	+3	D2+1x4	11.0	2 mãos	--Item de quest--						
Lança do Dragão		+11	+4	D2+1x4	6.7	2 mãos	Black Knight						
Machado de Fogo		+9	+4	D3x4	4.0	1 mão (Emits light)	Demon						
Machado Gree		+13	+5	D3+1x4	9.0	2 mãos	--Item de Quest--						

Machado dos Quebra-Pedras		+12	+7	D3+1x4	9.9	1 mão	Item de quest Anihilator quest						

ARMAS DE DISTÂNCIA

Nome	Imagem	TR	TM	Dano	Peso (Kg.)	Mãos	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Lança de Arremesso		-1	+0	D6+1	2.0	1 mão	Troll, Frost Troll, Orc Lança de Arremessoman, Orc SPresuntoan, Black Knight	Thais	Sam	3	Edron	Willard	10
								Ab'Dendriel	Shanar	3	Darashia	Habdel	10
								Edron	Willard	3	Carlin	Rowenna	10
								Carlin	Rowenna	1	Thais	Sam	10
								Kazordoon	Uzgod	1	Kazordoon	Uzgod	10
								Darashia	Habdel	1	Ab'Dendriel	Shanar	10
Shuriken		+0	+2	D6	0.1	1 mão	Demon Skeleton, Orc Warlord				Ab'Dendriel	Irea	5
											Thais	Gamel	6
Faca de Arremesso		+0	+2	D6+1	0.2	1 mão	Orc Leader						
Arco		+0	+0	D3 Recarga: 1 Turno	3.1	2 mãos	Elf Scout, Hunter, Hero	Fibula	Timur	130	Ab'Dendriel	Irea	350
											Edron	Willard	400
											Thais	Galuna	400
											Darashia	Edoch	400
											Venore	Xed	400
											Carlin	Perac	400
Balestra		+1	+1	D2+2 Recarga: 2 Turnos	4.0	2 mãos	Minotaur Archer, Dwarf Soldier, Dragon	Fibula	Timur	160	Ab'Dendriel	Irea	450
											Edron	Willard	600
											Thais	Galuna	600
											Darashia	Edoch	600
											Venore	Xed	600
											Carlin	Perac	600

MUNIÇÕES PARA ARCO E BALESTRA.

Nome	Imagem	TR	TM	Dano	Peso (G.)	Monstros que carregam	Descrição	Onde comprar		
								Onde	Quem	Preço
Flecha		+0	+3	É o dano básico do Arco e Balestra	0.7	Elf, Elf Scout, Elf Arcanist, Hunter, Hero	Flechas são muito bons para treinar distance skill. Muito bom para low leveis. Também podem ser usados com paladinos com gree distance skill causeo gree dano.	Thais	Galuna	2
								Edron	Willard	2
								Venore	Xed	2
								Darashia	Edoch	2
								Carlin	Perac	2
								Ab'Dendriel	Irea	2
Flecha Envenenada				Dano básico + Estado	0.8	Elf Scout	Causa dano de poison tireo 1 de dano a cada 2			

		+0	+3	envene-nado			segundos enquanto durar o poison.			
Flecha Flamejante		+0	+3	Dano básico, em caso de acerto, +1 de dano	0.9	Hunter, Dragon	O dano é calculado com o seu level e magic level. Sorcerers conseguem dar mais danos do que os paladinos com o burst arrow. Esse arrow é um mini formato da explosion rune e da 1/3 do dano da explosion rune.			
Seta		+1	+3	D6+1 (Desconsidere básico)	0.8	Minotaur Archer, Dwarf Soldier	Setas é a força mais ofensiva usada por paladinos..	Thais	Galuna	3
								Edron	Willard	3
								Venore	Xed	3
								Darashia	Edoch	3
								Carlin	Perac	3
								Ab'Dendriel	Irea	3
Super Seta		+1	+2	D6x2 (Desconsidere básico)	0.9	Dragon Lord	O dano causado não é tao certo como no bolt, varia muito. Não é aconselhavel usar em caçadas normais.			

ESCUDOS

Nome	Imagem	Golpe	Aparo	Dano	Peso (Kg.)	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
							Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Escudo de Madeira		+1	+3	1	4.0	Troll, Frost Troll, Orc Warrior, Beholder	Thais	Sam	5	Thais	Sam	15
							Ab'Dendriel	Shanar	5	Edron	Willard	15
							Edron	Willard	5	Ab'Dendriel	Shanar	15
							Venore	Yanni	5	Venore	Yanni	15
							Kazordoon	Kroox	3	Carlin	Cornelia	15
							Carlin	Cornelia	3			
							Darashia	Azil	3			
Escudo Estrelado		+1	+3	1	5.9	Orc, Amazon	Rookgaard		16	Rookgaard		50
Escudo de Bronze		+1	+4	1	6.0	Skeleton, Elf, Wild Warrior, Stalker	Ab'Dendriel	Shanar	16	Ab'Dendriel	Shanar	65
							Kazordoon	Kroox	16	Carlin	Cornelia	65
							Thais	Hardek	16			
							Carlin	Cornelia	16			
							Darashia	Azil	16			
Escudo de Prata		+1	+4	1	6.5	Minotaur, Cyclops, Orc Leader	Carlin	Cornelia	45	Kazordoon	Kroox	125
							Kazordoon	Kroox	45	Carlin	Cornelia	125
							Darashia	Azil	45	Ab'Dendriel	Shanar	165
							Thais	Hardek	31			
							Ab'Dendriel	Shanar	31			
							Outlaw camp	H. L.	25			
Escudo Preto		+1	+4	1	4.2	Mummy, Priestess						
Escudo de Cobre		+1	+4	1	6.3	Rotworm, Dwarf, Orc Warrior	Outlaw camp	H. L.	10			

Escudo de Osso		+1	+5	1	5.5	?						
Escudo de Aço		+1	+5	1	6.9	Wild Warrior, Beholder, Dragon	Thais	Sam	80	Thais	Sam	240
							Edron	Willard	80	Edron	Willard	240
							Ab'Dendriel	Shanar	80	Venore	Yanni	240
							Venore	Yanni	80	Kazordoon	Kroox	240
Escudo Ornamentado		+1	+5	1	7.2	--Item de quest--						
Escudo Viking		+1	+5	1	6.6		Edron	Willard	85	Edron	Willard	260
Escudo de Batalha		+1	+5	D2	6.2	Cyclops, Orc Rider, Minotaur Guard, Stone Golem, Dwarf Guard, Demon Skeleton	Thais	Sam	95			
							Ab'Dendriel	Shanar	95			
							Edron	Willard	95			
							Thais	Hardek	95			
							Venore	Yanni	95			
							Carlin	Cornelia	60			
							Kazordoon	Kroox	60			
							Darashia	Azil	60			
Escudo dos Mercenários		+1	+6	D2	5.2	--Desconhecido--						
Escudo do Scarab		+1	+6	D2	4.7	Ancient Scarab						
Escudo Negro		+1	+6	D2	5.2	--Item de quest--						
Escudo dos Anões		+1	+6	D2	5.5	Dwarf Soldier	Kazordoon	Kroox	100	Kazordoon	Kroox	500
							Outlaw camp	H. L.	55			
Escudo Ancião		+1	+6	D2	6.1	Ghost						
Escudo da Rosa Vermelha		+1	+6	D2	5.2	--Desconhecido--						
Escudo do Castelo		+1	+7	D2	4.9	Liches						
Escudo do Beholder		+1	+7	D2	4.7	Beholder						
Escudo de Grifon		+1	+7	D2	5.0	--Item de quest--						
Escudo dos Guardiões		+1	+7	D2	5.5	Fire Devil, Demon Skeleton						
Escudo do Dragão		+1	+7	D2+1	6.0	Dragon, Dragon Lord	Ab'Dendriel	Shanar	360			
Escudo da Torre		+1	+8	D2+1	8.8	Dragon Lord						

Guia de Equipamentos do Cap. XIII

ARMADURAS

Nome	Imagem	Absorção	Penal	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
					Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Capa		1/0	0	Witch, Ghost				Edron	Rudolph	9
Casaco		1/0	0	Frost Troll, Witch	Ab'Dendriel	Shanar	1	Venore	Norbert	8
Jaqueta		1/0	0	Cave Rat	Ab'Dendriel	Shanar	1	Edron	Rudolph	12
								Venore	Norbert	12
Túnica Verde		1/0	0	Hunter, Elf Arcanist, Hero				Edron	Rudolph	10
Doblete		2/1	0	--Item de quest--				Venore	Norbert	16
Colete Vermelho		1/0	0	Banshee						
Túnica Vermelha		2/0	0							
Coura		4/1	-1	Goblin, Amazon, Monk	Ab'Dendriel	Shanar	12	Venore	Norbert	25
					Edron	Willard	12	Ab'Dendriel	Shanar	35
					Venore	Yanni	12	Edron	Willard	35
					Thais	Sam	12	Darashia	Azil	35
					Carlin	Cornelia	5	Carlin	Cornelia	35
					Darashia	Azil	5	Thais	Sam	35
Armadura Estrelada		5/4	-2	Orc, Elf, Dwarf, Elf Scout	Outlaw camp	H. L.	18	Venore	Norbert	90
Malha de Ferro		6/6	-3	Minotaur, Orc Warrior, Minotaur Archer, Dwarf Soldier, Valkyries, Orc SPresuntoan, Orc Berserker	Thais	Sam	70	Edron	Willard	200
					Ab'Dendriel	Shanar	70	Darashia	Azil	200
					Edron	Willard	70	Venore	Yanni	200
					Venore	Yanni	70	Kazordoon	Kroox	200
					Carlin	Cornelia	40	Carlin	Cornelia	200
					Kazordoon	Kroox	40	Thais	Sam	200
					Darashia	Azil	40	Ab'Dendriel	Shanar	200
					Outlaw camp	H. L.	30			
		8/8	-2		Thais	Sam	150	Edron	Willard	450

Armadura de Bronze		8/8	-2	Wild Warrior, Minotaur Archer, Minotaur Mage, Minotaur Guard, Hunter	Thais	Sam	150	Edron	Willard	450
					Edron	Willard	150	Darashia	Azil	450
					Ab'Dendriel	Shanar	150	Venore	Yanni	450
					Venore	Yanni	150	Kazordoon	Kroox	450
					Kazordoon	Kroox	112	Carlin	Cornelia	450
					Carlin	Cornelia	112	Thais	Sam	450
					Darashia	Azil	112	Ab'Dendriel	Shanar	450
					Thais	Hardek	112			
Armadura de Escama		9/9	-3	Minotaur Archer, Ghoul, Minotaur Guard, Dwarf Guard, Orc Rider	Outlaw camp	H. L.	75			
Armadura de Prata		10/10	-3	Valkyries, Orc Leader, Orc Warlord, Giant Spider, Black Knight	Thais	Sam	400	Kazordoon	Kroox	1,200
					Edron	Willard	400			
					Ab'Dendriel	Shanar	400			
					Venore	Yanni	400			
					Carlin	Cornelia	240			
					Kazordoon	Kroox	240			
					Darashia	Azil	240			
					Outlaw camp	H. L.	110			
Armadura Negra		10/10	-3	Black Knight, Behemoth						
Armadura Nobre		11/11	-3	--Item de quest--						
Armadura de Cavaleiro		12/12	-3	Giant Spider, Black Knight	Ab'Dendriel	Shanar	875			
Armadura da Coroa		13/13	-2	Hero						
Capa Azul		11/11	0	Banshee, Warlock, Lich						
Armadura de Ouro		14/14	-2	Warlock	Ab'Dendriel	Shanar	1500			
Armadura de Escamas de Dragão		15/15	-3	Dragon Lord						
Armadura Mágica de Prata		17/17	-2	Demon	Thais	Sam	6400			
Armadura do Demon		16/16	-2	--Item de quest--						

CALÇAS

Nome	**Imagem**	**Absorção**	**Penal**	**Monstros que carregam**	**Onde vender**			**Onde comprar**		
					Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Calça de Couro		1/0	0	Dwarf, Wild Warrior, Stalkers, Hunter, Minotaur, Minotaur Mage, Minotaur Guard, Vampire	Ab'Dendriel	Shanar	1	Edron	Rudolph	10
								Venore	Aldo	10

Calça Estrelada		2/1	0	Orc Lança de Arremessoman, Dwarf Geomancer				Venore	Aldo	60
Calça de Malha de Ferro		3/3	-1	Minotaur Archer, Minotaur Guard, Minotaur Mage	Edron	Willard	25	Edron	Willard	80
					Thais	Sam	25	Venore	Yanni	80
					Venore	Yanni	25	Darashia	Azil	80
					Kazordoon	Kroox	20	Kazordoon	Kroox	80
					Thais	Hardek	20	Carlin	Cornelia	80
					Carlin	Cornelia	20	Thais	Sam	80
					Ab'Dendriel	Shanar	20	Ab'Dendriel	Shanar	80
					Darashia	Azil	20			
Calça de Bronze		5/5	-1	Stalkers, Orc Leader, Orc Warlord, Giant Spider, Black Knight	Kazordoon	Kroox	49	Darashia	Azil	195
					Carlin	Cornelia	49	Kazordoon	Kroox	195
					Ab'Dendriel	Shanar	49	Carlin	Cornelia	195
					Thais	Hardek	49			
					Darashia	Azil	49			
Calça de Prata		7/7	-2	Orc Leader, Orc Warlord, Dragon	Ab'Dendriel	Shanar	115			
					Kazordoon	Kroox	115			
					Thais	Hardek	115			
Calça de Cavaleiro		8/8	-3	Giant Spider, Black Knight	Kazordoon	Kroox	375			
					Ab'Dendriel	Shanar	375			
Calça da Coroa		8/8	-3	Hero						
Calça de Ouro		9/9	-2	Demon						
Calça do Demon		9/9	-3	--Desconhecido--						
Calça de Escamas de Dragão		10 /10	-3	--Desconhecido--						

ELMOS

Nome	**Imagem**	**Absorção**	**Penal**	**Monstros que carregam**	**Onde vender**			**Onde comprar**		
					Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Elmo de Couro		1/0	0	Troll, Goblin, Minotaur Mage, Hunter	Thais	Sam	4	Edron	Willard	12
					Edron	Willard	4	Darashia	Azil	12
					Venore	Yanni	4	Venore	Aldo	12
					Darashia	Azil	3	Carlin	Cornelia	12
					Carlin	Cornelia	3	Thais	Sam	12
								Ab'Dendriel	Shanar	12
Elmo de Malha de Ferro		2/2	-1	Minotaur, Wild Warrior, Valkyrie	Thais	Sam	17	Ab'Dendriel	Shanar	52
					Edron	Willard	17	Edron	Willard	52

					Venore	Yanni	17	Darashia	Azil	52
					Ab'Dendriel	Shanar	17	Venore	Yanni	52
					Carlin	Cornelia	12	Kazordoon	Kroox	52
					Darashia	Azil	12	Carlin	Cornelia	52
					Kazordoon	Kroox	12	Thais	Sam	52
Elmo Estrelado		2/1	0	Orc, Elf, Orc Rider				Venore	Aldo	63
Elmo de Bronze		3/3	-1	Minotaur, Ghoul, Hunter, Dragon	Carlin	Cornelia	30	Darashia	Azil	120
					Kazordoon	Kroox	30	Kazordoon	Kroox	120
					Thais	Hardek	30	Carlin	Cornelia	120
					Ab'Dendriel	Shanar	30	Thais	Gamel	120
					Darashia	Azil	30			
Elmo Viking		4/4	-1	Skeleton, Ghoul	Carlin	Cornelia	66	Darashia	Azil	265
					Kazordoon	Kroox	66	Carlin	Cornelia	265
					Ab'Dendriel	Shanar	66			
					Thais	Hardek	66			
					Fibula	Timur	66			
					Darashia	Azil	66			
Elmo de Legionário		4/4	-1	Rotworm	Outlaw camp	H. L.	8			
Elmo de Soldado		5/5	-1	Minotaur Archer, Dwarf Soldier	Outlaw camp	H. L.	16			
Elmo de Ferro		5/5	-1	Wild Warrior, Demon Skeleton, Dragon	Edron	Willard	150	Kazordoon	Kroox	390
					Kazordoon	Kroox	145			
						Hardek	145			
					Ab'Dendriel	Shanar	145			
Elmo de Aço		6/6	-2	Dwarf Guard, Dragon, Giant Spider, Black Knight	Kazordoon	Kroox	293	Kazordoon	Kroox	580
					Carlin	Cornelia	293			
					Darashia	Azil	293			
					Edron	Willard	190			
					Ab'Dendriel	Shanar	190			
					Venore	Yanni	190			
					Thais	Sam	190			
Elmo Negro		6/6	-2	Cyclops, Black Knight	Outlaw camp	H. L.	40			
Turbante Místico		1/0	0	Necromancer						
Chapéu de Mago		1/0	0	--Item de quest--						
Chapéu dos Correios		1/0	0	--Item de quest--						
Elmo da Coroa		7/7	-1	Hero						
Elmo de Guerreiro		8/8	-3	Orc Leader, Black Knight, Dragon Lord	Kazordoon	Kroox	696			
					Ab'Dendriel	Shanar	696			
Elmo de Cruzadas		8/8	-3	Orc Warlord / Quest Dwarf cave, Precisa matar 3 Giant Spiders.						
Elmo Real		9/9	-1	Dragon Lord						

Elmo do Demon		10/10	-2	--Item de quest--						
Elmo Alado		10/5	0	--Desconhecido--						
Elmo de Chifres		11/11	-2	--Desconhecido--						
Elmo Completo dos Anciões		11/11	-2	--Item de quest--						
Elmo Incompleto dos Anciões		8/8	-2	--Item de quest--						
Elmo de Ouro (Elmo das Estrelas)		12/12	-2	--Desconhecido--						

BOTAS

Nome	Imagem	Absorção	Peso (Kg.)	Monstros que carregam	Onde vender			Onde comprar		
					Onde	Quem	Preço	Onde	Quem	Preço
Sandálias		+0	6.0	Elf, Elf Scout, Ghost, Elf Arcanist				Edron	Rudolph	2
								Venore	Aldo	2
Botas de Couro		+1	0.9	Troll, Swamp Troll, Elf, Dwarf Soldier, Witch, Dwarf Guard, Dwarf Geomancer, Black Knight				Edron	Rudolph	2
								Venore	Aldo	2
Botas Aladas (Ea mais rápido)		+0	0.7	Dwarf Geomancer, Necromancer, Black Knight						
Botas de Ferro		+3	2.9	Behemoth						
Botas de Ouro		+4	3.2	--Desconhecido--						
Botas Macias		0	0.8	--Desconhecido--						

AMULETOS

Figura	Nome	Monstros que carregam	Descrição
	Amuleto de Bronze	Minotaur	Protege contra Absorver Mana até 10%. 200 cargas
	Cordão de Cristal	Amazon, Valkyries, Priestess, Behemoth	Você fica com mais sorte no jogo. Pode vir mais itens e etc.
	Cordão do Dragão	Hunter	Proteje até 10% contra o fogo. 200 cargas
	Amuleto Élfico	Elf Arcanist	Proteje contra qualquer tipo de dano até 10%. 50 cargas
	Cordão Garlick	Witch	Proteje contra Suga Vida até 10%. 150 cargas

	Amuleto de Platina	Giant Spider, Demon	Aparo +2.
	Cachecol	Hero	Aparo: +1.
	Amuleto de Proteção	Valkyries, Witch	Proteje contra qualquer tipo de dano até 10%. 250 cargas Edron (Eremo) - 700 gp.
	Amuleto de Prata	Troll	Diminui em 10% a perda de Físico para Veneno. 200 cargas
	Amuleto de Lasca de Pedra	Warlock	Proteje você contra hits. 5 cargas
	Símbolo Estranho	Behemoth	Existe um item igual a esse com o nome de Fetiche do Dragão que serve para sair de draconia
	Talismã Estranho	Mummy	Diminui em 10% a perda de Físico para magias de energia. 200 cargas
	Corrente de dentes de Lobo	Witch, Cyclopes	Ao contrário do que falavam, dizem que faz com que perca mais itens.

ANÉIS

Figuras	Nome	Peso	Monstros que carregam	Habilidade
	Anel de Machado	9 g.	Dwarf Soldier, Dwarf Guard	Provêm +4 de Habilidade Machado por 30 minutos
	Anel de Maça	9 g.	Cyclopes	Provêm +4 de Habilidade Maça por 30 minutos
	Anel de Cristal	9 g.	Mummy, Stone Golem	Dizem que da sorte
	Anel dos Anões	10,1 g.	Dwarf	Não fica bêbado durante 60 min.
	Anel Energético	8 g.	Dragon, Dragon Lord, Warlock	Provêm um escudo de mana por 10 minutos.
	Anel da Vida	8 g.	Ghoul	O usuário recupera Físico/Mana mais rapidamente por 20 minutos. Edron (Alexeer) - 900 gp
	Anel Mítico	10 g.	Hero, Demon	Diminue os dano causados ao usuário em 10%, 20 cargas.
	Anel de Poder	8 g.	Stone Golem, Dragon, Monk	Provêm +6 de Habilidade Briga por 60 minutos
	Anel de Regeneração	8 g.	Demon	Regenera 1 Físico e 1 de mana a cada 2 horas, dura 8 horas
	Anel desvanecedor	10 g.	Ghost, Mummy, Stalkers, Orc Warlord	Fica invisível por 10 minutos
	Anel de Espada	9 g.	Orc Berserker, Orc Leader	Provêm +4 de Habilidade Espada por 30 minutos
	Anel do Tempo	9 g.	Giant Spider	Você ea 30% mais rápido por 10 minutos.

Guia de Magias do Cap. XIV

MAGIAS DOS FEITICEIROS

Level	Magia	Fórmula	Preço	Faz Runa / Cargas
0	Achar Pessoa	exiva [nome]	80	Não
0	Luz	utevo lux	100	Não
1	Corda Mágica	exani tera	200	Não
1	Regenerar Min	exura	170	Não
1	Mísseis de Magia Leve	adori	200	5 Cargas
2	Force Strike*	exori mort	600	Não
2	Antídoto	exana pox	150	Não
2	Regenerar Med	exura gran	350	Não
2	Campo de Veneno	adevo grav pox	300	3 Cargas
3	Ataque de Energia	exori vis	800	Não
3	Ataque de Chamas	exori flam	800	Não
3	Levitar	exani hur	500	Não
3	Grande Luz	utevo gran lux	500	Não
3	Campo de Fogo	adevo grav flam	500	3 Cargas
3	Mísseis de Magia Pesada	adori gran	600	5 Cargas
4	Acelerar	utani hur	600	Não
4	Escudo Mágico	utamo vita	450	Não
5	Bola de Fogo	adori flam	800	3 Cargas
5	Campo de Energia	adevo grav vis	700	3 Cargas
6	Campo Destruidor	adito grav	350	3 Cargas
7	Onda de Fogo	exevo flam hur	850	Não
7	Animar Morte	adana mort	1200	2 Cargas
8	Regenerar Max	exura vita	1000	Não
8	Desintegrar	adito tera	900	3 Cargas
8	Acelerar Max	utani gran hur	1300	Não
9	Grande Bola de Fogo	adori gran flam	1200	2 Cargas
9	Bomba de Fogo	adevo mas flam	1500	2 Cargas
10	Ilusão de Criatura	utevo res ina	1000	Não

		[criatura]		
10	Raio de Energia	exevo vis lux	1000	Não
11	Parede de Veneno	adevo mas grav pox	1600	4 Cargas
12	Última Luz	utevo vis lux	1600	Não
12	Explosão	adevo mas hur	1800	3 Cargas
12	Infra Vermelho	exana ina	1600	Não
13	Chama da Alma	adevo res flam	1800	2 Cargas
13	Parede de Fogo	adevo mas grav flam	2000	4 Cargas
14	Grande Raio de Energia	exevo gran vis lux	1800	Não
14	Parede Mágica	adevo grav tera	2100	4 Cargas
15	Invisibilidade	utana vid	1000	Não
16	Conjurar Criatura	utevo res [criatura]	2000	Não
18	Bomba de Energia	adevo mas vis	2300	2 Cargas
18	Parede de Energia	adevo mas grav vis	2500	4 Cargas
20	Onda de Energia	exevo mort hur	2500	Não
22	Encantar Bastão	exeta vis	2000	Não
25	Morte Súbita	adori vita vis	3000	1 Carga
40	Última Explosão	exevo gran mas vis	8000	Não

MAGIAS DOS DRUIDAS

Level	**Magia**	**Fórmula**	**Preço**	**Faz Runa / Cargas**
0	Achar Pessoa	exiva [nome]	80	Não
0	Luz	utevo lux	100	Não
0	Criar Comida	exevo pan	150	Não
1	Corda Mágica	exani tera	200	Não
1	Regenerar Min	exura	170	Não
1	Mísseis de Magia Leve	adori	200	5 Cargas
2	Ataque de Força	exori mort	600	Não
2	Antídoto	exana pox	150	Não
2	Regenerar Med	exura gran	350	Não
2	Campo de Veneno	adevo grav pox	300	3 Cargas
3	Ataque de Energia	exori vis	800	Não
3	Ataque de Chama	exori flam	800	Não
3	Levitar	exani hur [up/down]	500	Não
3	Grande Luz	utevo gran lux	500	Não
3	Campo de Fogo	adevo grav flam	500	3 Cargas
3	Mísseis de Magia Pesada	adori gran	600	5 Cargas
4	Acelerar	utani hur	600	Não
4	Escudo Mágico	utamo vita	450	Não
4	Runa Regenerar Med	adura gran	600	1 Carga
5	Runa Antídoto	adana pox	600	1 Carga
5	Bola de Fogo	adori flam	800	3 Cargas

5	Campo de Energia	adevo grav vis	700	3 Cargas
6	Campo de Destruição	adito grav	350	3 Cargas
7	Regenerar Amigo	exura sio *nome*	800	Não
7	Envenenar	adevo res pox	1000	3 Cargas
7	Animar Morte	adana mort	1200	2 Cargas
8	Regenerar Max	exura vita	1000	Não
8	Desintegrar	adito tera	900	3 Cargas
8	Acelerar Max	utani gran hur	1300	Não
8	Bomba de Veneno	adevo mas pox	1300	2 Cargas
9	Grande Bola de Fogo	adori gran flam	1200	2 Cargas
9	Bomba de Fogo	adevo mas flam	1500	2 Cargas
10	Ilusão de Criatura	utevo res ina [criatura]	1000	Não
10	Convencer Criatura	adeta sio	1300	1 Carga
11	Runa Regenerar Max	adura vita	1500	1 Carga
11	Camuflar	adevo ina	1300	1 Carga
11	Parede De Veneno	adevo mas grav pox	1600	4 Cargas
12	Última Luz	utevo vis lux	1600	Não
12	Explosão	adevo mas hur	1800	3 Cargas
13	Chama da Alma	adevo res flam	1800	2 Cargas
13	Parede de Fogo	adevo mas grav flam	2000	4 Cargas
13	Rugido Selvagem	exevo grav vita	2000	Não
15	Invisibilidade	utana vid	1000	Não
15	Legião de Mortos-Vivos	exana mas mort	2000	Não
16	Conjurar Criatura	utevo res [criatura]	2000	Não
18	Parede de Energia	adevo mas grav vis	2500	4 Cargas
19	Regenerar Grupo	exura gran mas res	2200	Não
28	Tempestade de Veneno	exevo gran mas pox	3400	Não
35	Paralizar	adana ani	1900	1 Carga

MAGIAS DOS ARQUEIROS

Level	**Magia**	**Fórmula**	**Preço**	Faz Runa / Cargas
0	Achar Pessoa	exiva [nome]	80	Não
0	Luz	utevo lux	100	Não
0	Criar Comida	exevo pan	150	Não
1	Corda Mágica	exani tera	200	Não
1	Regenerar Min	exura	170	Não
1	Mísseis de Magia Leve	adori	200	5 Cargas
2	Antídoto	exana pox	150	Não
2	Regenerar Méd	exura gran	350	Não
2	Conjurar Flecha	exevo con	450	15 Flechas
3	Levitar	exani hur	500	Não

3	Grande Luz	utevo gran lux	500	Não
3	Mísseis de Magia Pesada	adori gran	600	5 Cargas
4	Acelerar	utani hur	600	Não
4	Escudo Mágico	utamo vita	450	Não
5	Conjurar Flecha Envenenada	exevo con pox	700	10 Flechas
5	Bola de Fogo	adori flam	800	3 Cargas
6	Campo Destruidor	adito grav	350	3 Cargas
6	Conjurar Seta	exevo con mort	750	10 Setas
8	Regenerar Max	exura vita	1000	Não
8	Desintegrar	adito tera	900	3 Cargas
10	Conjurar Flecha Flamejante	exevo con flam	1000	5 Flechass
14	Conjurar Super Seta	exevo con vis	2000	1 Seta
15	Invisibilidade	utana vid	1000	Não

MAGIAS DOS CAVALEIROS

Level	Magia	Fórmula	Faz Runa/Cargas	Preço
0	Achar Pessoa	exiva [nome]	Não	80
0	Luz	utevo lux	Não	100
1	Corda Mágica	exani tera	Não	200
1	Regenerar Min	exura	Não	170
2	Antídoto	exana pox	Não	150
3	Levitar	exani hur	Não	500
3	Grande Luz	utevo gran lux	Não	500
4	Acelerar	utani hur	Não	600
4	Atração	exeta res	Não	2000
5	Explosão de Campo	exori	Não	2500