

DAEMON MEDIEVAL

MÓDULO BÁSICO



Gandalf

DAEMON MEDIEVAL

DAEMON MEDIEVAL

MÓDULO BÁSICO

Design e Desenvolvimento: Leandro "Gandalf" Gomes

Agradecimentos

- Primeiramente a deus, se é que ele existe, ou quem quer que seja o responsável por tudo isso.
- A Gary Gigax e Dave Anerson, por criarem o primeiro e melhor RPG do mundo.
- Ao Marcelo Del Debbio, por criar os melhores RPGs do Brasil.
- A todos os membros do fórum da Daemon (www.daemon.com.br) e da Rede RPG (www.rederpg.com.br), que nos ajudaram muito - e àqueles aos quais pedimos ajuda e não deram também...
- Ao Cataclisma, Lobo, Shi Dark, Hanz Frederick, Shingo Watanabe, Lamaazus, Leishmaniose, Marco Poli, VaMpIrA AsSaSsInA, Valcrist e Baden que querendo ou não contribuíram e muito para a finalização deste netbook.
- A todo o pessoal do MSN e dos janelões: Mary, Fosco, Talude, Victor, Gênio da Lâmpada, Leish, Letícia, Hennato, Vampira, BURP, Cataclisma, Dark Queen, Bagre, Lobo, Shingo, Lucy, Ta-Keed, Valcrist, Zeratul... e aqueles outros que não são meus contatos!
- Ao Daniel, Cataclisma e Shingo Watanabe por ficarem cobrando o net.
- Ao Lokken e ao Salátiel, por aturarem minhas idéias e levarem adiante esse projeto comigo, mesmo eu estando a alguns quilômetros de distância! Pena que sumiram depois...
- Ao Joey, Dee Dee, Jhony, Marky, C.J., Tommy e ao Richie, por afastarem meu sono enquanto escrevia. Vocês são imortais caras!!!
- Aos meus pais, por me aturarem até hoje.
- A qualquer um que tenha conspirado a favor da conclusão deste projeto. Valeu pessoal!!

Desaconselhável para pessoas com QI menor que 80.

Dúvidas e sugestões: leandro_gandalf@hotmail.com
Site: <http://daemonmedieval.vilabol.uol.com.br>

Este Net book foi projetado e desenvolvido com as regras do Sistema Daemon, cujos direitos estão reservados à Editora Daemon. É distribuído gratuitamente através do site da Editora, e a venda em meio impresso ou digital desta obra é proibida. As ilustrações foram retiradas de várias fontes da Internet, do livro básico Tagmar 2 e do D&D Rules Encyclopedia.

Este jogo é uma fantasia! A ação de Daemon Medieval acontece na imaginação dos jogadores. Como atores em um filme, os jogadores, algumas vezes falam como se fossem seus personagens ou como se os outros jogadores fossem personagens.

Essas regras adotam essa postura casual, usando "você" para se referir a "seu Personagem". Porém, na verdade você não é mais seu Personagem do que quando joga com a peça rei do xadrez. Do mesmo modo o mundo indicado por essa regras é um mundo imaginário. Em outras palavras você não é um mago e nem cultua um deus arcano da morte, não é um ladrão e nem vai matar o próximo Anão porque eles são seu inimigo predileto. Quando o jogo acaba, deixe de lado os livros, os dados e aproveite sua vida - e deixe as outras pessoas aproveitando as delas.

Para aqueles que são suficientemente conscientes para não precisarem deste aviso, divirtam-se.
Isso é apenas um jogo, a realidade é muito pior... Mas pelo menos não tem Gnomos!

DAEMON MEDIEVAL

CAPÍTULO I

CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esse termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um jogador pode escolher a Raça e Kit que desejar para seu Personagem, com a devida aprovação do Mestre. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida. NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade** e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma**. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Velocidade: Parâmetro baseado no Atributo Agilidade que diz quantos metros o Personagem pode correr em um segundo. É utilizado para medir os diferentes tipos de movimento que o personagem pode empreender.

Kit: Conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

Raça: Em mundos de Fantasia medieval, geralmente os Humanos não são os únicos. As Raças são espécies diferentes que o

Personagem pode escolher, como Elfos, Anões, Halflings ou Gnomos. Ter uma Raça diferente de Humano custa Pontos de Aprimoramento.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícias instintivas: São Perícias nas quais qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos. Todas as Perícias Instintivas têm um Atributo como valor inicial (Por exemplo, um Personagem com INT 15 terá todas as suas Perícias Instintivas baseadas em INT com 15%).

Perícias Altamente Técnicas: São perícias que não têm valor inicial (começam em 0%) pois não podem ser usadas sem nenhum treinamento.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar. Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma Bola de Fogo, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Mortos, Extra-planar e Meta-magia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Magia: Pode representar tanto a força mágica e caprichosa que existe na natureza, e que é responsável pelos efeitos que os Magos e

CAPÍTULO I – CONCEITOS BÁSICOS

Clérigos conseguem fazer, como o nome desses efeitos. Para efeito didático, Magia com letra maiúscula representa a Magia em si, o poder mágico, enquanto magia com letra minúscula é o nome dos efeitos (por exemplo: o Mago utiliza a Magia para fazer uma magia de Bola de Fogo).

Da mesma forma, Mago representa o kit Mago, e mago representa conjuradores arcânicos e divinos em geral.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quanto poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla “start”, contar até 3 e apertar a tecla “stop”. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quanto poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-

se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Teste de Resistência: Muitas vezes aparecerá no texto termos como “Resistência à Magia 2d6” ou “+1d6 de resistência”. Para fazer um teste de resistência desse tipo o jogador irá jogar tantos dados quantos tem na respectiva resistência e multiplicar o resultado por 5, sendo assim a Fonte Passiva contra a Perícia ou Atributo de quem está o atacando (ou seja, a Fonte Ativa).

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Fantasia Medieval: gênero de histórias de ficção em cenários baseados na idade média real, mas com elementos fabulosos e fantásticos, como dragões, magos, elfos e, principalmente, magia. Dentro os RPGistas é um dos gêneros favoritos para rolar suas aventuras.

Mundo de Jogo: também conhecido como “Cenário” ou “Ambientação”, é o local onde as aventuras irão acontecer. Um mundo de jogo não precisa ser necessariamente um mundo: pode ser uma cidade, um sistema planetário ou até um universo inteiro, desde que seja aí que ocorram todas as ações, todos os acontecimentos.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Em Daemon Medieval a criação de um Personagem é algo bastante fácil de fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência no futuro. Existem também fatores relacionados com o Background do personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

Em Daemon Medieval, a história de um personagem vale muito mais que seus pontos, pois Atributos e Poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

Para a criação de um Personagem, siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos dois personagens juntos, um Guerreiro e um Clérigo - assim você pode ir se acostumando com o sistema utilizado.

1. História do Personagem

Antes de qualquer coisa é necessário criar uma boa história (ou Background) para o Personagem. Descreva detalhes de sua vida, sua infância, quem são seus pais, se ele tem irmãos e amigos, como iniciou sua vida como aventureiro, quais são seus objetivos, como é sua personalidade, como o Personagem é fisicamente etc.

Faça essa parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua Aventura posterior. Tente localizar a história do seu Personagem com a dos outros Personagens da Campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros NPCs. Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Argos é um guerreiro anão. Ele nasceu em uma vila de Anões nos altos das montanhas do Leste. Cresceu ajudando o pai, um armeiro muito conhecido, aprendendo essa profissão enquanto praticava a luta com machado. Constantemente ele ia às feiras nas grandes cidades onde se encontrava com grandes aventureiros, o que o instigou a seguir o mesmo caminho.

Argos tem cerca de 1,30 de altura, barba negra longa e cabelos trançados. Ele usa uma armadura e machados que seu pai fez. Argos é destemido e muito curioso, apesar de as vezes parecer rabugento e ma humorado.

Uma vez, enquanto bebia cerveja numa famosa taverna na cidade ele foi abordado por uma bela moça que o convidara para acompanhá-la numa missão que envolvia a busca por grandes riquezas.

Laura é uma Humana, que segue o caminho do sacerdócio de um deus do Sol. Desde pequena ela sonha em ser clériga, assim como seu pai, e aos 15 anos foi estudar em uma escola de sacerdotes, iniciando-se na ordem.

Laura tem cerca de 1,70 de altura. É bonita, tem cabelos negros até os ombros e veste-se sempre com um manto e capuz. Sempre carrega consigo um cajado com o símbolo do deus do Sol na ponta.

Certa vez, enquanto estava de passagem por uma feira presenciou uma luta entre um Anão e um Elfo Durante um torneio. Percebendo a imensa capacidade de luta do Anão, convidou-o para seguir em uma aventura em busca de escrituras sagradas antigas que descobriu estarem escondidas em uma masmorra perto dali.

2. Nome, idade, Local de nascimento...

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na ficha de Personagem, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade).

Argos mãos-de-ferro, Anão, Montanhas do Leste, Guerreiro, Nível 1, 30 anos, 1,30 de altura, 75kg.

Laura Trafern, Humana, Cidade de Calendas, Clériga, Nível 1, 19 anos, 1,70 de altura, 40kg.

3. Escolha seus Atributos

Você possui 100 Pontos para distribuir entre os oito Atributos, mais um por nível que ele alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são importantes, o importante é que eles expressem suas idéias.

O máximo que um Atributo pode ter em um personagem normal é 18, e o mínimo é 5. A única exceção ocorre com os Pontos extras que o personagem recebe quando passa de nível. Com eles, um personagem pode ultrapassar 18 pontos.

O Valor de Testes dos Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores multiplicado por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

Argos é forte e vigoroso, como quase todos os Anões. Não é muito esperto nem presta muita atenção nas coisas. Seu Carisma também é baixo, mas sua força de vontade é incrível.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	18	+2	80%
Força	16	+1	68%
Destreza	10	-	40%
Agilidade	12	-1	44%
Inteligência	8	-	32%
Força de Vontade	18	-	72%
Carisma	8	-2	24%
Percepção	11	-	44%
Total	101		

Laura é bonita e inteligente, mas sua preparação física não é tão forte. Além disso, a Clériga é muito carismática e muito atenta ao que acontece à sua volta.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	10	-	40%
Força	9	-	36%
Destreza	12	-	48%
Agilidade	12	-	48%
Inteligência	18	-	72%
Força de Vontade	12	-	48%
Carisma	14	-	56%
Percepção	14	-	56%
Total	101		

4. Raça

Em um mundo de fantasia medieval, é permitido ao jogador escolher entre diversas raças para seu personagem. Em Tagmar, existem várias raças possíveis de serem escolhidas. Cada uma tem suas vantagens e desvantagens sobre as outras.

Argos é um Anão, e isso lhe custou 1 ponto de Aprimoramento. Em compensação ele ganha os seguintes modificadores de Atributos: +2 CON, +1 FR, -1 AGI, -2 CAR, além de uma série de vantagens e desvantagens (Consulte o Capítulo Raças para a lista completa).

CAPÍTULO 2 – CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Laura é uma Humana e não possui nenhuma vantagem ou desvantagem de Raça.

5. Kit

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens encontrados pelos jogadores e englobam a maior parte dos Pontos de Aprimoramento e de Perícia disponíveis.

O Kit é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois esta decisão terá consequências na história do personagem.

Se o mestre autorizar, o Personagem pode alterar até DUAS perícias dentro do Kit, mas sempre de acordo com o Background.

O jogador escolheu para Argos o Kit Guerreiro Lutador, de acordo com seu Background, que custa 2 pontos de Aprimoramento e 200 Pontos de Perícia. Com ele, Argos começa o jogo com as seguintes Perícias:

Armas brancas (Qualquer arma [DEX/ DEX] 40/40; 30/20 em outra); Armeiro [0/ Ferreiro ou Carpinteiro] 10%; Escudo [DEX] 30%; Esquiva [AGI] 30% Furtividade [AGI] 20%; Animais (Montaria [AGI] 20%); Escutar [PER] 10%; Esportes (Arremesso [DEX] 10%); Manipulação (Intimidação [WILL] 20%); Sobrevida [PER] 20%.

Também recebe como bônus pelo Kit o Aprimoramento Pontos Heróicos 4, além de uma vantagem que lhe dá 5% de bônus em sua Perícia com armas a cada nível que alcança.

Laura será uma Clériga, então o jogador compra para ela o Kit de mesmo nome, que custa 4 pontos de Aprimoramento e 200 pontos de Perícia. Assim, Laura começa o jogo com as seguintes Perícias:

Armas Brancas (Maça [DEX/DEX] 30/30, Cajado [DEX/DEX] 20/20); Ciências (Teologia [0] 40%); Conhecimento (ligado à área de atuação da sua divindade [0] 30%); Concentração 30%; Etiqueta [CAR] 30%; Primeiros Socorros [INT] 30%.

O jogador acha que sua Personagem não precisa de Concentração e troca essa Perícia por Artes (Canto), com a mesma porcentagem.

Além disso ela ganha os Aprimoramentos Pontos de Fé 4 e Pontos Heróicos 2, juntamente com os benefícios e deveres por ser uma Clériga do Sol..

6. Pontos de Aprimoramento

Agora vamos gastar os Pontos de Aprimoramento com o Personagem. Eles são utilizados para dar um toque pessoal na sua ficha, em termos de jogo e comparação entre diferentes Personagens.

Cada Personagem possui 5 Pontos de Aprimoramento. Se parte deles foi gasto em Algun Kit ou Raça, apenas o restante poderá ser utilizado. Existem Aprimoramentos em diferentes níveis. Salvo tenha sido dito o contrário, é permitido gastar os Pontos de Aprimoramento para elevar o nível de um Aprimoramento adquirido em um Kit.

Argos é um Guerreiro Lutador e isso lhe custou 2 Pontos de Aprimoramento, mais 1 por ser Anão. Logo lhe sobra apenas 2 Pontos. O jogador escolhe os Aprimoramentos Bom Senso (1 ponto) e Contatos e Aliados (1 ponto), totalizando os 5 pontos a que Argos tem direito. Ele resolve não comprar Aprimoramentos Negativos.

Laura é uma Clériga, o que lhe custou 4 pontos de Aprimoramento. Como ela não precisou pagar por sua Raça (que é Humana) sobre-lhe um ponto. O jogador decide então escolher o Aprimoramento Negativo Alergia (-1 ponto) apelos de animais. Com seus 2 Pontos restantes ela compra o Aprimoramento Temperamento Calmo.

7. Pontos de Perícia

A seguir, vamos gastar os Pontos de Perícias do Personagem. Eles são utilizados para especificar os talentos, habilidades e conhecimentos que o Personagem possui e o quanto treinado ele é.

Faça o cálculo abaixo para saber quantos Pontos de Perícia o Personagem possui:

$$\text{Pontos de Perícia} = (10 \times \text{Idade}) + (5 \times \text{Inteligência})$$

Até um máximo de 500 pontos.

Argos possui INT 18 e 30 anos de idade, o que dá a ele (10 x 30) + (5 x 18) = 340 pontos de Perícia.

Laura tem INT 18 e 19 anos, o que lhe dá (10 x 19) + (5 x 18) = 280 pontos de Perícia.

Se na conta de idade e inteligência, o Personagem não tiver pontos suficientes para adotar o Kit que deseja, o jogador deverá modificar a idade ou INT do personagem, para adequá-lo à profissão escolhida.

No caso de parte desses pontos ter sido gasta em algum Kit, apenas o restante poderá ser utilizado. Assim como nos Aprimoramentos, é permitido gastar Pontos de Perícia para elevar o nível de uma das adquiridas em um Kit.

Como o Jogador de Argos já gastou 200 pontos de Perícia na escolha do Kit, restam ainda 140 para serem distribuídos.

O jogador de Laura comprou o Kit Clériga, que custa 200 pontos de Perícia, deixando-a com apenas 80 pontos para gastar.

Boa parte das perícias possui um Valor Inicial. O Valor inicial é o valor de um Atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas Perícias. Todas as armas, por exemplo, possuem o Atributo Destreza como valor inicial.

Existe ainda a Perícia Língua Nativa. Trata-se do idioma que o Personagem aprendeu a falar. Essa perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%.

Perícias de Combate: Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Vamos ver agora como ficaram as Perícias de Argos:

Perícia	Início	Gasto	Final
Armas Brancas (Machado)	DEX/DEX	40/40	50/50
Armas Brancas (Adaga)	DEX/DEX	30/20	40/30
Armeiro	0	40	40%
Escudo	DEX	30	40%
Esquiva	AGI	30	42%
Furtividade	AGI	20	32%
Animais	AGI	20	32%
Escutar	PER	10	21%
Esportes (Arremesso)	DEX	10	20%
Manipulação (Intimidação)	WILL	20	38%
Sobrevida	PER	20	31%
Língua Nativa (Anão)	30	0	30%
Armadilhas	INT	30	38%
Briga	DEX/DEX	30/20	40/30
Idiomas (Comum)	0	20	20%
Negociação (Barganha)	CAR	10	18%

Já a ficha de Laura ficará assim nas Perícias:

Perícia	Início	Gasto	Final
Armas Brancas (Maça)	DEX/DEX	30/30	42/42
Armas Brancas (Cajado)	DEX/DEX	20/20	32/32

DAEMON MEDIEVAL

Ciências (Teologia)	0	50	50%
Conhecimento	0	30	30%
Artes (Canto)	CAR	30	44%
Etiqueta	CAR	30	44%
Primeiros Socorros	INT	30	48%
Ciências (História)	0	40	40%
Ciências (Filosofia)	0	30	30%

Perceba que ambos gastaram os Pontos restantes em algumas das Perícias do próprio Kit e em outras Perícias que fazem parte de seu Background, mas que não são fornecidas pelo Kit.

Importante: Nenhuma perícia pode ser maior do que 50 + Atributo Específico no 1º nível.

8. Pontos de Vida

Calcular os Pontos de Vida de um Personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima e some com um ponto por Nível de Personagem.

Argos possui CON 18 e FR 16. Somam 34 pontos. Dividido por 2 dá 17 e somado com 1 (Argos está no 1º Nível) dá um total de 18 Pontos de Vida.

Laura por sua vez possui CON 10 e FR 9, que somam 19. Divido por dois dá 10 (já arredondado), somado com 1 (Laura também está no 1º Nível) dá um total de 11 Pontos de Vida.

9. Pontos Heróicos

Os Pontos Heróicos são calculados de acordo com o Aprimoramento Pontos Heróicos.

Argos é um Guerreiro Lutador, o que lhe confere 4 Pontos Heróicos. Como ele está no primeiro nível, seu valor inicial é 4 Pontos mesmo

Laura é uma Clériga, o que lhe confere 2 Pontos Heróicos..

10. Pontos de Fé

Os Pontos de Fé obedecem a uma regra mais complicada. Verifique se o Kit escolhido possui esse Aprimoramento ou verifique no capítulo Aprimoramentos quantos Pontos de Fé seu Personagem possui caso ele tenha esse Aprimoramento.

Laura por ser Clériga possui Pontos de Fé 4 no 1º Nível. A cada nível que Laura passar ela receberá mais um Ponto de Fé, para adicionar aos Pontos que possui na ficha de Personagem.

11. Magia e Focus

Um mago possui habilidades arcana de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos, e um Sacerdote de acordo com o Aprimoramento Pontos de Fé. Ele começará o jogo com certa quantidade de pontos de Focus mais um ponto por nível, para dividilos como achar melhor entre as 3 formas de Manipulação e os 12 Caminhos disponíveis (Veja o capítulo Magia para mais detalhes).

Em Daemon Medieval os Personagens que possui o Aprimoramento Pontos de Fé também recebem Pontos de Focus. Laura recebe 4 Pontos de Focus que poderá gastar nos Caminhos Luz, Água, Plantas, Animais e Humanos quando quiser lançar uma magia. A cada novo nível que alcança ela recebe mais 1 ponto de Focus para gastar.

12. Equipamentos

Existe uma enorme quantidade de equipamentos que um Aventureiro pode possuir. Desde suas roupas até seu cavalo, tudo são posses que devem ser compradas durante o jogo.

No entanto, ao iniciar o jogo, o Aventureiro já possuirá alguma coisa (nem que seja a roupa do corpo e um punhado de moedas).

Para apresentarmos os preços dos equipamentos, adotaremos as moedas mais comumente encontradas em cenários medievais: Peças de Cobre, Peças de Prata e Peças de Ouro.

O dinheiro inicial do Personagem é 4d6 x 30 Peças de Prata. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro (ou os equipamentos comprados com ele) na história do personagem.

Argos tem aproximadamente 250 Peças de Prata, com os quais ele compra os Equipamentos necessários para sua jornada:

- Machado de Guerra
- Armadura Laudel
- Roupa Básica
- Jarra de vinho comum
- Ração Comum para duas semanas
- Cantil
- Coberta de Inverno
- Esmeril
- Frasco de Óleo
- Lampião
- Mochila
- Meia dúzia de Tochas

Sobrando assim cerca de 40 PP para gastar durante a aventura. Perceba que Argos precisou pagar pela arma e armadura, embora tenham sido fabricados por seu pai.

Laura possui algo em torno de 300 PP, com os quais compra:

- Maça Leve
- Bastão
- Roupa Básica Comum
- Ração Comum para duas semanas
- Caneta Tinteiro
- Cantil
- Corda (15m)
- Mochila
- Símbolo Sagrado de Madeira
- Velas

O que a deixa com cerca de 150 PP para a aventura.

13. Armaduras e Índice de Proteção

Escolha a Armadura adequada para seu Personagem, não esquecendo que o bônus de proteção se converte em Penalidades na Destreza e Agilidade.

Argos possui uma Armadura Laudel para sua proteção, que concede IP 2 mas devolve -3/-2 de penalidade em DEX/AGI.

Na ficha de personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o Valor de Teste dos Atributos.

Utilizando essa armadura os Atributos de Argos ficarão assim:

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	18	+2	80%
Força	16	+1	68%
Destreza	10	-3	28%
Agilidade	12	-3	36%
Inteligência	8	-	32%
Força de Vontade	18	-	72%
Carisma	8	-2	24%
Percepção	11	-	44%

E essa penalidade ainda será aplicada às suas Perícias baseadas em Agilidade ou Destreza.

CAPÍTULO 3

ATRIBUTOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos para distribuir entre esses Atributos. Durante a criação de personagem, nenhum Atributo pode ser maior que 18, e nem menor que 5.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência

quanto a Constituição — um lutador magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um

fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um

Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

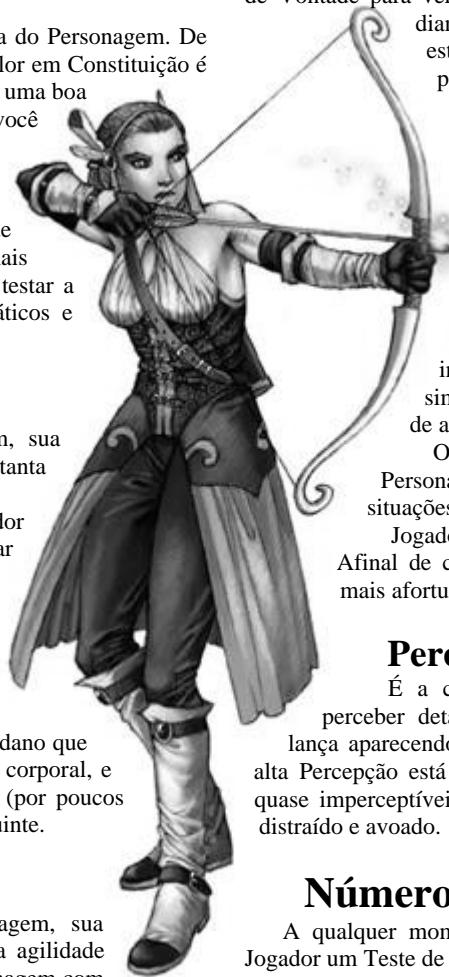
Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo.

Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.



Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em

Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o

Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquela ponta de lança aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

DAEMON MEDIEVAL

Argos, o Anão, deseja forçar uma porta que está emperrada. O Mestre decide que o Atributo mais indicado para esta ação é a Força. Argos possui FR 16, logo seu Valor de Teste será 64%.

Pontos de Vida

Os Pontos de vida indicam a quantidade de dano que um Personagem pode receber antes de cair inconsciente.

Para calcular quantos PVs tem um Personagem, some sua Força + Constituição e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Adicione 1 ponto para cada nível de Personagem. Como a maioria dos Personagens começa no nível 1 este cálculo ficará $(FR+CON)/2 + 1$.

Quando um Personagem chega a 0 PVs ele estará inconsciente e perderá 1 PV por rodada se ninguém fizer nada por ele (um teste bem sucedido de Primeiros Socorros estanca o ferimento). Quando chegar a -5 PVs o Personagem estará Morto. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Velocidade

A velocidade de seu Personagem é determinada diretamente pela sua Agilidade, segundo a abaixo. Esse valor indica a quantidade de metros que um Personagem é capaz de percorrer em um segundo, correndo ao máximo. Multiplique esse valor por 10 para obter a velocidade do Personagem em metros por turno, ou por 3,6 para obter o valor em Km/h.

O movimento dos personagens em Daemon Medieval é quase que totalmente abstrato e sem grandes detalhes – tudo depende do bom senso do mestre. Porém, algumas bases devem ser citadas:

- A velocidade de um Personagem indica o quanto ele é capaz de correr ao máximo – não sua velocidade quando estiver caminhando. O deslocamento em caminhada é cerca de $\frac{1}{4}$ do valor da Velocidade (assim, um grupo médio, com o Personagem mais lento tendo AGI 10, conseguiria percorrer cerca de 4,5 km/h).
- Um Personagem pode marchar, percorrendo metade de sua Velocidade e fazendo testes de CON a cada hora percorrida – se reprovhar estará fadigado.
- Um Personagem que corre toda sua Velocidade deve fazer testes de CON a cada 100m para não ficar fadigado. O teste de CON pode ser substituído por um teste de Esportes (corrida).
- Não importa qual é a AGI de um Personagem – ele não conseguirá percorrer mais metros em um turno do que o triplo de sua CON. Isto é, se ele puder abdicar de sua defesa na rodada; caso contrário o número máximo de metros/ turno será igual à sua AGI.

Durante uma corrida rápida o Personagem pode largar seu equipamento para obter uma maior mobilidade – em uma viagem, porém, o peso da carga pesa – e muito – no cálculo da distância percorrida pelos aventureiros. Considere para o cálculo da velocidade em viagem o modificador aplicado à AGI do Personagem que carrega mais carga no grupo (veja o próximo item) – e consulte o capítulo Regras de Testes e Combate para maiores detalhes sobre movimento em viagem (um grupo médio, sem muita carga, percorre cerca de 4,5km/h, ou 36km/dia).

Rath Redwood, o Ladrão Halflings, possui AGI 14. Isso significa que quando precisar correr de algum perigo, ele poderá fazê-lo a 6 m/s, ou 21,6 km/h, o que é bem rápido. Caminhando ele pode se mover a 5,4 km/h. Marchando poderá fazer a 10,8 km/h.

Peso Carregado e Peso Levantado.

Indica o peso máximo (em kg) que um Personagem é capaz de carregar ou levantar usando as duas mãos.

Se o peso de tudo o que o Personagem está vestindo e carregando não soma mais que o valor indicado como "carregar" para sua Força, ele pode se mover e realizar ações normalmente (embora seu deslocamento e liberdade de movimentos ainda possam ser reduzidos caso esteja usando armadura).

Se o Personagem está carregando e/ ou vestindo equipamento suficiente para que o peso ultrapasse o valor da coluna "carregar",

sua Agilidade é diminuída na proporção da diferença de Força. Por exemplo, um Personagem com Força 10 carregando 40 kg não tem nenhuma penalidade; carregando entre 41 kg e 45 kg a penalidade é de -1; carregando entre 46 kg e 50 kg a penalidade é de -2; e assim por diante. Se a AGI for diminuída, seu valor em todas as Perícias baseadas em AGI e sua Velocidade também diminuirão. Esta penalidade se acumula com qualquer penalidade de armadura.

Levantando e Arrastando: um Personagem pode levantar com as duas mãos sobre sua cabeça um peso equivalente ao listado na coluna "levantar" da tabela, ou apenas 20% deste peso com uma mão só. Ele também é capaz de levantar do chão o dobro desse valor, mas só poderá se movimentar lentamente. Enquanto estiver sobrecarregado desse modo, perde seu valor de Agilidade na Esquiva (como se estivesse surpreso) e só pode se movimentar 1,5m por rodada.

Geralmente um Personagem pode empurrar ou arrastar pelo chão um peso equivalente a cinco vezes o peso que pode levantar. Em condições favoráveis (terreno liso, arrastando um objeto escorregadio...) esse valor pode dobrar, mas em circunstâncias prejudiciais (terreno muito acidentado, empurrando um objeto pegajoso...) o valor pode ser reduzido pela metade.

Argos tem FR 16, o que significa que ele pode Carregar até 80kg sem problemas, ou erguer 160 kg com testes Normais de FR. Durante uma fuga de uma dungeon, Argos teve que carregar consigo cerca de 90kg de itens e moedas, o que traz uma Penalidade à sua AGI de -1.

Bônus

Este Bônus é baseado na força do Personagem, e é aplicado ao dano de todas as armas que de alguma forma utilizam o impulso e a força do braço para causar dano. Via de regra, todas as armas que, na tabela de equipamentos, não estiverem marcadas com um asterisco [*] utilizam o Bônus de Força.

Argos tem uma Força 16, o que lhe confere um Bônus de dano de +1, de acordo com a tabela. Quando for atacar com seu machado de 1d6+2 de dano, no total irá causar 1d6+3.

Valores de Atributos				
Atributo	Força Carregar	Levantar	Agilidade Velocidade	Bônus
1-2	15	30	1,5	-3
3-4	20	40	2	-2
5-6	25	50	2,5	-1
7-8	30	60	3	-1
9	35	70	3,5	0
10	40	80	4	0
11	45	90	4,5	0
12	50	100	5	0
13	55	110	5,5	0
14	60	120	6	0
15	70	140	7	+1
16	80	160	8	+1
17	90	180	9	+2
18	100	200	10	+2
19	110	220	11	+3
20	125	250	12	+3
21	140	280	14	+4
22	160	320	16	+4
23	180	360	18	+5
24	200	400	20	+5
25	225	450	22	+6
26	250	500	25	+6
27	280	560	28	+7
28	310	620	31	+7
29	355	710	35	+8
30	400	800	40	+8

CAPÍTULO 4

RACAS

Os cenários de fantasia medieval não são habitados somente pela Raça humana, mas sim por uma série de Raças inteligentes que convivem no mesmo mundo.

Uma das primeiras coisas que você terá de escolher para seu Personagem é a Raça a qual ele pertence, pois isso determinará muito de sua história, seus costumes e sua cultura, bem como parte de suas características de jogo.

A seguir você irá encontrar uma lista de Raças que você pode escolher. Não é uma lista definitiva, ao passo de que o mestre pode adicionar quaisquer outras raças que encontrar ou criar em sua campanha. Seu Personagem começa com 5 pontos de Aprimoramento (podendo chegar até 8 com os Pontos Negativos) e cada raça possui um custo em Pontos de Aprimoramentos. Faças as contas de que Raça e Kit você quer que seu Personagem pertença e veja quanto isso vai custar em Pontos de Aprimoramento. Lembre-se que seu Personagem nunca poderá ultrapassar 8 Pontos!

Elfin é um Elfo Ranger. O custo dessa combinação é de 3 pontos de Aprimoramento. Darien é um Personagem Meio-Elfo (1 ponto) Paladino(5 pontos). O custo dessa combinação é de 6 pontos, o que significa que Darien terá de escolher 1 Ponto Negativo para seu personagem.

Humanos

Os humanos geralmente constituem a raça mais numerosa dos mundos de fantasia medieval. Eles são os pioneiros, constroem os maiores reinos e formam uma mistura de físicos, personalidades, religiões e culturas.

Humanos são flexíveis e adaptáveis, possuem gostos, costumes e hábitos variados. A diversidade física é ainda maior que a moral: humanos podem ter qualquer altura, peso, cor de pele, cor de olhos e cabelo etc. dentro dos padrões normais é claro. Homens atingem em média 1,80 m de altura e 80 kg; mulheres são um pouco mais baixas e leves. As vestimentas são as mais diversas possíveis – a escolha da indumentária se dará pela classe social ou região que o humano habita, e não por tradição.

Entre as outras raças, humanos são conhecidos por serem imprevisíveis: do cordial ao violento. Aceitam bem membros de outras raças e mantêm um bom relacionamento com estes. Em sociedades não humanas desempenham qualquer tipo de papel.



Humanos têm uma vida relativamente curta se comparado a outras raças: em média 80 anos. Por isso a vontade de se aventurar, de mudar, de evoluir dos humanos é enorme.

Aventureiros da raça humana podem seguir qualquer carreira sem restrições.

Custo: 0 Pontos

Atributos: Normais

Idade Inicial: 16+1d6 anos

Vantagens: Humanos falam o idioma Comum, e por isso começam com 30% nesta perícia; São versáteis e competentes, e aprendem rápido o que lhes é ensinado – Humanos recebem 5 pontos de perícia adicionais no 1º nível e a cada vez que passam de nível.

Desvantagens: Nenhuma

Anões

Anões são humanóides baixos e atarracados. São conhecidos por sua franqueza, sua capacidade de resistir a castigos físicos e seu conhecimento sobre os segredos da terra e das pedras.

São pouco brincalhões, e conservam suas desconfiança com qualquer um que não conheçam muito bem. Entretanto, aquele que ganha a confiança de um anão terá sua eterna amizade. Anões adoram ouro e pedras preciosas. São corajosos e muito justos.

Anões têm em média 1,30m de altura, e pesam cerca de 80kg. Seu corpo é desproporcional, com ombros largos e corpo compacto. Seus olhos são negros ou castanhos, assim como seus cabelos e barbas, que conservam sempre grandes e bem cuidadas. A pele dos anões é amarronzada. Um anão vive em média 400 anos, e são considerados adultos por volta dos 50 anos.

Anões se dão bem com Humanos, Halflings e Meio-elfos, mas não gostam de Elfos e Orcs (assim como seus descendentes). O sentimento é recíproco. Eles consideram os Elfos imprevisíveis e não gostam de sua sutileza. Da mesma forma, pensam que os Meio-orcs são selvagens e desconfiam de seus atos. Felizmente, anões são justos e permitem que membros individuais destas raças provem seu valor.

Os reinos anões geralmente são fortalezas construídas embaixo das montanhas, nas profundezas rochosas, onde membros de outras raças geralmente não são bem vindos. De lá eles extraem

DAEMON MEDIEVAL

pedras preciosas, enquanto as mulheres anãs (que raramente tornam-se aventureiras) cuidam dos lares. Os anões são conhecidos como ótimos artífices e exímios cervejeiros: suas armas e a bebida são apreciados por todo o mundo.

Aqueles anões que optam por viver uma vida de aventuras geralmente tornam-se Guerreiros ou Clérigos de alguma divindade anã, e viajam em busca de riquezas e reconhecimento. Anões não gostam de magia: é impossível achar um anão Mago ou Feiticeiro.

Custo: 1 ponto

Atributos: +2 CON, +1 FR, -1 AGI, -2 CAR. Anões são fortes e resistentes, mas costumam ser lentos e pouco amigáveis.

Idade Inicial: 21+2d6 anos

Vantagens: Anões falam o idioma Anão, e por isso começam com 30% nesta perícia; Anões podem enxergar no escuro, mesmo sem nenhuma luz; Anões ganham um bônus de 10% em testes que envolvam pedras, metais preciosos, rochas, cavernas e montanhas; +5% em testes de resistência contra venenos; +15% em testes de resistência contra efeitos mágicos; +5% nos testes de ataque contra orcs e goblinóides, inimigos naturais dos Anões; +5% nos testes ligados a Artesanato e Ofícios com pedras e metais.

Desvantagens: da mesma forma que Anões ganham um bônus contra efeitos mágicos, sempre que um Anão utilizar um instrumento mágico, é aplicado uma penalidade de -15%; Anões não podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, nem adquiri-lo com um kit

Elfos

Elfos são parecidos com humanos, porém mais esguios e bonitos. São conhecidos por sua arte, por seus conhecimentos mágicos e pela habilidade com arcos e flechas.

Elfos são serenos e calmos, não cedendo à cobiça ou à raiva facilmente. Têm uma vida longa, e por isso preferem manter certa distância dos acontecimentos, deixando sua curiosidade e dedicação a assuntos mais importantes. Elfos demoram a fazer amigos, mas demoram mais ainda para esquecerem. Gostam de provar as coisas com calma e dedicação, por isso muitas vezes levam a fama de frívolos e caprichosos.

Um Elfo é pouco mais baixo e magro que um Humano. Tem um corpo gracioso e aparentemente frágil. Seus cabelos são claros, variando do loiro ao cinza, e seus olhos são azuis ou verdes. Elfos não têm pelos no resto do corpo, e têm traços refinados, sendo considerados muito belos entre os humanos. Gostam de vestir roupas leves e claras. Um Elfo atinge em média 700 anos de vida.

Elfos não dormem: eles apenas meditam por 4 horas suficientes para deixá-los descansados.

Elfos se dão bem com humanos, embora os achem pouco refinados. Gostam de Halflings e acham os anões pouco divertidos. Geralmente não deixam estes sentimentos transparecerem, mantendo-se sempre calmos e educados.

Esta raça vive principalmente em florestas e bosques, em casas construídas em meio às árvores. Quando vivem em terras humanas, geralmente escolhem casas refinadas e com detalhes delicados. Quando não são aventureiros, Elfos são ótimos artistas, sábios ou magos.

Elfos aventureiram-se pelos mais variados motivos, mas principalmente por curiosidade de conhecer o mundo. Elfos aventureiros geralmente são Magos, Guerreiros, Caçadores ou Arqueiros, mas podem seguir qualquer profissão normalmente (embora seja relativamente difícil encontrar Elfos Ladrões ou Necromantes, por exemplo).

Custo: 1 ponto

Atributos: +2 AGI, -2 CON, +2 CAR. Elfos têm corpos ágeis e graciosos, mas leves e frágeis. Quando querem, são muito carismáticos.

Idade Inicial: 16+3d6 anos.

Vantagens: Elfos falam o idioma Élfico, e por isso começam com 30% nesta perícia; Elfos são imunes ao sono e efeitos de magia

similares; Um Elfo consegue enxergar duas vezes mais que um humano na penumbra, distinguindo cores e detalhes; Elfos são muito competentes com Arcos e Espadas Longas, recebendo +10% nos testes de ataque com estas armas.

Desvantagens: Nenhuma

Gnomos

Gnomos são conhecidos por sua engenhosidade, criatividade e senso de humor, além da habilidade natural com alquimia e magias de ilusão. São humanóides baixinhos, como os Halflings, mas com algumas diferenças marcantes.

Gnomos adoram animais, pedras preciosas, truques e enigmas. Têm um grande senso de humor e adoram brincadeiras. São também muito curiosos, o que de certa forma os faz hábeis engenheiros e inventores – pois estão sempre descobrindo novas maneiras de construir as coisas.

Medem em média 1,20m de altura, e pesam cerca de 25kg. Sua pele é branca e às vezes bronzeada, com cabelos claros e olhos que variam do negro ao azul. Geralmente utilizam roupas bonitas e com muitos bolsos, cheios de adornos como jóias e bordados. Preferem a barba curta ou raspada, e os cabelos compridos e amarrados. Um Gnomo atinge a idade adulta com cerca de 40 anos e vivem em média 400 anos.

Gnomos apreciam a companhia de outras raças pequenas: com os Anões compartilham sua paixão por pedras preciosas e aparelhos mecânicos, além do ódio por orcs e goblins; e vêm os Halflings como ótimos companheiros de brincadeiras e aventuras. Geralmente desconfiam de Humanos, Elfos e outras raças, mas raramente comportam-se de maneira hostil com estes.

As casas dos Gnomos são construídas geralmente em colinas ou no meio das florestas, escavadas sob a terra, porém com mais contato com o mundo exterior que os Anões. Em terras humanas os Gnomos geralmente são engenheiros, pesquisadores, mecânicos ou magos.

Quase todos os gnomos têm uma curiosidade impulsiva, e seguem a carreira de aventureiro para explorar e conhecer o mundo, além de encontrar novas pedras preciosas e novas técnicas de ofícios. Gnomos geralmente são Magos Ilusionistas, Alquimistas, Bardos ou Exploradores.

Custo: 2 pontos

Atributos: +2 CON, -2 FR. Assim como os Anões, Gnomos são resistentes, mas devido ao corpo pequeno são pouco fortes.

Idade Inicial: 25+2d6 anos

Vantagens: Os Gnomos falam o idioma Gnomo, e por isso começam com 30% nesta perícia; Gnomos enxergam duas vezes mais que um humano na penumbra, distinguindo cores e detalhes; +10% nos testes de resistência contra ilusões, pois esta raça é familiarizada com ilusões de todos os tipos; +5% nos testes de ataque contra orcs, goblinóides e kobolds; +10% nos testes de Alquimia: Gnomos possuem um nariz sensível que facilita a identificação de componentes alquímicos; Gnomos ilusionistas gastam 1 PM a menos para lançar qualquer magia com focus em Luz.

Desvantagens: Apenas podem usar equipamentos projetados para criaturas pequenas.

Meio-Elfos

Quando os Humanos e Elfos se casam, além de um casamento pouco duradouro (uma vez que o Elfo irá viver bem mais que seu par), é comum o nascimento de Meio-Elfos.

Ser um Meio-Elfo às vezes pode ser muito difícil: se viver em meio aos parentes Elfos a criança crescerá muito rápido, deixando seus amigos para trás e não tendo tempo de aprender a intricada cultura élfica. Se crescer dentre os Humanos, será diferente das outras crianças, mais reservado, mais lento para amadurecer – além de fisicamente mais frágil. Muitas vezes os membros desta sub-raça

CAPÍTULO 4 – RACAS

sofrem preconceito dos Elfos, o que leva a maioria a viver em terras humanas.

Meio-Elfos misturam as características das duas raças de seus pais, tanto física quanto psicologicamente. Dos humanos, herdam o gosto pela aventura, a curiosidade e a ambição. Dos elfos, o amor à natureza, a delicadeza dos sentidos e o gosto pelas coisas simples e bonitas. Fisicamente eles são um meio termo entre o estereótipo élfico e humano: possuem mais massa muscular que um elfo, mas têm as orelhas um pouco pontudas. São mais pálidos que os humanos, mas o tom de pele é muito variado – assim como a cor de cabelo e olhos, embora predominem as cores claras. Um Meio-Elfo torna-se adulto por volta dos 20 anos, e podem viver mais de 200 anos.

Assim como os humanos, Meio-elfos costumam dar-se bem com membros de quaisquer outras raças. É comum um certo preconceito dentre os Elfos (que os chamam de “meio-humanos”), mas dentre os humanos eles são muito bem vindos – tanto por sua beleza quanto por sua personalidade cativante e boa índole.

Tecnicamente, um Meio-elfo sofrerá as influências do meio onde cresceu, em todos os aspectos. Meio-elfos que viveram entre os Elfos gostam muito de artes, têm um contato maior com a magia e geralmente aventuraram-se na profissão de Arqueiros ou Magos, pelos mesmos motivos que um Elfo comum. Quando vivem entre os Humanos, estão propensos a adquirir a versatilidade desta raça, tornando-se qualquer tipo de aventureiro. A única coisa comum é que todos os Meio-Elfos têm um desejo singular de viajar, se aventurar e procurar um sentido para sua vida por vezes deslocada.

Custo: 1 ponto

Atributos: +1 AGI, -1 CON. Têm um pouco das características físicas das duas raças originárias.

Idade Inicial: 16+2d6

Vantagens: Meio-elfos falam o idioma Élfico ou Comum (dependendo de onde cresceram), e por isso começam com 30% nesta pericia; Os Meio-elfos têm a mesma capacidade dos Elfos de enxergar na penumbra duas vezes mais que um humano, distinguindo cores e detalhes.

Desvantagens: Nenhuma

Halflings

A palavra Halfling vem de "Half of Something", que significa "Metade de alguma coisa", um nome adequado para humanóides que não ultrapassam 1,10m de altura. Também conhecidos como Hobbits, pequenos ou pés peludos, Halflings têm como segunda característica mais marcante os pés desproporcionalmente grandes e peludos. Dependendo do clã, Halflings podem ser cidadãos trabalhadores e confiáveis ou Ladrões à espera de uma



oportunidade de roubarem o que puderem e desaparecer no meio da noite. De qualquer modo, são sobreviventes espertos e engenhosos.

Halflings preferem os problemas ao tédio e são notoriamente curiosos. Os Halflings são um povo amante da paz, que via de regra prefere viver em seus povoados e são, como Raça, bastante tímidos. Suas comunidades (compostas de tocas muito confortáveis) são difíceis de localizar devido à excelente camuflagem; se um Personagem, no entanto, é aceito, o povo pequeno se revela hospitalar e alegre. Halflings são espertos, capazes e oportunistas.

Esses pequenos são, em geral, um pouco luxuriosos e preguiçosos, gostando dos prazeres simples da boa mesa, música, dança e festas, sendo os Bardos sempre bem recebidos em seus povoados. Halflings também são famosos colecionadores. Isto toma o Halfling, quando em companhia de seu povo ou de amigos, um Personagem alegre e extrovertido. Eles são mestres das artes do subterfúgio, tendo por isto grande sangue-frio. Por evitarem o combate frontal, alguns os julgam covardes.

Os Halflings medem cerca de 1 metro de altura e pesam entre 18 e 24 quilos. Sua pele é avermelhada, seu cabelo é preto e encaracolado e possuem olhos negros ou castanho. Quase nunca têm barba ou bigode, mas às vezes deixam crescer longas costeletas. Vestem-se com roupas confortáveis e simples - ao contrário de outras Raças, eles escolhem o conforto a ostentar riquezas.

Custo: 1 ponto

Atributos: +3 AGI, +3 DEX, -4 FR, -2 CON.

Idade Inicial: 16+1d6 anos.

Vantagens: Halflings falam o idioma Halfling e por isso começam com 30% nesta Perícia; Recebem +10% em Furtividade e Esportes (Escalada); +5% em Arremesso incluindo Ataque com armas de arremesso (funda, lança, dardo, etc).

Desvantagens: Deve usar equipamentos próprios para criaturas pequenas.

Criando Raças de Personagem

O Mestre pode criar suas próprias Raças de Personagem, se assim desejar, ou modificar as existentes de modo a ficarem mais adequadas ao seu mundo de jogo. Essas não são as únicas raças jogáveis, são apenas as mais comuns. Outras raças aparecerão em suplementos futuros para o DM.

Quando criar sua própria raça, tente manter uma boa média de custo – benefício. Raças muito fortes deveriam ter um custo maior em pontos de Aprimoramento, mas não é necessário calcular cada vantagem ou desvantagem ganha para chegar a esse número de pontos. Apenas tenha bom senso.

Algumas raças são tão fortes que não podem ser adquiridas por aventureiros no primeiro nível, simplesmente por que eles não teriam Pontos de Aprimoramento suficientes para comprá-la. Isso representa que mesmo os indivíduos mais fracos destas raças são mais fortes que os das raças mais comuns.

DAEMON MEDIEVAL

CAPÍTULO 5

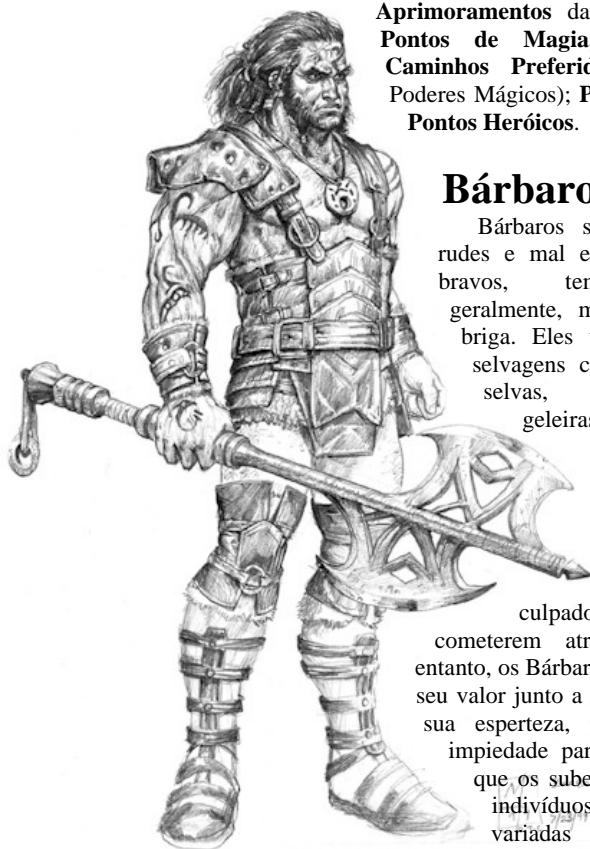
KITS DE PERSONAGEM

Os Kits são as profissões que seu personagem escolhe para seguir. Para se usar um kit, gaste os Pontos de Perícia e de Aprimoramentos para cada Kit e receba os benefícios correspondentes.

O Mestre pode vetar qualquer kit que não esteja de acordo com o tipo de campanha que deseja realizar.

A ficha do Kit apresenta o **Custo** em Pontos de Aprimoramento e de Perícia; **Restrições**, **Perícias** dadas pelo Kit (Primeiro as Perícias relacionadas a combate seguidas nas Perícias comuns);

Aprimoramentos dados pelo Kit; **Pontos de Magia, Formas e Caminhos Preferidos** (se tiver Poderes Mágicos); **Pontos de Fé e Pontos Heróicos**.



civilização, em tribos. São treinados desde crianças na arte da caça, pesca e combate como meio de sobrevivência.

Bárbaros se juntam a grupos de aventureiros para conhecer o mundo fora de sua tribo, gente civilizada e cidades, em busca de artefatos, seres e lendas contadas pelos seus antepassados, ou por alguma missão concedida pelo xamã ou líder tribal. Aventurar-se é o melhor recurso para um Bárbaro encontrar lugar na sociedade civilizada. Eles não temem os perigos, as incertezas e as viagens que as aventuras envolvem, e podem se aventurar para destruir os inimigos mais odiados, ou ajudar seus aliados. Bárbaros têm aversão a tudo que é antinatural, como magia, morto-vivos ou demônios.

Sua forma de vida faz os Bárbaros se tornarem exímios lutadores, que conhecem técnicas de sobrevivência, luta contra animais e detecção de armadilhas como ninguém. A velocidade adquirida por essa Classe é impressionante, tendo em vista que eles se acostumam a fugirem de manadas de Elefantes e brincar com feras selvagens. Todos os Bárbaros são analfabetos, não sabem ler nem escrever, apenas falar, geralmente de forma rústica. Entretanto qualquer Bárbaro pode aprender a ler e escrever em qualquer idioma se pagar pontos de Perícia para isso. Talvez por sua natureza agressiva e por vezes, animal, Bárbaros se enfezam facilmente, entrando em um estado de transe conhecido com fúria, que os fazem

lutar sem pensar, até que o que os está incomodando pereça, geralmente depois de boas bordoadas e muitos ferimentos.

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia.

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Machado 40/40, Clava 30/20 [DEX/DEX]); Esquiva [AGI] 20%; Animais (Montaria [AGI] 20%); Armadilhas [INT] 20%; Caça [PER] 20%; Ciências (Herbalismo [0] 10%); Esportes (Escalada [AGI] 20%; Natação [AGI] 20%, Corrida [CON] 20%); Rastreio [PER] 20%; Sobrevivência (Escolha um tipo [PER] 40%; Venefício [0] 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Fúria

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Bárbaros são os únicos personagens que não sabem automaticamente como ler e escrever. Um Bárbaro pode gastar 10 pontos de perícia para ganhar a habilidade de ler e escrever em algum idioma que saiba falar.

Bárbaros não podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, e sofrem um redutor de -15% sempre que estiverem utilizando um item mágico qualquer.

Bardo

O Bardo é um fora da lei, mas ao invés de agir à surdina e com métodos por vezes violentos, recorre ao seu charme, carisma e sutileza para conseguir os seus fins, viajando pelo mundo, acumulando conhecimento, contando histórias, fazendo mágica com sua música e vivendo da gratidão de sua audiência. Quando a sorte ou a oportunidade os atrai para um conflito, os Bardos servem como diplomatas, negociadores, mensageiros, batedores ou espiões. São acima de tudo artistas, gostam de contar histórias, música, poesia ou teatro, espalhando rumores e boatos, fazendo performances e compondo canções.

A magia de um Bardo vem de seu coração. Quando bons, os Bardos trazem coragem e esperança para os abandonados, usa sua música e magia para frustrar os planos das forças do mal, elevam a moral dos oprimidos. Quando malignos preferem a manipulação ao invés da violência, dominando a mente e os corações dos demais com sua música maligna.

Bardos consideram as aventuras como oportunidades de aprender. Nelas, praticam suas habilidades, descobrindo lugares esquecidos, decifrando tomos antigos, viajando e aprendendo novas canções e histórias - Bardos acompanham os heróis para Testemunhar seus feitos em primeira mão e criar maravilhosas histórias sobre seu grupo. São aventureiros pelo simples prazer de conhecer heróis, feitos, lendas, e compor canções sobre estes. Por onde passam, encantam a população com seus lindos versos, derretem o coração das moças e



CAPÍTULO 5 – KITS

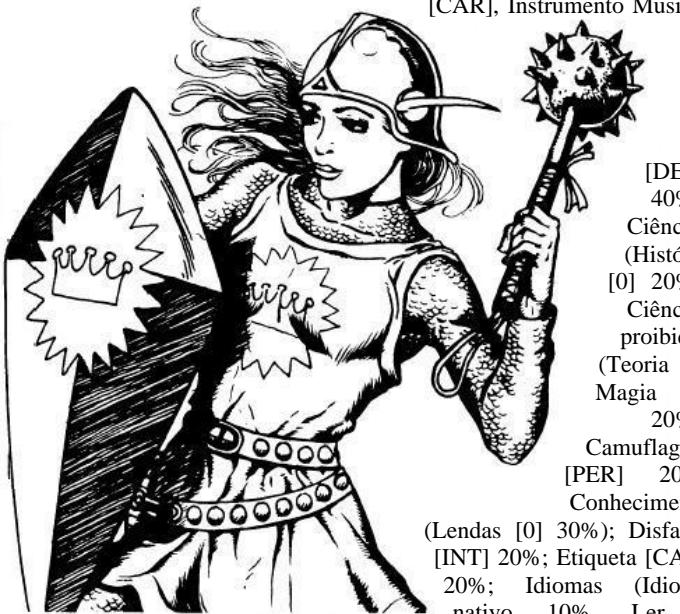
encorajam Guerreiros com sua música mágica.

Um Bardo extrai a magia de sua alma, não de um livro. Sua magia valoriza feitiços e ilusões em vez de magias de evocação, que Magos e Feiticeiros usam freqüentemente. Um Bardo não faz magia somente mediante feitiços - também pode fazê-lo através da música e da poesia. É capaz de encorajar seus aliados ou manter sua audiência enfeitiçada. Bardos sabem cantar, escrever poesias e contar histórias, por isso são sempre bem recebidos em comunidades e cidades, pois alegram festividades e trazem notícias de lugares distantes. O Bardo conhece um pouco de tudo, aprendendo sobre história, lendas e costumes dos lugares que visita.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Artes (Atuação [CAR] 20%, Canto 30% [CAR], Instrumento Musical



[DEX] 40%; Ciências (História [0] 20%); Ciências proibidas (Teoria da Magia [0] 20%); Camuflagem [PER] 20%; Conhecimento (Lendas [0] 30%); Disfarce [INT] 20%; Etiqueta [CAR] 20%; Idiomas (Idioma nativo 10%, Ler e escrever 10%); Pesquisa/Investigação [INT] 10%; Manipulação (Diplomacia [CAR] 20%, Impressionar [CAR] 10%, Lábia [CAR/ Manha] 10%, Sedução [CAR] 10%); Subterfúgio [AGI] 10%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 1, Contatos e Aliados 2

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 1 por nível

Pontos de Magia: 2 + 2 por nível

Caminhos Preferidos: Humanos, Meta-magia

Clérigo

A obra dos deuses está em todas as partes: em lugares de beleza natural, em meio a importantes cruzadas, em imensos templos ou no coração de seus fiéis. Assim como as pessoas, os deuses variam entre benevolência e malícia, ordem e caos, simplicidade e complexidade. Porém, os deuses quase sempre batalham através de intermediários - os Clérigos. Os Clérigos são os mais freqüentes servos dos deuses a serem encontrados em mundos de Fantasia Medieval. São aqueles que devotam suas vidas aos ideais dos deuses e recebem poderes divinos como recompensa. Na prática, eles são um tipo diferente de Mago, com a diferença de que recebem suas magias dos deuses, e precisam retribuir esses poderes com certos votos. Clérigos bons curam, protegem e vingam, os Clérigos malignos pilham, destroem a sabotam. Um Clérigo manifesta a vontade divina utilizando o poder de seu deus, e o poder de suas palavras.

Sacerdotes são divididos em dois tipos: aqueles que protegem e cuidam da vida espiritual dos seus seguidores, permanecendo em pequenas vilas ou cidades; e aqueles que se aventuram para pregar a fé em sua divindade ou cumprir seus votos, que geralmente incluem

combater o mal, trazer socorro aos aflitos, proteger inocentes e coisas assim. Um verdadeiro Clérigo seja bondoso ou maligno raramente pensa em si mesmo em primeiro lugar. Ele é dedicado a um poder superior, um ideal mais importante que seu conforto ou (às vezes) sua própria vida. Algumas vezes os Clérigos recebem ordens de seus superiores eclesiásticos, enviando-os para cumprir missões em nome da fé.

As outras pessoas vêm sacerdotes como sábios conhecedores de muitas verdades reveladas pelos deuses. Um Clérigo deve ser o membro mais sensato e comedido do grupo, aquele que pensa em todas as consequências dos seus atos. Os Clérigos recebem algum treinamento para o combate, sabem usar armas de contusão (pois consideram armas de corte ou perfuração muito violentas - alguns deuses inclusive, as proíbem), e são treinados no uso de armadura (embora prefiram mantos ou robes). Qualquer Clérigo tem o conhecimento e autoridade necessária para realizar cerimônias e rituais simples, como casamentos, batizados, graças pela colheita, rituais fúnebres e outros.

Grande parte dos Clérigos é membro ordenado de organizações religiosas ou igrejas, cujos ideais juraram defender. A maioria dos Clérigos se converte ainda jovem, embora alguns se coloquem a serviço de um deus ainda na infância, ou recebem um chamado divino posteriormente. Ele pode também, querer continuar uma tradição de família.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: De acordo com a divindade escolhida

Perícias: Armas Brancas (Maça [DEX/DEX] 30/30, Cajado [DEX/DEX] 20/20); Ciências (Teologia [0] 40%); Conhecimento (ligado à área de atuação da sua divindade [0] 30%); Concentração 30%; Etiqueta [CAR] 30%; Primeiros Socorros [INT] 30%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 4

Pontos de Fé: 5 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 2 por nível

Caminhos Preferidos: De acordo com a divindade escolhida

Um Clérigo deve escolher uma divindade para ser seu Patrono. Veja regras para divindades adiante.

Druida

Druidas são Guerreiros inocentes, devotados, reclusos e solitários que vivem para proteger uma área selvagem. Eles têm um grande apego pelos animais e plantas, e alguns mais poderosos podem manipular-lhos. Entretanto, o druida não se considera o mestre da natureza. Ele não adquire seu poder controlando a natureza, mas sim, sendo uno com ela. Para os profanadores dos lugares sagrados dos Druidas - e para aqueles que sentem a sua fúria - a distinção não pode ser notada.

Os Druidas se aventuram para adquirir



DAEMON MEDIEVAL

conhecimento (especialmente sobre animais e plantas desconhecidas) e poder. Algumas vezes, seus superiores da ordem secreta dos Druidas exigem seus serviços e eles também podem usar seus poderes contra os destruidores daquilo que amam, normalmente incluindo árvores antigas ou montanhas inexploradas. Apesar dos Druidas aceitarem toda a crueldade ou excentricidades da natureza, eles odeiam coisas sobrenaturais, incluindo aberrações e mortos vivos. Em geral, lideram ataques contra essas criaturas, principalmente quando estas invadem suas florestas e bosques sagrados.

Os Druidas são sacerdotes e utilizam sua fé para realizar milagres, assim como os Clérigos, mas a maioria deles recebe suas magias e poder da natureza, não dos deuses. Seus rituais são voltados para a natureza e para os animais. Além delas o Druida adquire uma série de poderes mágicos à medida que adquirem experiência, incluindo a habilidade de se transformar em animais. As armas e armaduras dos Druidas são limitadas por juramentos tradicionais - eles não podem usar armas ou qualquer peça de metal, pois isso interfere com a natureza primitiva que tentam incorporar. Armaduras, só feitas de couro, e se o couro for de um animal morto de morte natural. Um Druida odeia cidades e não consegue se sentir bem nelas.

Apesar de sua organização ser invisível para a maioria das pessoas (que os consideram eremitas) os Druidas fazem parte de uma sociedade que se estende por todo o mundo, ignorando fronteiras políticas. Um druida geralmente é treinado desde criança, e tem de passar um bom tempo em contato com a natureza - e nem todos sobrevivem aos Testes. Somente depois de atingir certo nível e viver alguns anos na floresta é que o Druida poderá viver por conta própria.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Bastão [DEX/DEX] 30/20); Esquiva [AGI] 20%; Animais (Empatia com Animais [INT] 20%, Tratamento de Animais [Primeiros Socorros] 20%, Doma [0] 20%); Caça [PER] 20%; Camuflagem [PER] 30%; Ciências (Religião [0] 30%, Herbalismo [0] 30%, Metereologia [0] 10%); Esportes (Escalada [AGI] 10%, Natação [AGI] 20%, Corrida [CON] 10%); Furtividade [AGI] 20%; Primeiros Socorros [INT] 20%; Rastreio [PER] 10%; Sobrevivência (Florestas [PER] 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3, Companheiro Animal

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 3 por nível

Caminhos Preferidos: Fogo, Água, Ar, Terra, Plantas e Animais. O Druida não pode gastar seus Pontos de Fé em nenhum outro caminho.

Um druida começa automaticamente sabendo falar com 30% o silvestre, idioma das criaturas da floresta.

Um druida também sabe Druídico, um língua secreta conhecida apenas por Druidas, o qual aprende ao se tornar um druida nível 1. O druida começa com Druídico 50% e ganha +10% a cada novo nível que alcança nesta Classe. Druidas são proibidos de ensinar este língua a não-Druidas. Druídico tem seu próprio alfabeto.

Druidas são proibidos de usar armas e armaduras de metal. Um druida que vestir uma armadura proibida ou usar uma arma proibida perde a capacidade de usar magias e de usar qualquer de suas habilidades de Classe enquanto o fizer e por 24 horas daí em diante.



Feiticeiro

Os Magos são conhecidos por estudar longos e longos anos em bibliotecas para domar a Magia. Os Feiticeiros são um tipo diferente de arcano: eles também conjuram Magias, mas nunca precisaram aprender-las! Feiticeiras são pessoas especiais, nascidas com a Magia no sangue, são abençoados com o dom da Magia. Eles criam magia do mesmo modo que os poetas criam suas poesias: Feiticeiros conjuram suas magias através de um poder inato, não através das habilidades altamente treinadas. Sua magia é mais intuitiva do que lógica. Eles não possuem livros, mentores nem teorias - apenas um poder puro que canalizam através de sua vontade.

A crença geral afirma que eles têm o sangue dos dragões ou outros animais mágicos (fadas, gênios) em suas veias e isso alimenta suas habilidades mágicas; outros Feiticeiros alegam ter conexões com espíritos que fornecem seu poder, outros carregam fetiches ou totens que (supostamente) alimentariam suas magias.

O Feiticeiro típico se aventura para melhorar suas habilidades e poderes natos, pois somente testando seus limites é que ele poderá aumentá-los. Para alguns desses, desenvolver seus poderes é uma missão, independente do uso que farão em suas vidas. Alguns Feiticeiros bons sentem a necessidade de provar sua utilidade aos demais, ganhando um lugar na sociedade sonde seu poder os torna diferentes. Porém, Feiticeiros malignos sentem-se e superiores dos outros, e aventurem-se para acumular poder e dominar os outros.

Feiticeiros podem conjurar Magias da mesma forma que os Magos. Entretanto eles tem uma limitação especial. Os Feiticeiros não aprendem a lançar Magias, eles já nascem com elas. Por isso, mesmo que encontrem uma nova Magia em algum livro, eles não poderão aprender-las como fariam os Magos. Os Feiticeiros aprendem novas Magias a cada nível, e esta Magia sempre será aleatória. Eles não podem escolher que Magias desejam aprender, elas apenas surgem em sua mente... Eles conhecem menos magias que os Magos e adquirem magias mais poderosas em ritmo mais lento, porém são capazes de lançá-las com maior freqüência.

Como ganham seus poderes sem precisar se submeter a anos de estudo e treinamento rigoroso como os Magos, os Feiticeiros possuem mais tempo para aprender técnicas de combate.

A maioria dos Feiticeiros desenvolve seus poderes rudimentares na adolescência, com freqüência criando efeitos mágicos espontaneamente durante momentos de tensão. Suas primeiras magias serão incompletas, espontâneas, descontroladas e algumas vezes perigosas. Uma casa onde vive um Feiticeiro iniciante pode ter problemas com estranhas luzes e sons, dando impressão que o lugar é mal assombrado ou que o Feiticeiro está sobre controle de alguma entidade ou espírito.

Algumas vezes, um Feiticeiro tem a sorte de ficar sob os cuidados de outro Feiticeiro mais velho e experiente: alguém que o ajude a entender e usar seus poderes. Porém na maioria da vezes, eles estão por conta própria, temidos pelas pessoas e incomprendidos pela família.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Adaga [DEX/DEX] 10/ 10, Bastão [DEX/DEX] 10/ 10), Esquiva [AGI] 20%, Ciências Proibidas (Alquimia [0] 30%, Ocultismo [0] 20%, Rituais [0] 30%, Teoria da Magia [0] 30%); Concentração [WILL] 20%; Escutar [PER] 10%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 1, Familiar

Pontos Heróicos: 1 por nível

CAPÍTULO 5 – KITS

Pontos de Magia: 4 + 2 por nível

Pontos de Fé: 0

Caminhos Preferidos: Nenhum.

Devido à sua natureza abundantemente mágica, um Feiticeiro começa o jogo com o dobro de Pontos de Magia que comumente ganharia pelo seu Aprimoramento Poderes Mágicos.

Feiticeiros não aprendem Formas, ou seja, não podem gastar pontos de focus em Criar, Controlar e Entender.

Guerreiro

O típico aventureiro da Fantasia Medieval. O Guerreiro é o mais comum dos aventureiros, um Personagem treinado no combate corporal ou à distância com diferentes armas e técnicas de luta. Praticamente todas as Raças de mundos de Fantasia Medieval têm Guerreiros. Os Guerreiros podem ser leais defensores dos necessitados, assaltantes cruéis ou aventureiros corajosos. Alguns são bons, determinados a enfrentar o perigo para fazer o bem, no entanto, outros são malignos, e sua consciência não os impede de matar em benefício próprio, ou mesmo por esporte.

Sempre munidos de uma boa arma (ou mais de uma) e uma armadura ou escudo, Guerreiros aventuraram-se para conseguir fama, reconhecimento ou tesouros. Durante suas viagens, estão sempre aprendendo novas técnicas de combate, seu único ofício. Os Guerreiros consideram que as aventuras, os ataques e missões são o seu trabalho, e alguns possuem patronos que os pagam regularmente. Vivem como exploradores, assumindo grandes riscos na expectativa de ganhos maiores. Alguns Guerreiros se preocupam com as pessoas e usam suas habilidades de combate para proteger os indefesos em face do perigo. Porém, seja qual for sua motivação, os Guerreiros acabam vivendo para sentir a emoção do combate e da aventura.

Dentre todas as Classes, os Guerreiros são aqueles que possuem as melhores habilidades de combate (daí o seu nome). Mas alguns Guerreiros podem se especializar em execução de ataques especiais ou no combate com armas exóticas. Por estarem constantemente passando por provações e exercitando sua constituição física, é comum que sejam fortes, robustos, ágeis e habilidosos. As armas típicas dos Guerreiros são as espadas (geralmente longa) e os machados, mas eles podem especializar-se em muitas outras armas. Se desejar mudar as armas apresentadas na Classe da forma que melhor convier ao background de seu Personagem. Alguns Guerreiros fracos (ou covardes) demais para vestirem armaduras e irem para frente de batalha tornam-se arqueiros, permanecendo na retaguarda, disparando suas setas mortais contra os inimigos. Arqueiros também são Caçadores especialistas na arte de atirar com arco-e-flecha e muitos são capazes de derrubar um urso com uma flechada certeira. Conhecem muitas técnicas de emboscada e freqüentemente são contratados para supervisionar a segurança de torres e castelos. Alguns arqueiros vivem de caçar animais perigosos ou raros para vender suas peles nos mercados das grandes cidades, onde adquirem grande renome. Nas grandes cidades também se encontram as feiras, onde geralmente ocorrem competições de arquearia, e correm valorosos prêmios.

Guerreiros podem ser Lutadores ou Arqueiros



Lutadores

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 200 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas brancas (Qualquer arma [DEX/ DEX] 40/40; 30/20 em outra); Armeiro [0/ Ferreiro ou Carpinteiro] 10%; Escudo [DEX] 30%; Esquiva [AGI] 30% Furtividade [AGI] 20%; Animais (Montaria [AGI] 20%); Escutar [PER] 10%; Esportes (Arremesso [DEX] 10%); Manipulação (Intimidação [WILL] 20%); Sobrevivência [PER] 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Arma preferencial

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Arqueiros

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 200 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Arco ([DEX/0, qualquer tipo 40%); Escolha outra arma [DEX/DEX] 20/20; Caça [PER] 10%; Esquiva [AGI] 30%; Animais (Montaria [AGI] 20%); Camuflagem [PER] 30%; Escutar [PER] 20%; Furtividade [AGI] 30%; Procura [PER] 10%, Rastreio [PER] 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%, Subterfúgio 20%;

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Arma preferencial

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Ladrão

O delinqüente das áreas urbanas, mas que decidiu por algum motivo usar seus talentos de roubo e fuga para a aventura. Um Ladrão é um Personagem que vive à margem da sociedade, motivado a praticar crimes seja por ganância, sobrevivência ou pela fome de aventuras e emoção. Ladrões podem ser desde o garoto pinguista que bate carteiras em meio a multidões, até o mais cruel e traiçoeiro sabotador especialista em venenos, passando por especialistas em armadilhas, assassinos e salteadores de bancos e cofres. Seus interesses e motivações são variados, podendo ir desde o típico Ladrão altruísta, que rouba dos ricos para dar aos pobres até o mais cruel assassino. A única coisa em comum entre eles é a sua versatilidade, adaptabilidade e quantidade de opções. Em geral, os Ladrões são capacitados em conseguir exatamente o que as pessoas desejam impedir que consigam: entrar numa sala do tesouro secreta, passar seguro por uma armadilha, obter planos sigilosos de combate, ganhar a confiança de um guarda ou pegar a bolsa de moedas de alguém.

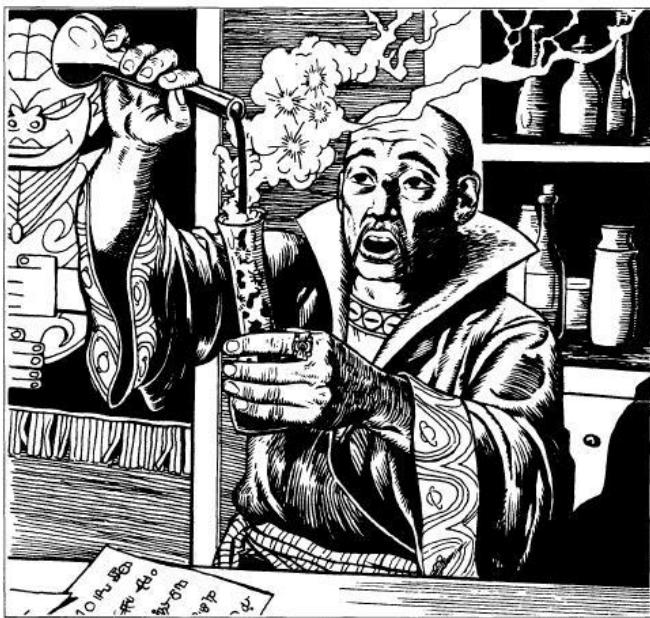
Ladrões aventuraram-se pelo mesmo motivo que guia a grande maioria de seus atos: conseguir o que desejam. Alguns procuram fama, outros, infâmia. Outros adoram um desafio. Descobri como escapar de uma armadilha ou não dispara um alarem pode ser divertido para muito ladrões, mas as riquezas e preciosidades que ele pode conseguir com seus talentos atraem-nos muito mais. Em todos os casos, existe certo gosto pela aventura, pelo risco e pela esperança de encontrar fama e riqueza.

Ladrões são muito habilidosos, versáteis e adaptáveis, conhecem uma vasta gama de Perícias, truques e peripécias.

Mesmo não



DAEMON MEDIEVAL



sendo equivalente a membros de outras Raças combatentes, um Ladrão sabe acertar exatamente onde seus golpes machucam mais e podem infringir danos enormes quando pegam um inimigo num ataque furtivo. Ladrões possuem um sexto sentido para evitar o perigo. À medida que dominam a arte do sigilo, a evasão e os ataques furtivos, os Ladrões experientes desenvolvem habilidades e poderes de natureza quase mágica. As habilidades dos Ladrões nunca são bem vistas pelos outros, mas nem todos são criminosos ou maus - essas habilidades são muito bem vindas em exploração de masmorras, castelos, para escapar de cordas e amarras dos inimigos, ou pegar o item mágico das mãos do dragão sem que ele acorde. Ladrões são mestres em atividades que exigam uma grande destreza e subterfúgio.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Adaga [DEX/DEX] 20/20); Armadilhas [INT] 30%; Artes (Joalheria [DEX] 10%; Escapismo [AGI] 30%); Avaliação de Objetos [PER] 10%; Camuflagem [PER] 20%; Disfarce [INT] 10%; Escutar [PER] 20%; Furtar [DEX] 40%; Furtividade [AGI] 30%; Manipulação (Intimidação [WILL] 10%; Lábia [CAR/ Manha] 20%); Manuseio de fechaduras [DEX] 40%; Ocultamento [AGI] 20%; Subterfúgio [AGI] 20%; Procura [AGI] 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Ataque Furivo

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível

Magia

Este é o mais freqüente tipo de conjurador arcano encontrado em mundos de Fantasia Medieval. São pessoas comuns que através do estudo e pesquisa de fórmulas complicadíssimas, conseguiram dominar as artes arcana e aprenderam a fazer magias. Os Magos passam vários anos de dedicação estudando intensivamente em grandes bibliotecas, templos, instituições de ensino ou laboratórios, examinando antigos tomos, debatendo teorias com seus pares e praticando pequenas magias sempre que podem, para aprender a controlar e dominar os poderes da Magia.

Um Mago se aventura para adquirir cada vez mais conhecimento, recursos e poder para conduzir seus estudos, fazendo com que suas magias fiquem cada vez mais poderosas, mas nada impede que partilhem das mesmas motivações que os outros aventureiros. Eles aprendem novas magias à medida que estudam e crescem em experiência, além de aprender com outros Magos. Afora ir aprendendo novas magias, com o tempo o Mago aprende a

manipulá-las para terem um alcance maior, funcionar melhor ou de alguma forma serem aprimoradas.

Magos geralmente são criaturas sábias, inteligentes e muito disciplinadas. É muito comum encontrá-los em grupos de aventureiros, oferecendo suas habilidades mágicas em troca de força bruta - pois seu estudo excessivo faz com que não sejam bons combatentes diretos. A força de um Mago reside na sua magia, todo o resto é secundário. O Mago genérico é aquele que não especializa em nenhum tipo de Magia. Entretanto existem ainda muitos tipos de Magos especialistas: elementalistas, ilusionistas, encantores, Magos do relâmpago e muitos outros.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas (Bastão [DEX/DEX] 10/10, Adaga [DEX/DEX] 10/10); Ciências (Herbalismo [0] 20%, pelo menos 3 subgrupos [0] 20%); Ciências Proibidas (Alquimia [0] 30%, Astrologia [0] 20%, Ocultismo [0] 20%, Rituais [0] 30%, Teoria da Magia [0] 30%); Concentração [WILL] 10%; Conhecimentos [0] (ao menos 2 com 20%); Pesquisa/ Investigação [INT] 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 1, Failiar

Pontos Heróicos: 1 + 1 por nível

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 2 por nível

Caminhos Preferidos: Depende da especialização do Mago.

Monge

Enquanto os guerreiros costumam confiar em suas espadas e machados, o Monge costuma confiar em suas próprias mãos. Estes guerreiros são treinados em velhos mosteiros, aprendendo a controlar sua raiva e sua força interior, e fazê-las vir à tona em poderosos golpes com seus corpos. Prontos para o combate, mesmo descalços e trajando roupas simples, os Monges são capazes de viajar despercebidos em meio à multidão, capturar bandidos, líderes guerreiros e nobres bandidos antes mesmo que percebam o perigo.

Monges não desejam a riqueza material, mas buscam qualquer coisa que possa ajudá-los a aperfeiçoar sua arte. Os Monges consideram as aventuras como desafios pessoais. Mesmo sem ter tendência a se exibir, eles gostam de testar suas habilidades contra os obstáculos que aparecem em seu caminho.

Monges são sábios e filósofos por natureza. Procuram sempre purificar seu corpo e, embora sejam bons Guerreiros, não costumam entrar em combate sem bons motivos. Graças a seu rigoroso treinamento, eles podem atacar com a mesma eficácia de um guerreiro armado com uma espada, só que muito mais rápido, e essa é uma de suas principais características. Apesar de não serem usuários de magia, Monges possuem uma força mística interior chamada Chi, que podem canalizar na forma de uma energia sutil, e são capazes de realizar façanhas incríveis. Monges podem atordoar um inimigo com golpes desarmados, e podem se esquivar



(C) 2001 Tracy J Butler

CAPÍTULO 5 – KITS

antecipadamente de ataques através de uma percepção prematura, mesmo que não tenham notado nada conscientemente. À medida que um Monge adquire experiência e poder, tanto suas habilidades mundanas quanto seu chi aumentam, dando-lhe mais controle sobre si mesmo e, algumas vezes, sobre os outros.

Um Monge costuma treinar em um monastério. A maioria era criança quando foi enviado ao monastério, após a morte de seus pais, porque a família não tinha como alimentá-lo ou como recompensa de uma família por algum favor concedido pelo monastério. A maioria dos Monges são seres benignos. Entretanto existem Monges malignos, que acreditam que o equilíbrio do universo apenas poderá ser mantido com a destruição do mais fraco. Entretanto, todos eles são leais e movidos pela honestidade.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Artes Marciais (Qualquer [AGI/AGI] 40/40); Armas Brancas (Bastão [DEX/DEX] 30/30); Concentração [WILL] 20%; Ciências (Filosofia [0]) 30%; Esquiva [AGI] 40%; Esportes (Acrobacia [AGI] 20%, Salto [AGI] 20%); Furtividade [AGI] 20%; Manipulação (Empatia [CAR] 20%; Impressão [CAR/ Etiqueta] 20%; Intimidação [WILL] 20%); Subterfúgio [PER] 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Ataque Desarmado

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível

Especial: Uma vez por dia o Monge pode despender um pouco de sua energia Chi em seus golpes desarmados, causando +1 de dano para cada 20% que ele tiver na Perícia Ciências (Filosofia).

Paladino

A compaixão da busca do bem, a vontade de defender a lei e o poder de derrotar o mal - essas são as 3 armas dos Paladinos. Paladinos são Guerreiros sagrados, abençoados pelos deuses para cumprir missões sagradas. São Guerreiros habilidosos guiados pela ordem e bondade. Não existem Paladinos malignos. Poucos possuem a pureza e devoção necessária para seguir o caminho desse Kit, mas esse são recompensados com o poder para proteger, curar e castigar o mal. Em um mundo cheio de Magos conspiradores, sacerdotes profanos, dragões sanguinários e demônios infernais, o Paladino é a esperança que não pode ser extinta.

Os Paladinos encaram suas aventuras seriamente - mesmo uma coisa mundana é, no coração de um Paladino, uma prova de Teste pessoal - a oportunidade de demonstrar sua bravura e senso de justiça, desenvolver Perícias, aprender táticas e descobrir maneiras de fazer o bem. Paladinos sentem-se genuinamente realizados quando lideram campanhas contra o mal.

O poder divino protege o Paladino e lhe concede poderes especiais, permitindo que se proteja do mal e da enfermidade, e que se cure e fortaleça seu coração contra o medo. O Paladino também pode direcionar esse poder para ajudar as pessoas, curando suas feridas e doenças. Além disso, Paladinos podem detectar e destruir o mal. Todos os Paladinos seguem um código de conduta. Um Paladino deve ser leal, sem jamais faltar com sua palavra, e jamais deve causar mal a outras criaturas. Ele também é proibido de se aliar a criaturas naturalmente malignas e deve sempre respeitar as leis. Esse poder e sua aura de bondade atraem uma poderosa montaria para o Paladino, infundindo força, inteligência e proteção mágica sobre o animal.

Ninguém escolhe ser um Paladino. Tornar-se um significa responder a um chamado e aceitar seu destino. Ninguém, não importa seu esforço, pode tornar-se um Paladino somente com a prática - a natureza do Paladino é inata, e não é possível obtê-la por vontade própria. Algumas pessoas ouvem o chamado para se tornarem Paladinos, mas escolhem viver outra vida. Entretanto, a maioria dos Paladinos responde ao chamado divino e começa seu treinamento

ainda na adolescência - geralmente tornando-se escudeiros de um Paladino experiente, e treinando por um bom tempo até que esteja preparado para defender as causas do bem e da justiça sozinhos ou acompanhado de um grupo de aventureiros. Todos os Paladinos têm entre si uma ligação que transcende Raças, culturas ou mesmo religiões. Dois Paladinos se considerarão camaradas mesmo em lados opostos do mundo.

Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma. Consulte a descrição da divindade do personagem.

Perícias: Armas Brancas (Espada Longa/ Espada Bastarda/ Espada de Duas mãos [DEX/DEX] 40/40, Maça de Cavalaria [DEX/DEX] 30/20); Escudos [DEX] 20%; Ciências (Herbalismo [0] 30%, Teologia [0] 40%); Furtividade [AGI] 30%; Primeiros Socorros [INT] 30%; Etiqueta [CAR] 20%; Manipulação (Empatia [CAR] 30%, Liderança [CAR] 20%, Diplomacia 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3, Montaria Especial

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 4 por nível

Caminhos Preferidos: Luz e Água. O Paladino não pode gastar seus Pontos de Focus em nenhum outro Caminho.

O Paladino ganha o serviço de um cavalo de inteligência, força e lealdade incomuns para servi-lo na sua cruzada contra o mal. Esta montaria costuma ser um cavalo de batalha pesado. Veja regras para Montaria de Paladino adiante.

Um Paladino deve escolher uma divindade para ser seu Patrono. Veja regras para Divindades adiante.

Um Paladino perde todas as habilidades de Classe se vier a cometer um ato maligno por vontade própria.

Além disso, o código de um Paladino requer que ele respeite autoridades legítimas, ajude com honra (não mentir, não trapacear, não usar veneno, e daí por diante), ajudar os necessitados (desde que não usem a ajuda para fins maus ou caóticos), e punir aqueles que ameaçarem inocentes.

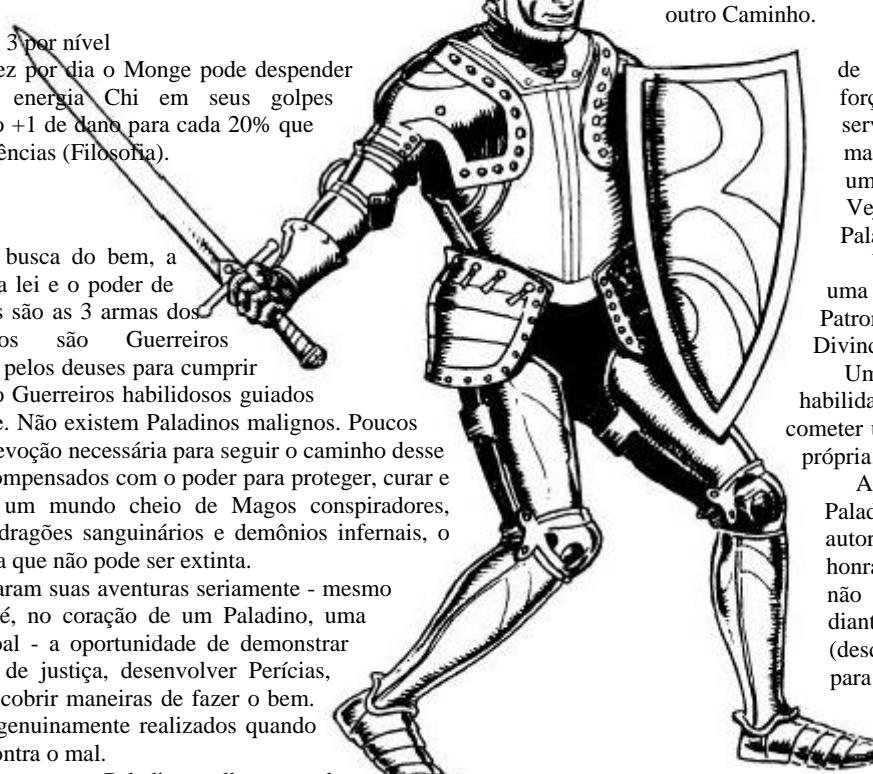
Um Paladino jamais se

associará conscientemente a personagens malignos, nem continuará associado a alguém que consistentemente ofender seu código moral. Um Paladino só pode aceitar empregados, seguidores e companheiros que sejam leais e bons.

Rangers

As florestas abrigam criaturas poderosas e astutas, mas ainda mais espertos e poderosos que essas criaturas são os Rangers, Guerreiros da natureza e Caçadores habilidosos. Rangers conhecem as florestas como ninguém mais, sabendo como evitar perigos e como combater cada um dos monstros a habitarem estes lugares.

Os Rangers diversas vezes aceitam o papel de protetores, ajudando todos que vivem ou viajam pelas florestas. Além disso, alguns deles odeiam certo tipo de criatura e procuram oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Por outro lado, eles podem aventurar-se pelas mesmas razões que Guerreiros.



DAEMON MEDIEVAL

Os Rangers normalmente sabe usar muitos tipos de armas e são muito eficazes em combate. Suas Perícias lhe permitem sobreviver na intempérie, encontrar sua presa e evitar ser notado. Ele também possui conhecimentos especiais sobre certos tipos de criaturas, tornando-o mais capaz de encontrar e vencer esses inimigos. Os Rangers geralmente tem bom coração, dedicam suas vidas a proteger as florestas e toda vida natural ao lado dos Druidas. Existem ainda Rangers caóticos ou até malignos, que matam qualquer criatura a invadir seu território. Mesmo estes de coração maligno devotam-se à natureza e recebem todas as suas graças e poderes. Geralmente são devotados aos deuses da natureza, mas podem tornar-se servos (incluindo clérigo, Paladinos e xamãs) de qualquer outra divindade.

Alguns Rangers receberam seu treinamento fazendo parte das tropas especiais de algum exército ou grupo religioso protetor de zonas naturais, mas a maioria aprendeu suas habilidades graças aos mestres solitários que os aceitaram como discípulos e ajudantes. Muito Rangers também completam seu treinamento da mesma forma que Bárbaros: caçando ou se embrenhando em matas selvagens para um maior contato com animais e perigos naturais.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Armas Brancas de Longo Alcance (Arco qualquer [DEX/ 0] 30%); Espada Curta [DEX/ DEX] 30/25; Adaga [DEX/ DEX] 20/20; Armadilhas [INT] 20%; Caça [PER] 40%; Camuflagem [PER] 10%; Ciências (Herbalismo [0]) 20%; Furtividade [AGI] 20%; Animais (Montaria [AGI] 20%); Rastreio [PER] 30%; Sobrevida [PER] (Floresta) 40%; Venefício [0] 10%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos

4, Companheiro Animal

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4

por nível



Regras Especiais para Kits

A seguir algumas regras especiais que tangem o uso dos Kits em Daemon Medieval.

Arcanos e Armaduras

Em geral as regras do Sistema Daemon não profibem que os conjuradores arcânicos utilizem armaduras. Entretanto, da mesma forma que as armaduras restringem o movimento, impondo uma penalidade a DEX e AGI, elas também atrapalham os movimentos necessários para conjuração de Magias e certos tipos de metais podem impedir que as energias mágicas circulem pelo corpo do

arcano. Não é à toa que a maioria dos Magos procura usar apenas um manto ou algo similar ao invés de pesadas armaduras.

Sempre que um mago que esteja utilizando uma armadura conjura uma Magia ele terá uma chance de falhar: a Magia não funciona, mas ele perde os Pontos de Magia normalmente. Essa chance de falha é de 5% para cada 1 ponto de IP que a armadura oferece. Então um corselete de tecido (IP 1) oferece 5% de chance de falha ao conjurar uma Magia, enquanto uma armadura de placas (IP 5) oferece 25% de chance.

Valores de IP advindos de outras fontes, como IP natural, IP mágico ou outros que não interferem na AGI e DEX do Personagem também não oferecerão chance de falha na Magia arcana. Então, um corselete de tecido +2 oferece apenas 5% de chance de falha, e não 15% - pois o +2 vem de Bônus mágico.

Apenas as Magias arcânicas sofrem esta penalidade. Magias divinas (quando existem), Poderes de Fé, habilidades mágicas naturais e outros efeitos similares nunca são afetados por esta penalidade, salvo alguma exceção que devem ser decididas pelo Mestre.

Aventureiros Multiclasses

Em Sistema Daemon um Personagem pode ser **multiclasses** (apresentar mais de um kit de Personagem). Entretanto, isso é uma tarefa um pouco difícil, pois poucos conseguem satisfazer os requerimentos necessários.

Sempre que seu Personagem recebe Pontos de Perícia e de Aprimoramento, você pode escolher continuar no mesmo Kit ou então trocar por outro, se puder pagar por ele. Por exemplo, você pode começar como um Mago, então decidir que lutar é mais emocionante que fazer magias e mudar para um Guerreiro.

Para adquirir um novo Kit o jogador faz o seguinte: verifica quais as Perícias do Kit que ele já possui e diminui esse valor do custo total do Kit (até um mínimo de 25 Pontos). Depois, faz o mesmo com os Aprimoramentos (até um mínimo de 1 ponto). O custo final, com os valores que o personagem já possui retirados, será multiplicado por 2 (tanto os Pontos de Aprimoramento como os de Perícia). Este será o número total de pontos que o Personagem deverá juntar para comprar o novo kit e poder evoluir com ele também. Assim, a cada novo nível que alcança ele escolhe em qual Kit quer avançar de nível, recebendo assim as habilidades correspondentes.

Dessa forma, Kits mais aparentados são mais fáceis de serem combinados.

Exemplo de Multiclasses: Darien é um Ranger Elfo. Entretanto, o jogador decide tornar seu Personagem um Multiclasses. No mundo de jogo, Darien estaria treinando para se tornar um Arqueiro. Quando consegue os Pontos suficientes, o jogador anuncia ao Mestre que Darien irá pegar um Nível de Arqueiro, e faz o seguinte cálculo:

- Retira do Custo total do Kit todas as Perícias e Aprimoramentos que ele já possui. Por exemplo, Darien já tem Armas Brancas de Longo Alcance (Arco 40%), logo ele poderá abater 40 pontos do custo Total do Kit Arqueiro. É preciso fazer isso com todas as Perícias que você já possua. O Custo final que sobrar será multiplicado por 2.

- Faça o mesmo com os Aprimoramentos. Como o Ranger já possui Pontos Heróicos 4 (que é exigido pelo Kit Arqueiro) ele poderá abater esse custo também. Como o Custo de Arqueiro é de apenas 3 Pontos de Perícia, o valor dos Aprimoramentos já está totalmente quitado, mas terá de pagar no mínimo 2 pontos.

Dessa forma, o jogador adquire 1 Nível de Arqueiro pagando apenas pelas Perícias que ainda não tem. Assim que Darien conseguir juntar pontos de Perícia e de Aprimoramentos suficientes para pagar pelo novo Kit ele irá se tornar um Ranger/Arqueiro.

Deuses e Religião

Em um mundo medieval os deuses podem ser muitos, na maioria das vezes, ou poucos. Mas nesses cenários eles geralmente

CAPÍTULO 5 – KITS

costumam realmente mostrar que estão ali. Ainda que, a presença das divindades se faça notar principalmente através de seus clérigos, os deuses também possuem seguidores leigos que tentam, de certa forma, viver seguindo suas idéias.

Os deuses governam os vários aspectos da existência humana: o bem e o mal, a ordem e o caos, a vida e a morte, o conhecimento e a natureza. Além disso várias raças possuem seus próprios deuses.

Um Personagem que tenha o Kit Clérigo pode escolher um deus como Patrono, e seguir suas obrigações e restrições.

Cada bloco a seguir possui a área de atuação do deus, quais são as obrigações e restrições de seus Clérigos e quais são os Caminhos da Magia proibidos para esses Clérigos (ou seja, Caminhos em que o Personagem não pode gastar seus Pontos de Fé, como explicado no Capítulo Magia).

Não é obrigatório para um Clérigo escolher um deus, mas aqueles que o fazem podem escolher um dos Caminhos da Magia permitidos por sua divindade: o Personagem sempre irá gastar 1 Ponto de Fé a menos para lançar magias com aquele Caminho.

Deuses da Magia

Clérigos da Magia geralmente são magos preocupados em ensinar a magia a todas as pessoas. Eles vêm a Magia como uma bênção aos povos, e por isso todos devem louvar sua divindade.

Obrigações e restrições: O clérigo da Magia deve ajudar as pessoas com sua Magia sempre que for necessário. Ele também é obrigado a ensinar sua Magia aos leigos sempre que possível, seja em escolas de magia ou escolhendo um aprendiz. Geralmente os Clérigos da Magia já são magos que optaram por seguir uma visão mais divina da magia, por isso todos eles devem ter um bom conhecimento de Teoria da Magia.

Caminhos proibidos: nenhum.

Deuses Raciais

Clérigos de deuses raciais devem necessariamente pertencer à Raça correspondente. Eles são campeões de sua Raça, protegendo sua cultura, artes e seu povo. Cultos desse tipo podem reverenciar qualquer Raça conhecida: Humanos, Elfos, Anões, Halflings etc.

Obrigações e restrições: Um Clérigo racial nunca pode atacar de livre e espontânea vontade um membro de sua Raça, a menos que seja atacado antes. Também sempre deve ajudar membros de sua Raça em aventuras por motivos nobres.

Caminhos proibidos: Nenhum (a menos que o Mestre diga o contrário, tendo em vista a cultura da Raça escolhida).

Deuses da Natureza

Clérigos da Natureza são naturalistas e amantes da natureza. Eles vivem em florestas (ou outros lugares selvagens) protegendo essas áreas da ação do homem, ou até mesmo em pequenas vilas e aldeias, servindo de xamãs. Geralmente Clérigos da Natureza odeiam cidades.

Obrigações e restrições: proteger toda e qualquer vida natural indefesa (animais, plantas, filhotes etc.) sempre que possível. Clérigos da Natureza nunca podem usar armas e armaduras não naturais, feitas de metal, e nunca podem matar um animal ou machucar uma planta sem motivo nobre, como se alimentar por exemplo.

Caminhos Proibidos: Trevas, Mortos, Extra-planar, Meta-Magia.

Deuses da Morte

Esse Clérigos são temidos por onde quer que passem. Eles são os mensageiros da morte, que apesar de ser uma coisa natural e inescapável, ainda causa medo em muita gente.

Obrigações e restrições: Clérigos da Morte devem realizar as cerimônias fúnebres de todos aqueles que vierem a matar, que presenciaram a morte ou mesmo de uma pessoa alguém lhe peça para sepultar. Isso impedirá qualquer chance do cadáver ressuscitar ou voltar como morto-vivo. Além disso eles caçam mortos-vivos implacavelmente, pois estes seres “passaram a perna” na morte.

Existem Clérigos da morte malignos que fazem sacrifícios para sua divindade, mas geralmente Clérigos da morte não são maus.

Caminhos proibidos: Luz, Humanos.

Deuses do Oceano

Clérigos do Oceano geralmente são protetores da vida marinha e guardiões de ambientes aquáticos, como rios e oceanos.

Obrigações e restrições: Proteger animais e plantas marinhas, assim como o lugar onde vivem, de predadores não naturais e poluidores. O Clérigo não pode permanecer afastado do mar por mais de 1d6 dias.

Caminhos proibidos: Terra, Fogo, Humanos, Mortos, Extra-Planar, Meta-magia.

Deuses da Guerra

Clérigos da Guerra são lutadores sedentos. Eles não perdem a oportunidade de provocar um conflito armado, e nunca se rendem quando entram em um, se possível lutando até a morte.

Obrigações e restrições: Um Clérigo da Guerra jamais pode recuar diante de uma oportunidade de combate.

Caminhos Proibidos: Água, Luz.

Deuses da Cura

Esses curandeiros ajudam com seu grande poder de cura aos necessitados onde quer que estejam. São Clérigos muito bondosos.

Obrigações e restrições: Clérigos da cura são proibidos de lutar ou lançar magias que causem dano. É preferível perder a própria vida que tirá-la de outra pessoa.

Caminhos proibidos: Fogo, Trevas, Mortos.

Deuses da Justiça

Clérigos da Justiça são homens puros e verdadeiros. Eles atuam como juízes em grandes cidades ou como aventureiros, liderando os grupos com sua justiça e imparcialidade.

Obrigações e Restrições: Um Clérigo da Justiça jamais pode mentir ou desobedecer às leis.

Caminhos proibidos: Nenhum.

Estes são apenas alguns exemplos. O Mestre tem total liberdade para criar seu próprio panteão de deuses do seu cenário e dar os poderes, obrigações e restrições que imaginar para seus Clérigos.

Experiência

Em um RPG de fantasia medieval, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos dragões, dungeons, armadilhas e outros perigos e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?

DAEMON MEDIEVAL

- 4- O Jogador teve uma boa participação na aventura, teve boas idéias e descreveu bem suas cenas?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela abaixo), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Nível é um conceito criado para Personagens desenvolverem seus poderes. O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por magos ou Sacerdotes (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador NÃO pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento		Pontos de Perícia		Pontos de Magia	Ponto de Focus
				Mundanos	Místicos	Inicial*	Inicial*		
				Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*		
-	0	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*	Incial*
0	1	1	1	1	25	10	1	1	1
5	2	2	2	1	50	20	2	2	2
15	3	3	3	1	75	30	3	3	3
30	4	4	4	2	100	40	4	4	4
50	5	5	5	2	125	50	5	5	5
80	6	6	6	2	150	60	6	6	6
120	7	7	7	2	175	70	7	7	7
180	8	8	8	3	200	80	8	8	8
250	9	9	9	3	225	90	9	9	9
400	10	10	10	3	250	100	10	10	10
550	11	11	11	4	275	110	11	11	11
800	12	12	12	4	300	120	12	12	12
1100	13	13	13	4	325	130	13	13	13
1600	14	14	14	5	350	140	14	14	14
2200	15	15	15	5					

Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagens. Os valores estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível o personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!).

de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcana ou divinas.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos

O rei ou a guarda que os aventureiros estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os personagens podem cobrar no futuro.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar guildas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros.

Criando seus Próprios Kits

Os Kits apresentados neste Capítulo cobrem praticamente todas as possibilidades de Aventureiros típicos dos mundos de Fantasia Medieval. Caso o Mestre permita que os jogadores mecham em alguma Perícias, o leque de opções aumenta mais ainda.

Entretanto, o Mestre pode querer criar Kits muito diferentes dos aqui descritos. Nesse caso existem algumas diretrizes a serem seguidas para a criação de Kits:

- O Custo final do Kit será igual a 2/3 do Custo total de Pontos de Perícia e Aprimoramento que o Kit oferece.

• Se algum Aprimoramento Negativo for oferecido, abata seu custo do custo final do Kit.

- Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

CAPÍTULO 6

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem. Peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único.

Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quanto poderosos estes méritos são. Assim, aqueles

que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos. Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Aprimoramentos Positivos

Acerto Crítico Aprimorado

1 ponto: Toda vez que o personagem conseguir um Acerto Crítico, ele causa, além do dano dobrado, um dano de +1d6. Mas deve ser especificado com qual arma o personagem poderá usufruir deste bônus.

2 pontos: O mesmo que acima, mas o bônus é de +1d10.

3 pontos: O mesmo que o nível 1, mas o bônus é de +2d6.

Acuidade com arma

1 ponto: Um Guerreiro é muito habilidoso no uso de um tipo de arma, e pode se beneficiar tanto de sua DEX quanto de sua FR. Escolha uma, quando for atacar com ela o Guerreiro pode escolher adicionar seu modificador de DEX ao dano ao invés do modificador de FR.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio.

2 pontos: incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Arma Preferencial

1 ponto: O Personagem passou boa parte de sua vida treinando com uma determinada arma, elevando sua perícia com essa arma a níveis quase desconhecidos. Escolha uma de suas armas: a cada nível que alcançar o arqueiro ganha um bônus de 5% com ela.

Esse bônus não é cumulativo com o limite de pontos que o Personagem pode alocar a uma única perícia quando passa de nível.

Armadura de Heróis

1 ponto: franco, magnânimo e valoroso, você é um verdadeiro herói e o destino sorri benignamente para os verdadeiros heróis. Mesmo quando a circunstância ou a necessidade forçar você a encarar o perigo sem qualquer armadura, sua natureza heróica irá protegê-lo. Quando não estiver usando armadura, considera-se que o Personagem tem o equivalente a IP 1. Se estiver usando uma cota de malha ou outra armadura, você perde este benefício, embora possa usar um escudo e manter a proteção da Armadura de Heróis.

2 pontos: IP 2.

3 pontos: IP 3.

Ataque Desarmado

Monges (e alguns outros personagens, como Guerreiros ou Clérigos) são altamente treinados em combate sem armas, o que lhes dá vantagens consideráveis ao fazê-lo. Os ataques podem ser ou com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Isto significa que o Personagem pode até fazer ataques desarmados com suas mãos ocupadas.

1 ponto: dano de 1d6 quando faz um ataque desarmado.

2 pontos: dano de 1d6+1 quando faz um ataque desarmado.

3 pontos: dano de 1d6+2 quando faz um ataque desarmado.

4 pontos: dano de 2d6 quando faz um ataque desarmado.

Ataque Furtivo

DAEMON MEDIEVAL

Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional.

O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder usar o valor de AGI na Defesa. Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado.

Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentro 9 metros.

Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis--mortos-vivos, constructos, geléias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

Ataque Poderoso

1 ponto: o personagem torna-se capaz de deferir ataques corpo-a-corpo excepcionalmente poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque e somá-lo a todas as jogadas de dano, sendo que cada 5% aumenta o dano em +1. O número de bônus ganho no dano não pode exceder o nível do personagem. As alterações permanecem apenas por uma rodada.

Atravessar

1 ponto: toda vez que um personagem cause mais dano que os PVs de um oponente, ele ganha um ataque extra para tentar acertar quem estiver imediatamente atrás ou do lado do adversário atingido, como se fosse um golpe só acertando os dois. Só pode ser usado uma vez por rodada (se o segundo golpe também atravessar os PVs do adversário, ele não ataca de novo)

2 pontos: igual o nível anterior, mas Atravessar nível 2 permite novos ataques à medida que vai ultrapassando os PVs dos adversários.

Aumentar Magia

1 ponto: O alcance da Magia é dobrado, com exceção das Magias que exigem toque que não são afetadas. Para conjurar essa Magia você precisa ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal, e o custo será de 1 ponto extra. Por exemplo, se uma Magia normalmente exige Focus 2 e consome 1 PM, essa mesma Magia Aumentada exigirá Focus 3 e consumirá 2 PM.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe.

Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este

Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caminho da Floresta

1 ponto: Devido ao extremo conhecimento e contato que teve com regiões selvagens, o Personagem pode atravessar qualquer tipo de vegetação rasteira (como espinhos, arbustos e matagais naturais, e terrenos similares) à sua velocidade normal e sem tomar dano nem sofrer nenhum outro problema. Entretanto, espinhos, arbustos e matagais que tenham sido manipulados magicamente para impedir movimentação ainda o afetam.

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

2 pontos: converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador

Companheiro Animal

1 ponto: Um companheiro animal é uma criatura absolutamente normal que acompanha o Personagem. Pode ser um grande felino (leões e tigres, por exemplo), grandes símios (gorilas, orangotangos, etc), um elefante, rinoceronte, serpente (constritora), urso ou grandes mamíferos (cães, lobos, gatos, gambás, etc). A princípio esta criatura não terá nenhuma habilidade especial. Entretanto, para oferecer mais equilíbrio na determinação do companheiro animal, as regras a seguir podem ser aplicadas.

Personagens iniciantes terão companheiros mais fracos, mas que se tornam mais fortes conforme o Personagem avança de nível. Em regras, o Jogador deve criar a ficha de seu companheiro, sempre se baseando nas estatísticas oficiais da criatura.

Um companheiro animal terá 80 pontos de Atributo e 50 pontos de Perícia no momento em que se une ao Personagem (geralmente no 1º ou no 2º nível). Para cada nível que o Personagem aumenta (a partir deste nível), o companheiro animal recebe mais 5 pontos de Atributo e mais 20 pontos de Perícia. A criatura também terá todos os ataques e habilidades raciais do animal pertinente.

Assim, um Druida de 10º nível poderá ter um companheiro animal com 115 pontos de Atributo e 190 pontos de Perícia. Habilidades raciais (como o faro aguçado de um lobo e os dois ataques de um urso) também são adquiridos sem que o Jogador precise gastar pontos para isso.

Todo companheiro animal terá INT máxima de 2. Os demais Atributos ficam à escolha do Jogador.

Contatos e Aliados

CAPÍTULO 6 – APRIMORAMENTOS

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Coração de Guerreiro

2 pontos: o clamor da batalha é música para seus ouvidos, conferindo a você o poder de continuar lutando quando a fadiga já tiver expulsado outros Guerreiros do campo. O Personagem recebe um bônus de +25% nos Testes de resistência por CON para resistir à Fadiga produzida pela batalha.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, sobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Corpo Fechado

2 pontos: o destino lhe sorri benignamente, preservando sua vida quando necessário ou quando sua própria insensatez a colocar em perigo. Uma vez por sessão de jogo, quando seu Personagem sofrer quaisquer tipos de ferimentos, você poderá fazer um Teste de CON. Se você for bem sucedido, seu Personagem não perde nenhum PV. Se falhar você permanece tão ferido quanto antes.

Corpo Maleável

1 ponto: o corpo do seu Personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O Personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem pontos por contusão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Além disso, o Personagem recebe um bônus de +10% em Testes de Escalada e tentativas de escapar de cordas, algemas ou outros meios similares de restrição de movimento. Porem, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Dívida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenhamse em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização

jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

Eloquente

1 ponto: você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +25% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

Empatia com Animais



DAEMON MEDIEVAL

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Especialização em Arma

1 ponto: o personagem recebe um bônus de +1 em dano para cada dois níveis que possua, mas somente com a arma escolhida.

2 pontos: o bônus é de +2.

Esquiva Sobrenatural

1 ponto: O Personagem retém seu valor de Agilidade na defesa mesmo se for pego despreparado ou atingido por um atacante invisível.

Estender Magia

1 ponto: A duração da Magia é dobrada. No entanto para conjurar essa Magia deve-se ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal e o custo é aumentado em 1 ponto.

Evasão

1 ponto: O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas, sendo uma figura de destaque dentre os bardos, aristocratas, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público.

1 ponto: Líder reconhecido de um pequeno vilarejo

2 pontos: alguns vilarejos, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha”, “todos os Smiths são bem-vindos à minha taverna”, “um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a combater a criatura maligna que habita aquela caverna sombria”).

Familiares

2 pontos: Um Familiar é uma criatura especial, de natureza mágica, capaz de entrar em vínculo com um arcano (ou seja, apenas personagens com o Aprimoramento Poderes Mágicos podem adquirir esse Aprimoramento). Dizem que os familiares são um presente dos deuses da Magia para os arcanos do mundo.

Um Familiar se parece com uma criatura normal. Eles geralmente são animais ou criaturas naturais, mas algumas vezes podem ser criaturas de natureza mágica - como pseudodragões, gremlins, pequenos gênios, etc. Cada tipo de Familiar pode oferecer ao arcano algumas características especiais. Veja alguns exemplos na tabela:

Familiares	
Familiar	Habilidade Especial
Gato	O Arcano recebe +10% em testes de Furtividade

Falcão	O Arcano recebe +10% em todos os testes ligados à visão
Coruja	O Arcano consegue enxergar na penumbra
Rato	O Arcano recebe +10% em testes de Resistência por CON
Texugo	O Arcano recebe +10% em testes de Resistência por AGI
Lagarto	O Arcano recebe +10% em testes de Escalada
Morcego	O Arcano recebe +10% em testes de Escutar

Estas habilidades oferecidas pelo Familiar funcionam apenas se o arcano e o Familiar estiverem a menos de 1 metro de distância. Outros Familiares ficam por conta do Mestre. Alguns Familiares não oferecem nenhuma habilidade especial, mas podem atacar e usar suas próprias habilidades raciais para auxiliar o arcano.

Conforme o arcano adquire novos níveis de experiência, o vínculo que ele tem com o Familiar aumenta. A tabela abaixo indica as mudanças que ocorrem no arcano e no Familiar conforme o Personagem avança de nível.

Mudanças no Arcano e Familiares			
Nível	IP Natural	Bônus de INT	Especial
1-2	0	+1	Partilhar Magias
3-4	0	+1	Toque
5-6	+1	+2	Falar com o Arcano
7-8	+1	+2	-
9-10	+2	+2	-
11-12	+2	+3	Proteção à Magia
13-14	+3	+3	Espionar Familiar
15	+3	+4	-

Cada Familiar terá todas as estatísticas básicas de um animal comum de sua espécie, mais as habilidades especiais adquiridas de acordo com o nível do arcano.

IP Natural: Conforme o arcano avança de nível o Familiar aumenta sua IP natural, recebendo o Bônus apresentado na tabela (os Bônus estão acumulados).

Bônus de INT: Conforme o arcano avança de nível o Familiar tem sua INT aumentada conforme é demonstrado na tabela (os Bônus estão acumulados).

Prontidão: Sempre que estiverem em contato um com o outro, tanto o arcano quanto o Familiar fazem todos os Testes de PER com se fosse Fáceis.

Partilhar Magias: Se desejar o arcano pode fazer com que todas as Magias sustentáveis lançadas sobre ele afetem também seu Familiar, se este estiver a até 1 metro de distância, sem consumir PMs extras.

Vínculo: O arcano e o Familiar têm um vínculo de 1,5 quilômetros. Eles podem comunicar-se telepaticamente, mas não podem ver o que o outro vê. Podem transmitir apenas sensações, pois são incapazes de falar mutuamente.

Evasão: Sempre que o Familiar precisar fazer um Teste de AGI para reduzir o dano à metade, ele faz o Teste para reduzir o dano à zero.

Toque: O arcano pode disparar uma Magia que exija toque a partir de seu Familiar. Ele conjura a Magia, mas o efeito surge no alvo tocado pelo Familiar.

Falar com o Arcano: O Familiar e o arcano podem conversar num idioma falado, mas compreendido apenas por eles. Note que a Inteligência limitada do Familiar pode dificultar o diálogo. A partir deste nível o arcano pode conversar com o Familiar através de seu vínculo.

Proteção à Magia: O Familiar (e somente o Familiar, não o arcano) recebe 1d6 de Proteção à Magia. Se ele já tem uma Proteção à Magia natural, esta é aumentada em 1d6.

Espionar Familiar: O arcano pode ver através dos olhos do Familiar. Entretanto esta habilidade funciona apenas uma vez por dia.

Ficha dos Familiares mais comuns:

Gato: CON 3, FR 2, DEX 2, AGI 16, INT 1, WILL 1, PER 18, CAR 3 #ataques: [1] Mordida 15%, dano 1d3, PV 2, IP 0

CAPÍTULO 6 – APRIMORAMENTOS

Falcão: CON 4, FR 1, DEX 1, AGI 15, INT 2, WILL 3, PER 18, CAR 4 #ataques: [1] Mordida 50%, dano 1d6 a 1d10, PV 2-4, IP 0

Coruja: CON 3, FR 1, DEX 1, AGI 10, INT 2, WILL 3, PER 18, CAR 4 #ataques: [1] Mordida 25%, dano 1d3 a 1d10, PV 2-4, IP 0

Rato: CON 1, FR 1, DEX 0, AGI 12, INT 0, WILL 0, PER 15, CAR 0 #ataques: [1] Mordida 10% cada, dano 1d2, PV 1, IP 0

Texugo: CON 8, FR 4, DEX 2, AGI 16, INT 1, WILL 1, PER 12, CAR 5 #ataques: [1] Garra 25% cada, dano 1d2, PV 6, IP 0

Lagarto: CON 5, FR 1, DEX 2, AGI 12, INT 1, WILL 1, PER 8, CAR 2 #ataques: [1] Mordida 20% cada, dano 1d3+1, PV 3, IP 1

Morcego: CON 5, FR 1, DEX 1, AGI 15, INT 2, WILL 3, PER 18, CAR 2 #ataques: [1] Mordida 10%, dano 1d3, PV 1, IP 0

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Inimigo Favorito

1 ponto: O Personagem pode escolher um tipo criatura qualquer para ser seu inimigo favorito. Graças ao seu minucioso estudo de seus inimigos e ao treinamento nas técnicas corretas de como combatê-los, este Personagem ganha um bônus +10% em testes de Escutar, Furtividade, Manipulação (Empatia, Impressionar, Intimidação, Lâbia e Tortura), Rastreio, Sobrevivência e Subterfúgio ao usar estas Perícias contra criaturas desse tipo. Além disso, ganha um bônus +2 em jogadas de dano de armas contra tais criaturas.

Magia Sem Gestos

1 ponto: A Magia pode ser conjurada sem a necessidade de gestos, mas o custo é aumentado em +2 PM's.

Magia Silenciosa

1 ponto: A Magia pode ser conjurada em silêncio absoluto, mesmo quando o conjurador estiver mudo. O custo da Magia aumenta em 1 PM.

Maximizar Magia

2 pontos: A Magia tem efeito máximo (dano máximo, cura máxima). Os Testes de Resistência não são afetados. Uma Magia Maximizada exige 2 Pontos de Focus a mais para ser lançada e tem custo aumentado em 50% arredondado para cima. Por exemplo uma Bola de Fogo Maximizada com Focus 3 causará 18 pontos de dano (o máximo de 3d6) mas exigirá Focus 5 e terá custo de 5 pontos (3+1,5 arredondado para cima).

Memória Eidética

1 ponto: Você se lembra, com todos os detalhes, de coisas que tiver visto ou ouvido. Textos, figuras, rostos, conversas, etc., podem ser guardados na memória com um mínimo de esforço. Sob condições de tensão que envolvam numerosas distrações, o Personagem precisa ser bem sucedido num Teste de PER para conseguir concentrar-se o suficiente para absorver o que seus sentidos detectam.

Montaria Especial

2 pontos: Apenas Personagens com o Aprimoramento Pontos de Fé podem comprar esse Aprimoramento. Uma montaria especial geralmente é um cavalo de guerra, ou pôneis de guerra (para o caso

de Personagens pequenos), mas também pode haver alterações - como os cavaleiros alados, que podem ter grifos e outras montarias aladas.

Uma montaria especial tem todas as características de uma montaria normal, mais as modificações explicadas a seguir, de acordo com o nível do Personagem. Se desejar o Mestre pode permitir que outros Personagens tenham uma montaria especial.

Montaria Especial					
Nível	PV Bônus	IP Natural	Bônus FR	Bônus INT	Especial
1-3	+2	0	+1	0	Partilhar Magias e Resistência
4-6	+5	+1	+2	+1	-
7-10	+7	+1	+3	+2	-
11 ou +	+10	+2	+4	+3	Proteção à Magia 1d6

PV Bônus: A montaria recebe Pontos de Vida a mais de acordo com o nível do cavaleiro. Os valores estão acumulados.

IP natural: O IP natural da montaria aumenta conforme o cavaleiro aumenta de nível. Os valores estão acumulados.

Bônus INT: Conforme o cavaleiro aumenta seu nível, a montaria recebe um Bônus de Inteligência. Os valores estão acumulados.

Partilhar Magias: Se o Personagem for capaz de usar Magias, ele pode fazer com que todas as Magias lançadas sobre ele afetem também sua montaria. Para que essa habilidade funcione ambos devem estar à no máximo 1m de distância um do outro.

Partilhar Resistência: Quando precisa realizar um Teste de Resistência, a montaria pode escolher entre os seus valores ou os do cavaleiro, aquele que for maior. Para que essa habilidade funcione ambos devem estar à no máximo 1m de distância um do outro.

Proteção à Magia 1d6: A montaria (e apenas a montaria) recebe 1d6 de Proteção à Magia.

Movimento Rápido

1 ponto: A Velocidade por terra do Personagem é mais rápida que o normal de sua raça por +3 m/ s. Este benefício só se aplica enquanto não usar armadura, usar armadura leve ou usar armadura média, e não tiver carga pesada.

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certo limite, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcana a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcana há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possuir 5 pontos de Magia.

DAEMON MEDIEVAL

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Pontos de Fé

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Deuses e Clérigos: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os milagres que um aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade.

Pontos de Fé é considerado um Aprimoramento e pode ser comprado por qualquer Personagem, com autorização do Mestre. Os Pontos de Fé aumentam naturalmente com os níveis do personagem.

1 Ponto: Seguidor. 1 Ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 Pontos: Fiel. 2 Pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 Pontos: Entusiasta. 3 Pontos de Fé + 1 por nível.

4 Pontos: Fanático. 5 Pontos de Fé + 1 por nível.

5 Pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo, de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus ou Entidade para o qual o Personagem é devoto.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

Para efeitos de regras de magia, assuma que o Personagem recebe uma quantidade de Pontos de Focus no inicio do jogo e a cada nível que alcança igual ao número de Pontos de Fé que recebe, e esses pontos podem ser gastos em Formas e Caminhos permitidos pelo seu Deus. Os Pontos de Fé também serão utilizados como Pontos de Magia durante a aventura.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.



Potencializar Magia

1 Ponto: Todos os efeitos da Magia são aumentados em 50% (como dano, alcance e duração). Testes de Resistência não são afetados, e o custo da Magia também aumenta em 50% arredondado para cima (se antes o custo era de 2 PMs, agora será de 3 PMs).

Rastro Invisível

1 ponto: O Personagem não deixa rastros em ambientes naturais e não pode ser rastreado. Ele pode escolher deixar uma trilha se desejar.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Pontos: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada pelas músicas de alguns bardos. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história e até monstros inteligentes e raças distantes podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para torneios e festas chegam às toneladas, frequentemente vários jovens aventureiros o procuram pedindo para ser seu mestre, e seu nome é usado sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em Peças de Prata (PP), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até 100 PP mensais.

2 pontos: renda de até 200 PP mensais.

3 pontos: renda de até 400 PP mensais.

4 pontos: renda de até 800 PP mensais.

5 pontos: renda de até 1.600 PP mensais.

Redução de Dano

1 ponto: O personagem sempre ignora 1 ponto de dano de cada ataque deferido contra ele.

2 pontos: O personagem ignora 2 pontos de dano.

3 pontos: O personagem ignora 4 pontos de dano.

CAPÍTULO 6 – APRIMORAMENTOS

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcana. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

1 ponto: 1D de resistência.

2 pontos: 2D de resistência.

3 pontos: 3D de resistência.

4 pontos: 4D de resistência.

5 pontos: 5D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito.

Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais, ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos.

Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se

Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte". da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes

Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranquilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábia, Intimidação e outros).

Tiro Letal

1 ponto: Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, o arqueiro pode subtrair um valor de todas as jogadas de ataque à distância e somá-lo a todas as jogadas de dano, sendo que cada 5% aumenta o dano em +1. As alterações permanecem apenas por uma rodada.

Tiro Longo

1 ponto: o arqueiro torna-se capaz de atingir uma distância maior com seu arco, aumentando o limite das distâncias de alcance do arco em 50%.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os

DAEMON MEDIEVAL

subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio).

Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levanto em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar a muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirrar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Arma ou Amuleto Maldito

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro. Os

Magos evitam o contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

-1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta), que provoca uma penalidade de -1 (-1 para dano e -10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores).

-2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano provocado por um elemento.

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecer-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstância, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quanto forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problema de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se

CAPÍTULO 6 – APRIMORAMENTOS

concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometem crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo

descriiminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa ("um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço", "então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor", "casar minha filha com um McAssen? Jamais!").

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre

coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maioral e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaníaco, mas às vezes pode agir como tal).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícies serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

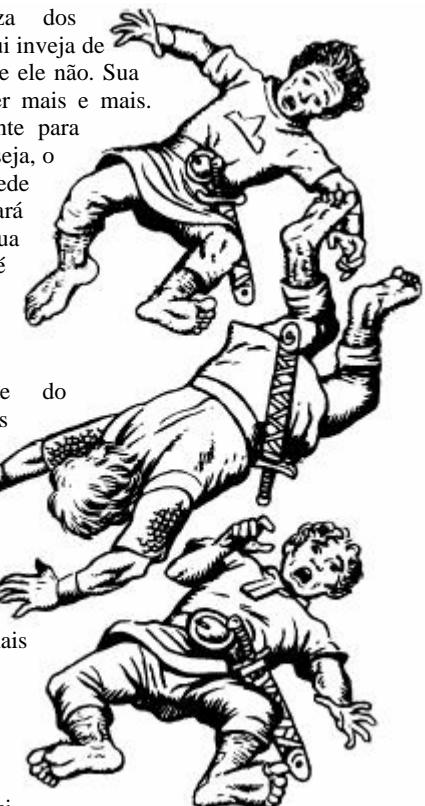
-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30% nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo "troféu". Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).



Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma "má pessoa" ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com freqüência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou

DAEMON MEDIEVAL

emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaníaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Ódio

-1 ponto: Você sente uma abominação ou rancor por uma pessoa ou pessoas e não consegue esconder seu rancor, a não ser fazendo um grande esforço. É preciso escolher uma pessoa, pessoas, raça, Classe ou qualquer grupo para odiar. Sempre que encontrar o objetivo do ódio é preciso ser bem sucedido em um teste de WILL para que a antipatia não fique evidente, caso contrário todos os testes sociais ficaram difíceis (e se forem difíceis, impossíveis).

Orgulhoso

-1 ponto: voluntarioso e senhor de um orgulho inacreditável, você não tolera muito bem insultos ou provocações e raramente aceita conselhos alheios. Se alguém escarnecer ou insultar seu Personagem, mesmo que delicadamente, você deve ser bem sucedido em um Teste de WILL para não ressentir. Caso se ressinta, ele deve reagir de maneira apropriada, seja lembrando-se do insulto de modo a poder desagravá-lo mais tarde na mesma moeda ou atacar quem o atormenta.

Do mesmo modo, se alguém o provocar dizendo que ele carece de bravura ou de habilidade, o Personagem deve passar em um Teste de WILL ou aceitar o desafio implícito na provocação, não importando quão tolo ou perigoso ele seja. Se receber uma forte recomendação sobre um assunto de importância, o Personagem tem de ter sucesso em um Teste de WILL ou rejeitar completamente o conselho, não importa quão bem fundado ele seja.

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcana.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obriga a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc.).

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

CAPÍTULO 7

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado). Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas Brancas e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca usou uma arma na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Espadas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e

desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

- | |
|--|
| até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar. |
| 15 a 20% Novato. Está começando a aprender. |
| 21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente. |
| 31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia. |
| 51 a 60% Especialista. |
| 60%+ Um dos melhores na área. |

Lista de Perícias

Cada Perícia é apresentada da seguinte forma:

PERÍCIA* (VALOR INICIAL)

Descrição da Perícia.

Subgrupo (Valor inicial): Descrição de cada subgrupo.

Outros Subgrupos Possíveis: Se houverem outros subgrupos, estes estarão descritos.

Observação: O símbolo * só aparecerá quando a Perícia tiver Subgrupos. Neste caso o Jogador deve escolher UM dos Subgrupos correspondentes. Cada Subgrupo é considerado uma Perícia.

Animais*

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem tem com relação a animais. Em mundos de Fantasia, esta Perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas naturais, ela geralmente não serve para monstros, apenas com algumas exceções.

Tratamento de Animais (Primeiros Socorros): O Personagem tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Esta é uma versão mais primitiva da Perícia Veterinária.

Treinamento de Animais (0): O Personagem sabe como treinar animais domésticos, para que executem truques simples. Ensinar tarefas mais complexas como truques de circo, podem exigir Testes Difíceis.

O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. Um único Teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente. Em média são necessários 60 dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais fácil para animais mais inteligentes, portanto cada ponto de INT reduz o tempo em 1 dia de treinamento. A cada dia o Personagem deve obter sucesso em um Teste da Perícia (Normal para aprender pequenos truques, Difícil caso sejam truques mais complexos).

Montaria* (AGI): O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, mas podem ser montarias mais exóticas, como elefantes, camelos e outros). Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, o Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma Perícia diferente. Então, Montar Cavalos não é a mesma Perícia que Montar Camelos. Todas elas, entretanto, tem AGI como valor inicial.

Doma (0): O Personagem é um domador de feras, o que pode ser muito perigoso. É muito semelhante à Treinamento de Animais, mas válido para feras e criaturas selvagens.

DAEMON MEDIEVAL

Domar um animal selvagem ou monstruoso segue as mesmas regras apresentadas na Perícia Treinamento de Animais (tempo de treino, Testes necessários, etc.).

A Perícia Doma também pode ser usada para domar animais selvagens e mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um Teste Normal (com penalidades à escolha do Mestre, como caso o Personagem esteja com um filhote da criatura). Se falhar, o Personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura.

Veterinária (0): Permite a um Personagem cuidar de animais, conhecendo seu metabolismo e suas funções. Funciona da mesma forma que Tratamento de Animais (Subgrupo da Perícia Animais), mas o Personagem também é capaz de realizar cirurgias em animais. A Perícia Veterinária também pode ser usada para identificar e classificar animais, como na Perícia Zoologia (veja a seguir).

Armadilhas (INT)

Personagens com esta Perícia têm várias habilidades com armadilhas. Eles conseguem armar e preparar qualquer tipo de armadilha, e também são capazes de desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o Personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

A Perícia abrange todo tipo de armadilha, desde simples laços para animais, alçapões com lanças e até mesmo armadilhas mágicas. Um Personagem pode usar esta Perícia para achar e desarmar uma armadilha mágica (o que significam dois Testes separados). Entretanto os Testes geralmente serão Difíceis, e apenas Personagens com 40 pontos ou mais nesta Perícia podem tentar realizar o Teste.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, maças, cajados entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerado um Subgrupo de Perícias: Espadas, Facas, Maças, cada uma destas é uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe usar uma Espada não necessariamente saberá usar uma Maça ou um Cajado. Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Cajado, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DEX.

Entretanto as Perícias com Armas Brancas seguem uma regra um pouco diferente. Além de estar dividida em vários Subgrupos, cada Subgrupo esta dividido em duas partes: um valor de Ataque e um valor de Defesa.

O valor de Ataque reflete a habilidade que o Personagem tem ao atacar com aquela arma, enquanto o valor de Defesa reflete sua habilidade em defender-se ao usar a arma.

Ataque e Defesa são consideradas Perícias diferentes. Um Personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% um Personagem deve gastar 20 pontos de perícia. Geralmente os valores de Ataque e Defesa são separados por barras.

Um Personagem guerreiro com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada Longa. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada Longa ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada Longa 45/35).



Alguns Subgrupos Possíveis: Faca, Adaga, Punhal, Espada Curta, Espada Longa, Espada Bastarda, Espada de Duas Mãos, Mangual, Mangual Pesado, Maça, Maça Estrela, Martelo de Combate, Machado de Guerra, Lança Curta, Lança Longa, etc.

Armas Brancas de Longo Alcance* (DEX/0)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente.

Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Isso parece uma grande desvantagem, mas há um detalhe: ataques feitos com uma arma branca de longo alcance são muito rápidos, e muito difíceis de serem defendidos. Contra um Ataque de uma arma branca de longo alcance a única Defesa permitida é Esquiva (veja esta Perícia mais adiante). Entretanto, devido à velocidade do ataque, o Teste de Esquiva sempre será considerado Difícil; ou seja, o Personagem pode usar apenas metade de seu valor de Esquiva (arredondado para baixo). Não é à toa que arco e flecha é uma arma muito valorizada na Fantasia Medieval.

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco Curto, Arco Longo, Arco Composto, Funda, Besta Leve, Besta Pesada, Azagaias, Zarabatana, etc.

Armas de arremesso (como Lanças, Punhais e Dardos) não se incluem nesta categoria. Estas armas de arremesso exigem o uso da

Perícia Arremesso (de Esportes – veja mais adiante) e permitem Defesa normalmente, além de ser adquirido normalmente (ou seja, não é necessário pagar o dobro).

Armeiro (0/ Ferreiro ou Carpinteiro)

Personagens com esta Perícia têm habilidades para construir e consertar armas, armaduras e escudos. Seu valor inicial depende do material utilizado na fabricação do item. Caso o Personagem esteja fabricando ou reparando uma espada ou escudo de madeira, seu valor inicial em Armeiro será o valor de Carpinteiro, mas se estiver construindo ou consertando uma armadura metálica, seu valor inicial será o mesmo da Perícia Ferreiro.

Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o Personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma idéia do tempo necessário para se consertar armas brancas.

Esta tabela é apenas uma idéia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo, e apenas reparar danos geralmente levam apenas um terço do tempo apresentado. A obtenção de matéria prima fica por conta do Mestre e do Jogador.

Arma/Armadura	Tempo de Construção
Adaga	5 dias

CAPÍTULO 7 – PERÍCIAS

Espada Curta	20 dias
Espada Longa	30 dias
Espada de Duas Mãos	45 dias
Besta Leve	15 dias
Besta Pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias
Armadura de couro	50 dias
Armadura de Anéis	60 dias
Armadura de Malha	60 dias
Armadura de Ferro	65 dias
Armadura Completa	80 dias

A Perícia Armeiro também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma (se for uma arma mágica, o Personagem saberá avaliá-la apenas como uma arma normal). Este tipo de Teste não requer tempo nem material.

Artes*

Há controvérsias sobre o que pode ser considerado Arte. A Perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte – enquanto que para os malabaristas de circo ela é uma arte.

Falsificação, tortura e outras técnicas também podem ser consideradas artes, sob o ponto de vista de seus praticantes. Em jogo esta discussão não tem nenhum efeito, pois uma habilidade, artística ou não, sempre será considerada uma Perícia.

Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia. Um Acerto Crítico no uso desta Perícia (o que acontece quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário – por exemplo, obtém 10 quando o valor de Teste seria de 40%) significa que o Personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários Testes da Perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta.

Arquitetura (0): Esta Perícia está relacionada a criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de edifícios. A Arquitetura usa conhecimentos que vão desde a Engenharia Civil até a História da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

Atuação (CAR): Reflete a capacidade de interpretação de um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem. Quando um Personagem está tentando usar sua Atuação para enganar um alvo, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Atuação do Personagem e a PER do alvo.

Canto (CAR): O Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente também significa que o Personagem tem uma voz melodiosa, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um Teste de Canto geralmente significa que o Personagem não contentou a platéia, desafinou ou esqueceu da letra...

Culinária (PER): A habilidade de cozinhar bem. Esta Perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados podem ser produzidos apenas com um Teste Difícil.

Dança (AGI): O Personagem sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta Perícia mais ritmos e estilos o Personagem conhecerá. Entretanto, não existem Perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta Perícia o Personagem simplesmente tem talento com a dança, independente do estilo.

Desenho e Pintura (DEX): Reflete uma habilidade com desenho, a capacidade de um Personagem para representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo, etc. Esta Perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura.

Escapismo (AGI): Personagens com esta Perícia têm habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais Teste de FR e AGI para escapar destas situações.

Escultura (DEX): É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerado uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Instrumentos Musicais (DEX): Reflete a capacidade de um Personagem de utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas em instrumentos musicais. Cada tipo de instrumento musical é uma Perícia diferente, pois nem todo Personagem que sabe tocar viola saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como bandolin, banjo e violão) podem ser considerados como uma Perícia única.

Joalheria (DEX): O Personagem sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta Perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo jóias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis, alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice – na verdade a Perícia Artífice pode ser uma variação de Joalheria.

Presdigitação (DEX): O Personagem tem “mãos rápidas”. Esta Perícia permite realizar pequenos truques tidos como mágicos, mas que na realidade não tem nenhum efeito místico. Inclui truques com cartas de baralho, fazer sumir pequenos objetos, entre tantos outros truques. Esta é a Perícia padrão para os “mágicos”.

Artes Marciais*

Existem vários tipos de artes marciais, mas a maioria deles não aparece nos cenários de Fantasia Medieval. O mestre dirá se em seu mundo existe alguma Raça ou Profissão que adota e treina algum tipo de Arte Marcial. Cada arte marcial tem seus golpes, seu estilo e usa as habilidades de forma diferente.

Diferente da Perícia Briga, Artes Marciais envolve um estilo de luta, com manobras e, algumas vezes, acrobacias (mas em geral não inclui os efeitos da Perícia Acrobacia). Quando combate desarmado, um Personagem causa 1d3 pontos de dano (1d2 no caso de criaturas pequenas, como Halflings, e 1d4 no caso de criaturas maiores que um humano) mais o bônus de Força. Entretanto pode haver alguma variação, pois algumas criaturas possuem armas naturais que podem ser usadas no uso de Artes Marciais e podem provocar mais ou menos dano.

Artesanato* (Artes)

Esta Perícia permite aos Personagens criar peças decorativas de vários tipos de materiais. Estes trabalhos podem oferecer uma boa fonte de renda a um Personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seus trabalhos.

Cada estilo de Artesanato utiliza um Subgrupo de Arte como base. O valor inicial da Perícia é METADE do valor que o Personagem possui na Arte e pode-se gastar pontos de Perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

DAEMON MEDIEVAL

Artífice* (0)

Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas – para isso deve-se usar a Perícia Armeiro).

Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma fechadura de uma caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas.

Para exercer esta Perícia de forma eficiente, a Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couro), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).



Artilharia* (INT)

Reflete a habilidade de um Personagem em manobrar e operar armas de cerco. Esta Perícia é usada para Ataque em um combate de larga escala.

Alguns Subgrupos Possíveis: Aríete, Balestra, Canhão, Catapulta.

Avaliação de Objetos (PER)

Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma jóia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item.

Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (geralmente será um Teste Fácil). Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no Teste, o Personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica (95% ou mais) o item será avaliado de forma completamente errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

Briga (DEX/DEX)

Esta Perícia reflete a capacidade de um Personagem em defender-se sozinho. A Perícia Briga permite usar os braços para bloquear ataques e ao mesmo tempo desferir socos e chutes.

Diferente da Perícia Artes Marciais, a Briga não envolve nenhum estilo, são apenas socos e chutes. Quando luta dessa forma um humano normal provoca dano de 1d3 (mais o bônus de Força). Criaturas menores provocam 1d2 (+FR) e maiores provocam 1d4 (+FR).

A Perícia Briga não pode ser usada para bloquear ataques feitos com armas de corte, a menos que o defensor faça um Teste Difícil. Caso fracasse ele acaba recebendo o golpe.

Caça (PER)

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem na caça a qualquer tipo de criatura. A Caça pode ser usada de uma forma similar à Sobrevivência: um Teste bem sucedido geralmente permite rastrear e abater uma criatura (geralmente de pequeno ou médio porte) para sua alimentação – ou apenas por diversão.

Camuflagem (PER)

Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder uma outra criatura ou objeto em ambientes naturais, como florestas e campos.

A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER ou a Perícia Escutar de um outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Geralmente a Perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se nas sombras ou em outros lugares não naturais.

Criaturas pequenas (menores que um ser humano) podem se esconder com mais facilidade. Qualquer criatura de tamanho inferior ao humano (como Halflings e Gnomos) recebe +10% de bônus no Teste de Camuflagem. Criaturas muito maiores que humanos, entretanto, sofrem -10% de penalidade no Teste, pois é mais difícil para elas não ser detectadas.

Ciências* (0)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

Agricultura: Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns, como estocar os produtos, como combater as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Arqueologia: O estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos. O Personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos.

Astronomia: É a ciência de identificar constelações, estrelas, planetas e cometas. Esta Perícia pode ser usada apenas para Testes de conhecimento mundano, não inclui coisas místicas como determinar o temperamento de uma pessoa de acordo com as constelações e estrelas de seu nascimento – para esta situação veja Ciências Proibidas.

Biologia*: A Biologia é uma ciência que está fragmentada em vários Subgrupos: Botânica, Ecologia, Herbalismo, Veterinária e Zoologia. Um Personagem NÃO PODE ter pontos em Biologia, apenas nestes Subgrupos; para efeitos de jogo Biologia não é uma Perícia específica.

Botânica: É a ciência que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais, etc.

Direito e Jurisprudência: A ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. O Personagem conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Ecologia: O ramo da Biologia que estuda a interação entre os animais de uma mesma espécie, entre animais de diferentes espécies e entre os animais e o meio onde vivem. Em jogo ela pode ser usada para determinar a “função” um animal em seu meio.

CAPÍTULO 7 – PERÍCIAS

Filosofia: Apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a filosofia é o estudo do pensamento humano. O Personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade – por isso os filósofos costumam ser pessoas que duvidam ou questionam tudo que lhe é apresentado. Para fins de jogo, filosofia é um Subgrupo de Ciências.

Física: A ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria, explicando coisas como inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o Universo.

Geografia: A geografia estuda a Terra ou o planeta onde o Personagem vive, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. Também permite ao Personagem produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através de paisagens.

Heráldica: Estuda os brasões e símbolos. Permite reconhecer símbolos da nobreza, das famílias, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão. Heráldica não pode ser usada para compreender sinais secretos.

Herbalismo: Trata das ervas. Esta Perícia lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. Ela é mais específica que a Botânica, possibilitando manipular muito melhor as ervas e suas propriedades. Um Teste Normal permite identificar a maioria das ervas e também seus possíveis usos como medicina.

História: O estudo de fatos notáveis ocorridos do longo da história da humanidade. Tecnicamente a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4 mil anos.

Literatura: O conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Meteorologia: A ciência de compreender o clima, podendo prever como será o clima nas próximas horas com um Teste Normal. A cada novo dia o Teste é feito com uma penalidade de -5%, pois torna-se mais difícil descobrir o que virá a ocorrer. Note que a prisão nem sempre segue os rumores esperados.

Teologia: Esta Perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em seu mundo e em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um Teste Normal. Esta Perícia também é frequentemente chamado de Religião.

Zoologia: Ramo da Biologia que estuda os animais. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, alimentação, anatomia e comportamento, além de seu parentesco com outras criaturas similares. A Perícia Zoologia não pode ser usada para cuidar de animais, para isso deve-se usar a Perícia Veterinária (veja a cima). Em cenários de Fantasia a Perícia pode ser usada em algumas criaturas mágicas naturais, como unicórnios, grifos e outros, mas não monstros.

Ciências proibidas ou alternativas* (0)

Estas Ciências determinam o quanto um Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto de uma pessoa. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um Personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos.

Esta perícia mantém seu nome apenas para não gerar confusão entre os jogadores antigos de Daemon, entretanto em cenários medievais elas podem não ser proibidas.

Alquimia: Ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais. Em mundos de Fantasia a alquimia é necessária para fabricação de poções mágicas.

Astrologia: A ciência que permite ao Personagem traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Ocultismo: Também chamado simplesmente de Oculto. Permite ao Personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros fétiches de Magias.

Em cenários de Fantasia esta Perícia pode ser usada para identificar um item mágico. Geralmente o Teste será Normal, mas em alguns casos o Mestre pode impor penalidades.

Rituais: A capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Apesar das diferenças, esta Perícia inclui conhecimentos sobre Rituais de diferentes origens. Para cada ponto de Focus necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta Perícia.

Em cenários de Fantasia a Perícia Rituais é necessária para magos e outros arcanos que desejam criar novas Magias. Para criar uma nova Magia todo Personagem arcano deve ter no mínimo 10% nesta Perícia para cada ponto de Focus necessário para a Magia. Por exemplo, para criar uma Magia cujo Focus total seja 4, o mago deve ter 40% ou mais na Perícia Rituais.

Tarot: Possui as mesmas atribuições da Astrologia (de Ciências Proibidas), mas utiliza cartas em lugar dos mapas astrais. Existem diversas variações no método de leitura.

Teoria da Magia: Existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem esse conhecimento, um mago terá tremenda dificuldade para estudar as Formas e Caminhos da Magia. Recomenda-se que todo mago dedique pontos de Perícia suficientes para que tenha pelo menos 40% nesta Perícia, mais um adicional de 5% por nível, sem os quais terá dificuldades de aprendizado.

Em cenários de Fantasia esta Perícia é necessária para que um arcano possa aprender uma nova Magia. Para aprender uma Magia nova o arcano deve ter, no mínimo 10% em Teoria da Magia para cada ponto de Focus total da Magia. Por exemplo, para aprender uma Magia de Focus 3 é necessário ter 30% em Teoria da Magia.

Concentração (WILL)

Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração.

Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem está conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração (com uma penalidade igual ao dano recebido) ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Condução* (AGI)

Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, charretes, carruagens, balões, bigas e outros tipos de veículos medievais. Cada tipo de veículo é considerado uma Perícia diferente.

Personagens que tenham no mínimo 30% em Condução geralmente não precisam realizar Testes, pois já estão habituados. Neste caso os Testes apenas tornam-se necessários caso o Personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada ou tenha que conduzir o veículo em uma velocidade muito grande.

Conhecimentos* (INT)

Existem vários tipos de Conhecimentos que podem ser adquiridos por um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem conhecer praticamente tudo sobre alguma coisa. Por exemplo, Conhecimento sobre mortos-vivos permitiria a um Personagem identificar um morto-vivo, incluindo suas fraquezas gerais, mas Conhecimento sobre Vampiros será ainda mais específico, e permitirá ao Personagem saber exatamente quais as fraquezas de um Vampiro, o que é boato e o que é verdade, como agir para enfrentá-los, qual seu comportamento, o que esperar deles, etc.

DAEMON MEDIEVAL

Um Teste de Conhecimento deve ser realizado toda vez que o Personagem deseja obter alguma informação sobre o conhecimento em questão. Geralmente o Teste será Normal, mas para lembrar-se de uma informação mais profunda e obscura o Mestre pode exigir um Teste Difícil.

Antes de criar uma Perícia Conhecimento certifique-se de que não existe uma outra Perícia que tenha este mesmo objetivo. Por exemplo, não faz sentido uma Perícia Conhecimento sobre Religiões quando já existe a Perícia Ciências (Teologia).

Alguns Subgrupos Possíveis: Anões, Dragões, Elfos, Goblinóides, Halflings, Mortos-Vivos, Vampiros, Zumbis.

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil.

Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Disfarce aplica-se apenas à aparência física de um Personagem; para ser capaz de representar uma outra pessoa deve-se usar a Perícia Atuação (de Artes).

Escudo (DEX)

O Personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e Defesa).

A vantagem de se usar um escudo em combate é que além dele oferecer uma boa proteção, cada escudo tem um IP próprio (esse valor de IP não é descontado de AGI e DEX como as armaduras, pois não dificulta o movimento do Personagem). Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate, impossibilitando o uso de armas de duas mãos (a não ser no caso de um broquel). Caso o Personagem esteja usando um escudo, o valor da Perícia Escudo substitui o valor de Defesa da arma.

Escutar (PER)

Esta Perícia permite ao Personagem treinar seus ouvidos para ser capaz de interpretar ou discernir sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI.

Um Personagem que esteja surpreendido pode usar sua Perícia Esquiva com um Teste Difícil. Entretanto, nesta situação vale apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos. Então, quando usar esta Perícia nesta situação, o Personagem deve descontar seu valor de AGI da Perícia.

Por exemplo, um Personagem com AGI 15 e Esquiva 65% terá uma Esquiva de 25% quanto estiver surpreendido – pois perde os 15 pontos de sua AGI e depois realiza o Teste como se fosse Difícil.

Em combate, a Esquiva pode ser usada como uma ação de Defesa, da mesma forma que se usaria uma arma. Nesta situação, considera-se que o Personagem está apenas desviando do ataque.

Esportes*

Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo Personagem. A seguir existem alguns exemplos.

Acrobacia (AGI): Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, pois o Personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos.

Um Teste Normal de acrobacia permite a um Personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido.

Arremesso (DEX): Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.



CAPÍTULO 7 – PERÍCIAS

Escalada (FR): Quando se tem o equipamento necessário, um Teste de Força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares. A Perícia Escalada é usada para escalar, muros, montanhas e outros lugares íngremes sem nenhum equipamento apropriado. Escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

Natação (AGI): O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte, é um Teste Difícil. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no Teste (em geral, -5% para cada 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Salto (AGI): Perícia geralmente usada apenas para competições – salto em altura, em distância, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade. Saltos mais mirabolantes, como de um telhado ao outro, podem exigir a Perícia Salto.

Etiiqueta* (CAR)

Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Em geral a Etiiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes Subgrupos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

É a habilidade em se utilizar explosivos para demolições. Um Teste bem sucedido desta Perícia permite calcular o lugar exato onde um explosivo deve ser depositado para uma demolição segura.

Esta Perícia também pode ser usada para armar e desarmar explosivos de qualquer tipo. Quanto mais complexo o mecanismo mais difícil será desenvolvê-lo ou desativá-lo. Os modificadores ficam por conta do Mestre.

Falsificação* (INT)

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Escrever no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de mínimo 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheira, etc). Esta Perícia também serve como valor limitante.

Uma falha em um Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Algumas vezes a Perícia Falsificação pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que o Personagem possa identificar o item falso.

Alguns Subgrupos Possíveis: Documentos, Esculturas, Joalheira, Pinturas.



Furtar (DEX)

Esta Perícia reflete a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima.

Furtividade (AGI)

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se, a Perícia Furtividade permite a um Personagem manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre.

A Perícia Furtividade geralmente é usada em um Teste Resistido contra a Perícia Escutar de um alvo.

Idiomas* (0)

Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Este valor pode ser aumentado com pontos de Perícia de forma normal.

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia. Além do mais os Idiomas são divididos em Falar e Ler/Escrever. A Perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de Perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são Perícias independentes. Por exemplo, um Personagem pode gastar 40 pontos de Perícia para ser capaz de

falar o idioma chinês com 20% e ser capaz de escrever/ler em chinês com 20%, ou qualquer outra combinação.

Existem vários Subgrupos possíveis para esta Perícia. Alguns estão listadas a seguir.

Abissal: Idioma falado por demônios, seres planares malignos.

Aquan: utilizado por seres marinhos.

Celestial: utilizado por seres planares bons.

Comum: idioma comumente falado no mundo de campanha.

Dracônico: o idioma dos Dragões.

Druidico: idioma falado apenas por Druidas e proibido a outros Personagens.

Anões: o idioma dos Anões.

Élfico: o idioma dos Elfos.

Gnomo: o idioma dos Gnomos.

Goblin: o idioma das raças goblinóides.

Halfling: o idioma dos Halflings.

Orc: o idioma dos Orcs.

Silvestre: o idioma das criaturas da floresta.

Subterrânea: falado por criaturas noturnas e subterrâneas.

Jogos*

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usado para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos entre outras tarefas.

DAEMON MEDIEVAL

São diversos os Subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Quando o alvo da Perícia não deseja revelar a verdade ele pode fazer um Teste Resistido entre a Manipulação e sua WILL.

Empatia (CAR): O Personagem comprehende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste será sempre Difícil e contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

Impressionar (CAR/Etiqueta): É a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, às vezes fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue “colocar o sujeito na parede” e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação.

Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação. A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre Interrogatório e Lábia.

Intimidação (WILL): Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

Lábia (CAR/Manha): Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. A Perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o Teste mais Difícil. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre Lábia e PER ou outra Perícia.

Liderança (CAR): A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia.

Manha (CAR): Similar à Lábia. Permite ao Personagem obter informações através de conversas. Quando o alvo não deseja revelar nada, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Perícia Manha e a PER do alvo.

Sedução (CAR/Manha): O Personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o Teste.

Tortura (INT/Intimidação): O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso em um Teste Resistido entre Tortura e WILL do alvo.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Desarme (40): Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem ferí-lo (muito). Geralmente isso é feito com um Teste Difícil de Ataque. Para Personagens com esta Manobra o Desarme é um Ataque feito com -10% no Teste. Caso obtenha sucesso ele não causa dano, mas seu inimigo perde sua arma.

Luta às Cegas (40): O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). Personagem com esta Manobra não sofrem nenhuma penalidade por lutar às cegas, a menos que estejam

privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.

Luta com Duas Armas (50): O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente. Se o Personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestría, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

Manobras para Impressionar (30): O Personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embarcada. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, a não ser pelo dano normal conforme o Ataque.

Mira (30): Se o Personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +30% no seu Teste de Ataque, mas apenas na próxima rodada.

Refém (30): O Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crime. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Manobra estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manuseio de Fechaduras (DEX)

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Um Personagem que tenha 70 pontos ou mais em Manuseio de Fechaduras pode tentar destrancar uma porta ou cadeado que esteja magicamente trancado, mas o Teste sempre será considerado Difícil para este Personagem. Neste caso deve haver um Teste Resistido entre o Personagem que destranca a fechadura e o mago que a encantou: aquele que destranca deve usar metade de seu valor em Manuseio de Fechaduras contra o Poder do mago que a trancou (o Poder de um mago é igual ao seu nível multiplicado por 5).

Mineração* (0)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cristais, Gemas, Metais, etc.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se está em alto mar.

Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

CAPÍTULO 7 – PERÍCIAS

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR/Manha): Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia está relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Observação: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa Perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação.

Primeiros Socorros (INT)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, immobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas.

A Perícias permite restaurar 1d3 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a

Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento.

Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura (PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada.

Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreio (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carroagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista.

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto	+15%
Pegadas espaçadas, areia	+10%
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50%
Cada 2 integrantes no grupo	+5%
Cada 12 horas passadas	-5%
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

Sobrevivência* (PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Alguns Subgrupos Possíveis: Deserto, Floresta, Geleiras, Montanhas, Planícies, Selvas, etc.

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o está procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Venefício (INT)

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou immobilizada.

É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Consulte o capítulo Regras de Testes e Combate para exemplos de custos e aplicações de venenos. O custo listado é o final do veneno já fabricado. Para o fabricante o custo ficará em cerca de 50% daquele valor, que será gasto em materiais e ingredientes.

Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando!



DAEMON MEDIEVAL

CAPÍTULO 8

ARMAS E EQUIPAMENTOS

As peças são as moedas mais comumente utilizadas em cenários de Fantasia Medieval. A peça de Prata é a principal. A tabela abaixo mostra diversos itens em Peças de Prata (PP), encontrados em feiras ou grandes mercados nas cidades (em locais onde esses equipamentos são mais raros eles consequentemente serão mais caros).

Existem também as Peças de Cobre (PC) que valem um décimo das Peças de Prata e são usadas para a compra de miudezas. As Peças de Ouro (PO) que valem dez Peças de Prata e são utilizados apenas em grandes negociações juntamente a gemas e pedras preciosas. Mesmo negociações que não utilizem peças os utilizam como referência de valores.

Roupas		Comida e bebida (cont.)	
Item	Preço (PP)	Item	Preço (PP)
Alfinete, caixa com 12	600	Figos, 500g	3
Bainha, para espadas	40	Folhas de Chá, 1kg	4
Bainha, para faca	3	Gloom	10
Botas Comuns	9	Grog, 1 dose	1
Botas Para Cavalgar	25	Manteiga, 500g	20
Broche Simples	300	Mel, 1kg	50
Calças, tecido comum	3	Milho, 1kg	2
Calças, tecido fino	50	Nozes, 500g	100
Camisa Tecido Comum	2	Ovos, meia dúzia	1
Capa, Luxuosa	200	Pão	5
Capa, Tecido fino	7	Peixe salmoura, barril	30
Cinto	3	Pimenta, 1kg	40
Cinturão	30	Pipa de Cidra	80
Colete de Couro	150	Pipa de Vinho, bom	200
Faixas para cintura	5	Provisões desidratadas, semana	100
Gibão de Seda Luxuoso	300	Queijo	40
Gorro, chapéu	1	Ração Comum, semana	11
Linho, 1kg (0,1m ²)	80	Ração Concentrada, semana	50
Luvas de Couro	120		
Manto/ Robe comum	8	Refeição de Estalagem, boa	5
Manto/ Robe luxuoso	120 a 600	Refeição de Estalagem, comum	3
Roupa Básica, Comum	3	Refeição de Estalagem, simples	1
Roupa Básica, Luxuosa	100	Rum, 1 dose	5
Roupa Básica, monge	50	Rumfustian (drinque), dose	15
Roupa pesada, comum	80	Sal, 500g	100
Roupa, nobreza	7.500	Sopa	5
Roupas de Clérigos/ sacerdotes	50	Tabaco, 1kg	10
Roupas para viagem	10	Uvas Passas, 500g	20
Sandálias	5	Verduras Frescas	1
Sapatos	10	Vinho comum, jarro	2
Seda, 1kg (0,2m ²)	400	Vinho fino/ élenco, jarra	120
Sobretudo	60	Vinho, barril	150
Tecido Comum, 10m ²	5		
Tecido Fino, 10m ²	55	Transporte	
Tecido Suntuoso, 10m ²	120	Item	Preço (PP)
Túnica	7	Barcaça	5.000
Vestido Simples	10	Barco costeiro	30.000
Comida e Bebida		Barco de pesca, pequeno	1.000
Item	Preço (PP)	Barco de rio	6.000
Açúcar mascavo, 500g	100	Biga de Guerra	5.000
Alho, 1kg	300	Biga de passeio	2.000
Aquavitae, dose	5	Canoa comum	300
Arenque salgado, centena	100	Canoa, de guerra	500
Arroz, 500g	20	Caravela	300.000
Banquete, pessoa	100	Cargeiro	700.000
Bumboo (drinque), dose	10	Carroça comum	1.750
Canela, 1kg	20	Carruagem	1.500
Carne, 1 refeição	10	Carruagem, luxuosa	3.000
Cerveja simples, caneca	1	Charrete	50
Cerveja, Barril	19	Coche, ornamentado	70.000
Cidra, barril	70	Curragh	5.000
Eervas, 500g	1	Fragata	450.000
Especiarias exóticas, 500g	500	Galeão	750.000
Especiarias incomuns, 500g	100	Galeote, navio de guerra viking	100.000
Especiarias raras, 500g	200	Galera	250.000
Farinha, 1kg	4	Junco de guerra	800.000
		Junco mercante	500.000
		Junco pesqueiro	160.000

CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS

Transporte (cont.)		Objetos Comuns (cont.)	
Item	Preço	Item	Preço
Knarr, navio pequeno	30.000	Ferro, 1kg	20
Liteira	1.000	Frasco	1
Longship	750.000	Frasco de água benta	250
Navio Brig	250.000	Frasco de Óleo	2
Navio Carrak	500.000	Gancho de alpinismo	40
Navio Clipper	1.000.000	Ganchos de Ferro	40
Navio Cog ¹²	900.000	Garrafa de Vinho	20
Navio de cabotagem, costeiro	50.000	Giz	1
Navio de Corveta	450.000	Grimório de mago (em branco)	150
Navio Drakkar	250.000	Instrumento musical	50 a 1.000
Navio Dromond	200.000	Jarro (4,5 kg)	4
Navio Escuna	70.000	Jarro de cerâmica (4,5 kg)	1
Navio Lorca	430.000	Kit de disfarces	500
Navio Quadrirreme	250.000	Kit de escalada	800
Navio Sloop	250.000	Kit de Primeiros Socorros	500
Navio Trirreme	200.000	Laboratório de Alquimista	5.000
Navio Xebec	170.000	Lâmpada	10
Remo, cumum	20	Lampião	10
Remo, de galera	100	Lanterna com cobertura	70
Trenó	200	Lanterna farta-fogo	120
Vela, Velame	200	Lenha, por dia	1
		Lente de aumento	1.000
		Lona, por m ²	4
Objetos Comuns			
Item	Preço	Luneta	10.000
Acônito (anti-lobisomem)	10	Marreta	10
Akulha, de costura	5	Martelo	5
Algemas	150	Martelo de pítón	10
Algemas, obra-prima	5.000	Mochila	20
Aljava (capacidade de 50 flechas)	10	Ouro, 1kg	1.000
Ampulheta	200	Pá	20
Anel, de assinatura	50	Panela de Ferro	5
Anzol	1	Papel, folha	4
Apito	1	Papiro, folha	3
Aríete portátil	100	Parafina	10
Arpéu	10	Odre de vidro	8
Balança de mercador	20	Pé de cabra	20
Balde (1 kg)	5	Pequeno Telescópio	100.000
Barril, pequeno (15 kg)	20	Perdeneira e Isqueiro	10
Baú, grande (200 kg)	16	Perfume, frasco	30
Baú, pequeno (12,5 kg)	7	Pergaminho, folha	2
Bolsa de componentes mágicos	50	Pítón	1
Bronze, 1kg	10	Porta mapas	10
Cadeado Bom	1.000	Porta moedas/ jóias	10
Cadeado razoável	200	Pote de Ferro/ metal	10
Caneco de cerâmica	2	Prata, 1kg	100
Caneta tinteiro	1	Rede de pesca, m ²	40
Cantil (2 kg)	10	Relógio de água	8.000
Cera para ladrar, 500g	10	Sabão, 500g	5
Cera para vela, 500g	10	Sacos e Bolsas, grandes	50
Cesta, grande (0,5 kg)	2	Sacos e Bolsas, pequenos	10
Clepsidra	10.000	Símbolo Sagrado de prata	250
Coberta de Inverno	5	Símbolo Sagrado de madeira	10
Corda, 15m	10	Sino	10
Corda, fio de seda, 15m	100		
Corrente, leve, o metro	100	Tenda, grande	75
Corrente, pesada, o metro	75	Tenda, pavilhão	100
Ferramentas de Ladrão	300	Tenda, pequena	50
Equipamento de Ladrão, obra prima	1.000	Tinta, frasco	75
Escada, 3m	5	Tochas, meia dúzia	1
Esmeril (pedra de amolar)	2	Vara, 3m	2
Espelho	100	Vela	1
Estrepes	10		
		Animais	
Fechadura, boa qualidade	400	Item	Preço
Fechadura, qualidade comum	100	Ave canora	1
Ferram. De artesão, obra-prima	550	Bode	10
Ferramentas de Artesão	50	Boi	160
		Camelo	500

DAEMON MEDIEVAL

Animais (cont.)		Serviços	
Item	Preço	Serviço	Preço
Cão de caça	170	Acomodação em cidade, mês, comum	20
Cão de guarda	250	Acomodação em cidade, mês, pobre	6
Cão de guerra	200	Alimentação de montaria (dia)	0,5
Cão de montaria	1.500	Alquimista	60
Carneiro	40	Apresentação musical	20
Cavalo de carga	2.000	Assassinato	300
Cavalo de guerra, leve	1.500	Banho	3
Cavalo de Guerra, médio	2.250	Cartomante	15
Cavalo de Guerra, pesado	4.000	Condutor c/ carroça, por km	1
Cavalo de montaria	750	Construtor, por dia	3
Cisne	5	Curandeiro, por dia	300
Elefante	2.000	Escriba, por página	2
Elefante de guerra	5.000	Estábulo (por dia)	5
Falcão de caça, adestrado	10.000		
Felinos para caça	50.000	Guarda-costas, por dia	7
Frango	0,3	Guia especializado, por dia	7
Galinha d'angola	0,2	Guia, por dia	4
		Hospedaria luxuosa, pessoa/ dia	35
Ganso	0,5	Hospedaria pobre, pessoa/ dia	2
Gato	1	Hospedaria simples	8
Javali	100	Lanterneiro ou tocheiro, noite	1
Mula, Asno, Jumento	30	Lavanderia, por cesto	1
Novilho	50	Mensageiro	5
Ovelha	20	Menestrel	30
Pavão	5	Mestre-artesão	(veja o texto)
Perdiz	5	Oráculo	50
Pombo	1	Quarto de estalagem, comum, dia	5
Pombo correio	1.000	Quarto de estalagem, simples, dia	1
Pônei	300	Sábio	30
Pônei de Guerra	1.000	Serviçal, por dia	2
Porco	300	Serviços funerários	50
Touro	200	Transporte por mar ou rio, por dia	8
Vaca	100	Transporte por terra, por dia	4
Arreios e Armaduras para montarias		Serviços Militares	
Item	Preço	Serviço	Preço
Alforje grande (200 kg)	40	Armeiro	100
Alforje, pequeno (100 kg)	30	Armeiro Mestre	300
Armadura de montaria grande	(veja texto)	Armoeiro	100
Armadura de montaria média	(veja texto)	Armoeiro Mestre	250
Arreio de Carroça	20	Arqueiro	40
Cabresto	5	Artilheiro	50
Ferradura e colocação	10	Batedor	60
Freio e Rédeas	20	Capitão	300
Junta (boi)	30	Cavalaria Leve	40
Manta de seda	30	Cavalaria Pesada	100
Parelha (cavalo)	50	Engenheiro	150
Sela de carga	50	Espião	150
Sela de carga, exótica	150	Infantaria Leve	10
Sela de Montaria	100	Infantaria pesada	20
Sela de montaria, exótica	200	Sargento	80
Sela militar	200	Tenente	150
Sela militar exótica	600		5

CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS

Armas

Arma (Dano/ Penalidade/ Alcance)	Preço	Arma (Dano/ Penalidade/ Alcance)	Preço
Açoite (1d6/ -3)	10	Guisarme (1d6+2/ -6)	90
Adaga de Prata (1d3/ -3)	100	Guisarme Vougle (1d10/ -8)	80
Adaga de Soco (1d3+1/ -1)	20	Javelin (1d6/ -3/ 20-40)	5
Adaga Kukri (1d3+1/ -3)	80	Kama (1d6/ -2)	20
Adaga ou Punhal (1d3/ -2/ 15-30)	20	Katana (2d6+2/ -3)	4.000
Alabarda (1d6+2/ -6)	100	Khopesh (1d6+2/ -2)	100
Arcabuz (2d6/ -22/ 80-160)*	5.000	Lança Curta (1d6/ -7/ 15-30)	20
Arco Curto (1d6/ -10/ 40-100)*	300	Lança de Torneio (1d6/ -5)	200
Arco Curto Composto (1d6/ -9/ 50-120)*	750	Lança Longa (1d6+2/ -9/ 20-40)	50
Arco Curto Composto, reforçado	1.500	Lança Montada Leve (1d6/ -8)	60
Arco Longo (1d6+2/ -9/ 80-200)*	750	Lança Montada Média (1d6+2/ -10)	100
Arco Longo Composto (1d10/-10/90-220)*	1.000	Lança Montada Pesada (1d10/ -15)	100
Arco Longo Composto, reforçado	2.000	Maça Estrela (1d6+2/ -5)	80
Arma Obra-Prima	+3.000	Maça Leve/ Cavalaria (1d6/ -5)	50
Arpão (1d6/ -5/ 20-40)	150	Maça Pesada (1d10/ -7)	120
Arpão de Pesca (1d6/ -5/ 30/60)	5	Machadinha (1d6/ -4)	60
Azagaia (1d6/ -3)	10	Machado de Arremesso (1d6/ -6/ 15-30)	80
Bardiche (1d6/ -3)	70	Machado de Combate (2d6/ -8)	300
Bastão (1d6/ -3)	1	Machado de Guerra (2d6+2/ -7)	100
Bec de Corbin (1d6+2/ -8)	80	Machado duplo (2d6/ -8)	600
Besta de Mão (1d6/ -6/ 20-40)*	1.000	Machado Grande (1d6+3/ -7)	200
Besta de Repetição (1d6*5/ -15/ 20-40)*	2.500	Main Guache (1d6-1/ -4)	30
Besta Leve (1d6+2/ -8/ 40-60)*	350	Malho (1d6/ -7)	80
Besta Pesada (1d10/ -13/ 50-80)*	500	Mangual Atroz (2d6/ -15)	900
Bidente (1d3+2/ -5)	50	Mangual Leve (1d6+1/ -6)	80
Bill-Guisarme (1d6+2/ -6)	70	Mangual Pesado/ Infantaria (1d10/ -9)	150
Boleadeira (- / -8/ 15-30)	50	Manopla com garras (1d3+1/ -1)	300
Bordão (1d3/ -3)	-	Martelo com Gancho (1d6+2/ -4)	200
Cajado Funda (1d6-1d3+1/ -5/ 15/30)	2	Martelo de Combate	120
Chakran (1d6+2/ -4/ 30/80)	150	Martelo Leve (1d6/ -3)	10
Chicote (1d3+1/ -14/ 7m)	10	Martelo Pesado (1d6+2/ -5)	45
Cimitarra (1d6+1/ -4)	150	Martelo Lucerno (1d6+2/ -6)	70
Clava (1d6/ -3)		Meia-Lança (1d6-1/ -5)	10
Clava Grande (1d6/ -4)	50	Morningstar (1d6+2/ -5)	80
Claymore (1d6/ -5)	250	Nagamaki (1d6+2/ -6)	100
Corrente com Cravos (1d6+2/ -10/ 7m)	250	Naginata (1d6+2/ -4)	100
Dardo (1d3/ -2/ 6-20)	5	Ninja-to (1d10-1/ -7)	100
Dardo de Zarabatana, Agulha	2	Nunchaku (1d6/ -3)	20
Dardo Zarabatana, farpado	1	Partisan (1d10/ -6)	100
Espada Bastarda (1d10/ -6)	350	Pedras para Funda (10)	1
Espada Borboleta (1d3+1*2/ -3)	100	Picareta Leve (1d6+2/ -6)	40
Espada Curta (1d6/ -4)	100	Picareta Pesada (1d10/ -8)	80
Espada de duas lâminas (1d10/ -5)	1.000	Pique (1d6-1/ -5/ 15/30)	50
Espada de duas mãos (2d6/ -9)	500	Ranseur (1d6+2/ -6)	100
Espada de Treino (1d3/ -3)	15	Rapier (1d6+1/ -4)	70
Espada Larga (1d10/ -5)	100	Rede (- / -)	200
Espada Longa (1d10+1/ -5	150	Sabre (1d6+1/ -6)	200
Espada Montante (2d6+2/ -12)	600	Sai (1d6+2/ -2)	10
Faca (1d3+1/ -2/ 15-30)	5	Shuriken (1d3/ -1/ 50-100)*	10
Falcione (1d6+2/ -7)	750	Sianghan, médio (1d6/ -1)	30
Fauchard (1d6+2/ -6)	50	Sianghan, pequeno (1d6-2/ -1)	20
Fauchard Gancho (1d10/ -8)	100	Spetum (1d10/ -8)	50
Flecha, Virote ou Bala de Prata (10)	10	Terçado (1d6+2/ -6)	400
Flecha, Virote ou bala, obra prima (10)	70	Tonfa (1d3/ -1)	5
Flechas de Caça (20)	2	Tridente (1d6/ -6)	150
Flechas de Guerra (20)	10	Urgrosh Anão (1d6+2 – 1d6/ -8)	500
Foice Curta (1d6/ -4)	60	Virote de Besta (10)	10
Foice Longa (1d6+2/ -6)	180	Virotes para besta de repetição (5)	10
Funda (1d3/ -4)	-	Vouglue (1d6+3/ -7)	50
Glaive (1d10/ -6)	60	Wakizashi (2d6/ -3)	3.000
Glaive Guisarme (1d10+1/ -7)	100	Zarabatana (1d3/ -4/ 50-100)	50

* Ao dano produzido por essas armas NÃO é adicionado o bônus de Força do personagem.

DAEMON MEDIEVAL

Armaduras e Escudos			
Item de proteção (IP, Penalidade DEX/AGI)	Preço	Item de Proteção (IP, Penalidade DEX/AGI)	Preço
Armadura Acolchoada (2, -1/0)	50	Cota de Malha (4, -4/-3)	1.500
Armadura Brigantina (5, -2/-4)	1.200	Cota de Talas (5, -4/-4)	2.000
Armadura de Anéis (2, -1/-2)	800	Cravo para Escudos	100
Armadura de Batalha (5, -3/-6)	15.000	Cravos para armadura	500
Armadura de bronze (5, -2/-5)	4.000	Elmo Camal (1)	55
Armadura de Couro (1, -1/0)	100	Elmo Celada (1)	100
Armadura de Couro Batido (1, -1/-2)	250	Escudo Broquel (1, 0/0)	150
Armadura de Escamas (2, -1/-2)	1.200	Escudo de Aço, grande (7, -4/-2)	200
Armadura Laudel (2, -3/-2)	30	Escudo de Aço, pequeno (5, -3/-1)	90
Armadura/ Escudo Obra-prima (-, +1/+1)	+1.500	Escudo de Corpo (10, veja descrição)	300
Brunea (2, -1/ -2)	500	Escudo de Madeira, Grande (6, -3/-2)	70
Camisão de Cota de Malha (3, -3/-3)	1.000	Escudo de Madeira, Pequeno (3, -1/0)	30
Capacete de Couro (1)	20	Gibão de Peles (1, -1/0)	150
Corselete de Ferro (4, -2/-4)	2.000	Loriga Segmentada (2, -1/-2)	250
Corselete de Malha (3, -2/-1)	350	Meia Armadura (4, -2/-4)	6.000
Corselete de Placas (5, -2/-4)	2.000	Peitoral de Aço (3, -1/ -2)	2.000
Corselete de Tecido (1, -1/0)	80		

Descrição das Armas e Equipamentos

Abaixo, a descrição dos itens mais estranhos, que não tenham figuras ou que precisem de uma explicação maior sobre seu funcionamento e regras de como utilizá-lo.

Roupas

O Personagem pode querer trajar indumentárias diferentes para diferentes ocasiões. Além disso, certos tipos de roupas podem ser vitais em climas muito frios ou muito quentes. Assuma que seu Personagem recém criado possui um ou dois conjuntos de Roupas Básicas Comuns, de Monge, de Clérigo/ Sacerdote ou de Viagem.

Roupa Básica Comum: Composto de uma camisa larga e calças soltas ou uma camisa larga e uma saia e vestido. Um pano enrolado protege os pés ao invés de sapatos.

Roupa Básica Luxuosa: Roupas de luxo, feitas sob medida, adequadas à moda na corte dos nobres. Camisa, calças de lã e botas.

Roupa Básica, de Monge: Esse traje simples inclui sandálias, calça e camisa largas, tudo amarrado por faixas de tecido. É possível esconder pequenas armas em seus bolsos e as faixas são resistentes o bastante para serem usadas como pequenas cordas.

Roupa pesada, comum: Um casaco de lã, camisa de linho, gorro de lã, capa pesada, calças ou saia grossa e botas. Este traje é propício para climas frios. Se o personagem estiver utilizando este traje o personagem ganha um bônus de +50% em seus testes de CON para resistir ao frio.

Roupa Nobreza: Este traje é feito para ser caro e aparentar isso. Os tecidos costumam ser adornados com metais preciosos e gemas. Para parecer realmente um nobre seria necessário acessórios como jóias (1000 PP a mais).

Roupas de Clérigo/ Sacerdote: Roupas eclesiásticas para desempenhar as funções sacerdotais.

Roupas para Viagem: Botas, uma saia ou calça de lã, um cinto resistente, uma camisa (possivelmente com colete ou jaqueta) e uma grande capa com capuz.

Comida e bebida

Deixar de fazer refeições durante um único dia irá enfraquecerlo. O Personagem perderá um Ponto de Vida por dia que não se alimentar. Quanto à água e outros líquidos, uma pessoa necessita de 2 litros de água por dia - três em climas quentes e desertos. Se beber menos água que o necessário (menos de um litro em climas normais) o Personagem perderá 2 Pontos de Vida por dia. Esse dano provocado por fome e sede só pode ser recuperado com água e comida - nunca com descanso ou magia.

Bebidas Alcoólicas: Personagens que ingerirem uma quantidade de bebida muito grande (a critério do Mestre, levando

em conta o peso do personagem e o teor alcoólico da bebida) podem vir a ficar embriagados. Um Personagem alcoolizado fará todos os seus Testes de Atributos ou Perícias como se fosse difíceis durante 2d6 horas, seguido de uma ressaca que durará o dobro de horas, com redutor de -5% nas mesmas ocasiões de Testes. Além disso, personagens embriagados têm oscilações súbitas de humor (da cordialidade à hostilidade extrema) e podem vir a atacar seus amigos, falar demais ou cometer outros erros do gênero.

Gloom: Preparado mal cheiroso - mas extremamente revigorante - dos halflings, feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida e deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

Ração de Viagem: Comida própria para longas viagens, em geral pedaços de carne defumada e frutas secas, próprias para não estragar durante meses, a menos que sejam molhadas. As rações comuns, em geral são compostas por frutas, pão e queijo - é mais barata, mas também mais pesada, e torna-se imprópria para o consumo em uma semana.

Refeições de Estalagem: As refeições consistem em pão, tubérculos cozidos, cebolas e água. As refeições comuns podem consistir de pão, galinha, um cozido (com uma galinha), cenouras e cerveja ou vinho agudo. As refeições boas podem ser à base de pão com guloseimas, carnes, legumes e cerveja ou vinho.

Transporte

Dificilmente os personagens poderão comprar a maioria dos veículos relacionados na tabela, porém, alugar tais meios de transporte é comum para aventureiros que irão empreender longas viagens.

Geralmente o aluguel de um veículo corresponde a 5% de seu valor de mercado por semana, sem um condutor ou tripulação.

Navios e embarcações: Os navios listados têm suas respectivas figuras no fim deste capítulo.

Coche Ornamentado: Carruagem luxuosa conduzida à vapor.

Liteira: A Liteira é uma espécie de cadeira coberta, sustentada por dois varais longos e carregada por homens.

Trenó: É uma carroça sobre esquis, feita para se mover sobre gelo ou neve. Geralmente é puxada por dois cavalos ou cachorros de carga.

Objetos Comuns

Às vezes, o equipamento que os personagens carregam pode ser a variante entre uma aventura bem sucedida ou um fracasso total. Quando os personagens não puderem fabricar seus próprios equipamentos, eles poderão comprá-los em lojas e feiras encontradas em cidades ou grandes vilas. A maior parte desse equipamento é muito básica e pode ser útil independente de Classe ou Perícias.

CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS

Acônito: Punhado desta planta venenosa e medicinal, muito mal cheirosa, que os lobisomens tanto odeiam. Um licantropo em presença da planta tem de fazer um teste de WILL (Fácil) para não fugir do personagem.

Algemas: Instrumento de ferro com que se prendem os braços pelos pulsos. Estas algemas podem atar uma criatura do tamanho de um Humano. O Personagem algemado pode usar a perícia Escapismo (Teste Difícil) para libertar-se. Romper as algemas requer um sucesso num Teste Difícil de Força. A maioria das algemas têm fechaduras; some o preço da fechadura ao preço das algemas. Pelo mesmo preço, pode-se comprar algemas para criaturas pequenas (do tamanho de um halfling ou Gnomo). Para criaturas grandes (Um troll ou Minotauro), algemas custam dez vezes esse preço. Em algemas obras-primas os testes acima só são possíveis se o personagem tiver mais que 80% em escapismo ou FR acima de 18.

Ampulheta: Instrumento composto de dois vasos cônicos, que se juntam por um pequeno orifício por onde se passa areia de um vaso pro outro. Usado para medir o tempo - disponível para 5, 10 ou 60 minutos.

Anel de Assinatura: Este anel possui um símbolo personalizado marcado. Quando pressionado sobre a parafina morna, deixa uma marca identificável.

Aríete Portátil: Esta madeira com a ponta de ferro é o instrumento perfeito para derrubar portas. Além de conceder um bônus de +10% ao teste de FR, permite que mais uma pessoa o ajude (veja Somando Atributos).

Arpéu: Amarrado à ponta de uma corda, o arpéu pode prender a corda em uma parede, janelas, galhos e árvores ou similares.

Balança de Mercador: Esta balança inclui uma pequena balança, prato e alguns pesos. Uma balança dá um Bônus de +20% em Testes de Avaliação de Objetos, que envolvam itens valorizados por peso, inclusive qualquer coisa feita de metais preciosos.

Bolsa de componentes mágicos: Uma pequena e impermeável bolsa de couro de cinto com muitos compartimentos pequenos. Assume-se que um Mago com uma bolsa de componentes de magias tem todos os componentes materiais e focos de que precisa exceto aquelas que têm um preço listado, focos divinos ou focos que não caberiam numa bolsa.

Cadeados: Os cadeados se abrem com uma chave grande. A dificuldade para abrir este tipo de fechadura depende da qualidade do cadeado: Bom (Normal) e Razoável (Difícil).

Cantil: Saco de couro com um lado mais fino, usado para transportar água. Um cantil comporta água para um dia (dois litros).

Clepsidra: Este pesado dispositivo é usado para marcar a hora, com margem de erro de meia hora por dia, depois de ajustado. Requer uma fonte de água e não pode ser movido, pois mede o tempo através da queda regular de gotas d'água. É considerado um curiosidade para os ricos e um instrumento para os magos e alquimistas.

Equipamentos de Ladrão: Estas são as ferramentas necessárias para se usar as Perícias Abrir Fechaduras e Armadilhas. O kit inclui uma ou mais chaves mestras, arames de metal, uma pinça comprida, uma pequena serra de mão e uma pequena cunha e martelo. Sem essas ferramentas, um Personagem terá de improvisar ferramentas, e sofre uma penalidade de -20% em Testes de Manuseio de Fechaduras e Armadilhas (ligados a mecanismos que possam ser destravados ou destruídos). Equipamentos de Ladrão obra-prima concedem +20% ao teste.

Estrepes: Os estrepes são peças de metal com seis pontas afiadas. Essencialmente são espetos de ferro construídos de modo que uma ponta fique para cima. Você os espalha no chão e torce para que seus inimigos pisem neles ou ao menos sejam forçados a diminuir o ritmo para evitá-los. Um saco de estrepes cobre uma área de 2m quadrados. Sempre que uma criatura entra numa área coberta por estrepes, corre o risco de pisar em um. O mestre faz (se preciso) um teste de PER para ver se a criatura viu os estrepes no chão. Se não perceber os objetos, a criatura irá pisar neles e sofrer 1 ponto de dano, além de diminuir seu deslocamento pela metade. Criaturas que estejam utilizando sapatos recebem IP 1 contra estrepes. Uma

criatura se movendo à metade de sua velocidade se moverá em uma área com estrepes sem problemas.

Fechaduras: As fechaduras se abrem com uma chave grande. A dificuldade para abrir este tipo de fechadura depende da sua qualidade: Comum (Normal) e Boa (Difícil).

Ferramentas de Artesão: Este é o conjunto de ferramentas especiais necessário para qualquer ofício ligado ao artesanato. Sem estas ferramentas, um Personagem deve usar ferramentas improvisadas (penalidade -20% ao Teste) se o trabalho puder ser feito. Ferramentas de artesão obra-prima concedem +20% ao teste.

Frasco de água benta: Um frasco desta água, abençoada por Clérigos de nível elevado, pode ser arremessado (exige um Teste de ataque) para causar 1d6 pontos de dano em mortos vivos e monstros malignos. Beber um frasco também pode curar certas doenças (não serve para restaurar Pontos de vida, mas sempre que uma doença ou veneno puder ser curado com uma magia de focus 1 ou 2, um frasco deste também vai resolver).

Frasco de Óleo: 500 ml. de óleo queima por 6 horas numa lanterna. Em emergências, também pode ser arremessado contra inimigos (exige um Teste de ataque) e inflamado com uma tocha ou outra fonte de fogo (exige outro Teste; dano 1d6+ Efeitos do Fogo e do calor, capítulo Aventurando-se).

Gancho de alpinismo: Amarrado à ponta de uma corda, o gancho pode prender a corda em uma parede, janelas, galhos e árvores ou similares.

Ganchos de Ferro: utilizados para pendurar cordas ou objetos quando presos na parede.

Grimório de Mago: Um grande livro atado com couro que serve de referência para um Mago. Um grimório tem 100 páginas de papel de pergaminho e cada magia ocupa uma página por ponto de focus necessário para conjurá-la.

Instrumento Musical: Instrumentos populares Incluem flauta transversal, flauta vertical, violas, bandolins e oboés.

Kit de Disfarces: Um saco que contém produtos cosméticos, corantes capilares e materiais diversos. Esta é a ferramenta perfeita para disfarces e dá um Bônus de +20% em Testes de Disfarce.

Kit de Escalada: Pítons, botas e luvas especiais e um arreio que ajudam em todos os tipos de escalada. Esta é a ferramenta perfeita para escaladas e dá um Bônus de +20% a Testes de Escalar.

Kit de Primeiros Socorros: Este kit é repleto de ervas, pomadas, curativos e outros materiais úteis. É a ferramenta perfeita para testes da perícia homônima. Adiciona um Bônus de +20% em Testes de Primeiros Socorros.

Laboratório de Alquimista: Inclui vasos de precipitações, frascos, equipamentos de mistura e medição, além de diversas substâncias e produtos químicos. É a ferramenta perfeita para o trabalho por isso adiciona +20% aos testes de Ciências Proibidas (Alquimia).

Lâmpada: Uma lâmpada ilumina claramente uma área de 5m de raio, permanecendo acesa durante seis horas, usando 500ml de óleo. Ela ilumina melhor que uma tocha mas, ao contrário de uma lanterna, sua chama é desprotegida, o que pode ser muito perigoso para os aventureiros. Você pode carregar uma lâmpada em uma mão.

Lampião: uma lâmpada feita de vidro que serve para ser alocada à parede ou em esquinas.

Lanterna com cobertura: Uma lanterna coberta é uma lanterna normal com lados fechados. Uma lanterna pode ser carregada com uma mão. Ilumina claramente um raio de 10 metros e queima por 6 horas com 500ml de óleo.

Lanterna Furta-fogo: Uma lanterna furta fogo possui apenas uma pequena abertura num dos lados, sendo polida internamente para refletir toda a luz nessa direção. Ela ilumina um cone de 18m de comprimento por 6m de largura por 6 horas, consumindo 500ml de óleo.

Lente de Aumento: Objetos vistos através da lente ficam com duas vezes seu tamanho.

Luneta: Permite ver objetos até 10 vezes mais longe que o usual para o personagem.

DAEMON MEDIEVAL

Martelo de pítons: um pequeno martelo com cabeça de ferro, usado para pregar os espingões na parede.

Mochila: Onde você pretende guardar tudo isso?! Mochilas são bolsas de couro carregadas nas costas, geralmente com tiras para prendê-las. São grandes e suportam muitas coisas, mas não podem carregar mais que 35kg sem rasgarem.

Parafina: Cera para deixar marcas com anel de assinatura.

Pequeno Telescópio: esta poderosa luneta é utilizada por astrônomos para observar os astros e estrelas mais próximos. É um instrumento caro, raro e de muita valia.

Perdeneira e isqueiro: Perdeneiras são atritadas para criar faíscas. Ao atingir lenha, as faíscas podem produzir uma pequena chama. Acender uma tocha com pederneiras leva uma rodada.

Pítón: Quando uma parede não oferece apoios, um escalador pode fazer seus próprios. Um pítón é um espinho de ferro com um orifício através do qual uma corda pode ser presa.

Porta-Mapas: Uma capa de couro ou um tubo fino feito para guardar pergaminhos e outros papéis enrolados.

Sacos e bolsas: Sacos grandes servem para transportar grandes quantidades de moedas e outros tesouros na viagem de volta. Bolsas são sacos menores que, pendurados na cintura, servem para carregar moedas para despesas, jóias, componentes de magia, ferramentas de Ladrão e outros itens para uso imediato.

Símbolo sagrado: Um símbolo sagrado concentra energia positiva. Clérigos os usam como focos de suas magias e como ferramentas para expulsar mortos-vivos. Cada religião tem seu próprio símbolo sagrado. Sem esse amuleto, um Clérigo não pode invocar algumas (ou nenhuma) de suas magias e habilidades. Tipicamente um Personagem Clérigo já começa com um desses, mas ele pode perder e precisar de outro. Um símbolo sagrado de prata não funciona melhor que um de madeira, mas serve como marca de status para seu detentor.

Sino: Pequeno sino de prata.

Tenda: Tenda simples, de pano, cem vários tipos dependendo da necessidade.

Tocha: Um bastão de madeira enroscada com um linho embebido em parafina ou um item similar. Mesmo que você possua um lampião, tochas servem para lutar, atear fogo, medir a profundidade de poços e outras utilidades. Quando usadas apenas para iluminar, duram uma hora e têm alcance de seis metros.



Animais

Animais são comuns como bens de troca, enquanto outros servem de montaria ou animais de tração.

Ave Canora: são aves de estimação, bonitas e que têm um canto agradável.

Cão: cachorros são muito utilizados como animais domésticos, mas em algumas culturas eles podem ser ensinados a outras tarefas. Um cão de caça (CON 3, FR 2, DEX 2, AGI 16, INT 1, WILL 1, PER 18, CAR 3; # ataques: [1] Mordida 15%, dano 1d6; PV 10, IP 0) tem um ótimo faro e é geralmente usado em caçadas a animais pequenos ou pela guarda da cidade para encontrar bandidos e itens proibidos. Um cão de guarda (CON 4, FR 3, DEX 2, AGI 18, INT 1, WILL 1, PER 15, CAR 3; # ataques: [1] Mordida 25%, dano 1d6+2; PV 14, IP 0) é posto como guarda em casas e estabelecimentos comerciais. Um cão de Guerra (CON 4, FR 4, DEX 2, AGI 16, INT 1, WILL 2, PER 18, CAR 3; # ataques: [1] Mordida 25%, dano 1d6+2; PV 12, IP 0) trata-se de um animal treinado para a fadiga e o

sofrimento de uma guerra: não assustam-se facilmente e atacam qualquer um que for mandado, sem distinções. Um cão de montaria (CON 3, FR 5, DEX 2, AGI 14, INT 1, WILL 1, PER 16, CAR 3; # ataques: [1] Mordida 15%, dano 1d3; PV 10, IP 0) é especialmente treinado para carregar um humanoide pequeno (mas não um Anão).

Cavalos: O cavalo é a melhor montaria e animal de trabalho de uso comum. Um cavalo normal geralmente fugirá de uma batalha assim ela explodir, a menos que seja muito fiel ao seu cavaleiro e este passe em um Teste de Cavalgar. Cavalos de guerra são treinados para não se amedrontarem diante do combate e até ajudarem seus cavaleiros a combater o inimigo. Cavalo de Carga ou Montaria: CON 30, FR 32, DEX 5, AGI 15, INT 5, WILL 5, PER 20, CAR 5; #Ataques: [1] Mordida 25% dano 1d6 ou Coice 40% dano 2d6; PV 32; IP 1. Cavalo de Guerra: CON 30, FR 32, DEX 5, AGI 15, INT 5, WILL 5, PER 20, CAR 5; #Ataques: [1] Mordida 25% dano 1d6+2 ou Coice 40% dano 2d6+3; PV 32; IP 1 (Leve), #Ataques: [1] Mordida 35% dano 1d6+4 ou Coice 50% dano 2d6+5; PV 32; IP 1 (Médio), #Ataques: [1] Mordida 45% dano 2d6 ou Coice 60% dano 3d6; PV 32; IP 1.

Elefantes: Um elefante na maioria das vezes é mais um estorvo do que um animal realmente necessário. Muitas culturas o utilizam como animais de carga e passeio. Outras treinam elefantes para participar de guerras, aproveitando-se de sua força e resistência, geralmente sendo usados para carregar arqueiros. Elefante comum: CON 40, FR 46, DEX 10, AGI 5, INT 4, WILL 4, PER 15, CAR 3; #Ataques: [2] Presas 45% dano 1d10+5, Patadas 50% 2d6+16; PV 50; IP 4; V. máx. 40km/h. Elefantes de Guerra: CON 40, FR 46, DEX 10, AGI 5, INT 4, WILL 4, PER 15, CAR 3; #Ataques: [2] Presas 60% dano 2d10, Patadas 70% 2d6+16; PV 60; IP 6; V. máx. 40km/h. Uma manada desses elefantes correndo em sua direção é o pior pesadelo que se pode ter. Geralmente nada fica em pé por onde quer que eles passem.

Falcão de Caça adestrado: é utilizado para caçar pequenos animais.

Mula, asno, jumento: Os melhores animais de carga disponíveis. Um jumento ou mula é corajoso, resistente e capaz de carregar grandes pesos por grandes distâncias. Ao contrário dos cavalos, eles não se recusam a entrar em cavernas e outros lugares estranhos e temerários. Mula, asno, jumento: CON 25, FR 25, DEX 0, AGI 10, INT 4, WILL 5, PER 15, CAR 2; #Ataques: [1] Mordida 30% dano 1d6+4 ou coice 40% dano 2d6; PV 28; IP 1.

Pombo correio: estes pombos são treinados para irem em lugares que um dia já visitaram, ou seja, eles apenas voltam a determinado lugar (que geralmente é onde nasceram e cresceram). Carregam as mensagens presas à perna, e demoram cerca de 1 dia para percorrer 20.000 km.

Pônei: Um pônei é menor que um cavalo e é uma montaria adequada para um Anão, Gnomo ou Halfling. Um pônei de guerra foi treinado para desenvolver força e agressividade e são semelhantes a um cavalo de guerra leve. Pônei comum: CON 25, FR 28, DEX 5, AGI 12, INT 4, WILL 5, PER 15, CAR 7; #Ataques: [1] Mordida 20% dano 1d3 ou Coice 40% dano 1d6+2; PV 27; IP 1. Pônei de Guerra: CON 30, FR 30, DEX 5, AGI 16, INT 4, WILL 5, PER 20, CAR 5; #Ataques: [1] Mordida 25% dano 1d6 ou Coice 40% dano 2d6; PV 32; IP 1.

Arreios e Armaduras para montarias

Estes são os equipamentos necessários para utilizar bem um animal.

CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS

Alforje: Espécie de saco, fechado nas extremidades e aberto no meio, por onde se dobra formando dois compartimentos. É posto sobre o lombo dos animais de carga.

Armadura de Montaria: A armadura de montaria é simplesmente um tipo de proteção que cobre a cabeça, o pescoço, peito, corpo e possivelmente as pernas de um animal. Tipos de armadura mais pesados oferecem uma melhor proteção prejudicando o deslocamento. As armaduras para cavalos existem na maioria dos tipos de armaduras encontradas na Tabela de Armaduras e Escudos, acima. Como para qualquer criatura maior que um humano e não humanóide, estas armaduras custam 4 vezes o preço listado e pesam duas vezes mais. Se a armadura for para um pônei ou outra montaria de tamanho médio, custará apenas o dobro e terá peso normal.

Os animais que estiverem usando armaduras requerem atenção especial. É preciso ter cuidado para evitar que a montaria fique ferida pela fricção da armadura. O equipamento deve ser removido à noite e o ideal é que só seja colocado alguns momentos antes da batalha. Os animais usando armaduras não podem carregar mais que o cavaleiro e alforjes normais. Por isso um guerreiro montado normalmente leva uma segunda montaria para carregar suprimentos e equipamentos.

Sela de Carga*: Uma sela de carga carrega equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. Uma sela d cargo leva todo o equipamento que uma montaria pode carregar.

Sela de Montaria*: Esta é uma sela de montaria comum e que aceita apenas um cavaleiro.

Sela militar*: Uma sela militar prende o cavaleiro, concedendo +20% em seus testes de Animais (Montaria) para se manter na sela.

*** Selas exóticas:** Uma sela exótica é similar a uma sela comum, mas feita para montarias incomuns, como um cavalo alado. As selas exóticas podem ser militares, de carga ou de montaria.

Serviços

Os personagens podem pagar um NPC para que ele lhes preste um serviço, ou os próprios personagens podem oferecer seus serviços em troca de algumas moedas, comida ou alojamento.

Acomodação em cidade: Isto é, uma pensão onde o personagem possa viver tranquilamente, com todos os suprimentos necessários. Uma pensão comum geralmente tem um banheiro privativo em cada quarto, banho quente e comida boa. Uma pensão pobre tem instalações piores, e a comida nem sempre é boa.

Alquimista: Um alquimista é alguém especializado em fabricar poções, elixires, ungüentos e venenos dos mais variados tipos. Os serviços de um alquimista dependem de sua perícia, do tipo de material desejado e da raridade dos ingredientes necessários para completar o serviço (isso se os próprios personagens não tiverem de conseguir esses ingredientes).

Um alquimista pode fazer poções, porém para fazê-las, ele precisará conhecer magia e ter pelo menos 10% em Alquimia para cada Ponto de Focus necessário para lançá-la. Numa primeira etapa, o Alquimista faz um teste de Alquimia para preparar os ingredientes. Depois de preparada (geralmente fervendo a mistura durante [focus da magia] horas, deverá energizá-la, gastando o custo da magia (em PMs)). O Mestre que irá dizer se determinada magia pode ou não ser transformada em poção, e indicar a forma como a poção será aplicada: se ela é ingerida, derramada sobre uma superfície ou borrifada no ar (neste caso, o alquimista terá que declarar que guarda a poção num recipiente que permita tal forma de uso). Sempre que for necessário ser absorvida pelo organismo (ingestão, inalação), a poção só fará efeito na rodada seguinte.

O valor listado é o mínimo que um alquimista cobra para fazer uma poção de uma magia de focus 1. Para cada focus acima disso, o custo aumenta em 20 PP. É praticamente impossível achar alquimistas que consigam preparar poções de magias com focus 5 ou maior.

Apresentação Musical: Contratar um ou mais Bardos para tocarem durante uma noite de festa é comum em tavernas das grandes cidades, feiras ou em castelos de grandes reis. Alguns Bardos recebem salários para realizarem apresentações

periodicamente nesses estabelecimentos. O preço listado costuma ser o mínimo cobrado, mas Bardos muito bons e experientes costumam cobrar preços bem maiores.

Assassinato: Um assassino realiza seu serviço rápida e furtivamente, mas normalmente cobra caro por isso - e, em 90 por cento dos casos, é um serviço garantido. Dependendo da importância ou poder da vítima o assassino pode cobrar ainda mais peças de prata ou simplesmente não aceitar o serviço.

Banho: Básico, mas quase sempre esquecido por aventureiros envolvidos em missões importantes. Não tomar banho pode causar incômodos como armaduras cheias de pulgas ou odores pouco agradáveis.

Cartomante: Cartomantes são especialistas em Tarô ou Astrologia, e são comuns em grandes feiras - onde montam suas tendas e lêem o futuro das pessoas através de cartas, quiromancia, folhas de chá, visões ou outras formas clássicas de leitura da sorte. Alguns nobres pagam Cartomantes para os manterem noticiados sobre eventos futuros. Existem muitas charlatãs, mas se os personagens tiverem a sorte de encontrar uma Cartomante de verdade, as chances de que ela acerte são iguais à porcentagem que tem nas Perícias que usa para ler a sorte (o mestre rola o Teste secretamente, e fornece para o jogador a informação de acordo, sempre de modo complicado e simbólico).

Hospedaria: São pensões que costumam cobrar por dia. Geralmente os serviços são melhores que em estalagens, mesmo nas hospedarias mais pobres.

Mensageiro: Inclui cavaleiros e correadores mensageiros. Os dispostos a carregar uma mensagem para um lugar para onde iriam de qualquer forma (um membro da tripulação de um barco, por exemplo) poderia pedir metade do preço.

Menestrel: Menestréis são Bardos mais experientes, e que geralmente trazem espetáculos diferenciados, como teatro ou histórias e piadas.

Mestre-Artesão: Estes profissionais geralmente criam e concertam peças bonitas ou simplesmente úteis. Seu preço depende do quão bom ele é (e consequentemente, do quão boas serão suas obras): 10 PP para cada 10% na perícia adequada para realizar o serviço.

Oráculo: desempenham a mesma função de uma cartomante, só que geralmente utilizam a perícia Astrologia, ou não utilizam perícia alguma.

Quarto de Estalagem: Alojar-se em uma estalagem pobre equivale a dormir no chão, próximo a lereira usando um cobertor, isso se o estalajadeiro gostar de você e ninguém estiver preocupado com as pulgas. As acomodações comuns têm mais qualidade e são aquecidas, incluindo um cobertor travesseiro e a presença de companhias melhores. O alojamento de uma boa estalagem inclui um pequeno quarto particular com uma cama, algumas outras amenidades e um banheiro privativo.

Sábio: Um sábio é um especialista em Perícias como Conhecimentos e Ciências, e pode responder às perguntas dos personagens.

Serviçal: um serviçal executará a maioria dos trabalhos mais pesados de uma casa, como limpeza e serviços de cozinha.

Serviços Militares

Ao lado dos custos mensais de cada função está uma quantidade sugerida para uma tropa mantendo uma porção razoável de comando. Esta tropa custa 19.000 PP mensais. Naturalmente pode-se alterar essa composição à vontade de acordo com as necessidades específicas (mais arqueiros, menos cavaleiros etc).

Armas

As armas são importantes para aventureiros combativos, e essas ajudam a determinar a capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Os aventureiros provavelmente desejariam possuir uma arma de ataque corpo-a-corpo e uma de ataque à distância. Caso não possa comprar ambas, terá de decidir qual será mais importante.

Na tabela acima, as seguintes informações são fornecidas:

DAEMON MEDIEVAL

- **Nome:** o nome mais conhecido da arma.
- **Preço:** o custo da arma, em PP.
- **Dano:** a quantidade de dano causada pela arma. Às armas com um asterisco [*] não é somado o bônus de Força do personagem ao calcular o dano. A todas as outras, sim.
 - **Penalidade na Iniciativa:** Armas muito pesadas são mais difíceis de serem empunhadas depois de um golpe bem sucedido. A menos que o Personagem tenha preparado sua arma com antecedência, esta penalidade é aplicada à sua iniciativa. No meio de um combate, um Personagem pode ficar com iniciativa negativa e perder sua ação durante uma ou duas rodadas: isso significa que está preparando sua arma para o próximo ataque.
 - **Alcance:** aplicado apenas a armas de ataque a distância ou armas que podem ser arremessadas (mais detalhes no capítulo Regras de Testes e Combate).

Nem todas as armas têm descrições, apenas aquelas mais incomuns, que gerem dúvidas na forma de utilização (todos sabemos como usar uma espada, não?) ou que necessitem de regras mais detalhadas. TODAS as armas têm suas respectivas ilustrações no final deste capítulo, o que pode facilitar a compreensão de sua utilização.

Açoite: Instrumento feito de tiras de couro, geralmente com pontas de ferro, presas a um cabo de madeira.

Adaga de Prata: idêntica a uma adaga comum, só que é feita de prata pura, para ser utilizada contra lobisomens.

Adaga de Soco: Esta adaga adiciona toda a força do soco do Personagem causando danos maiores.

Adaga Kukri: Esta adaga curva e pesada possui uma lâmina afiada em sua face interna.

Adaga ou Punhal: A adaga é comum como arma secundária, usada junto com uma espada ou presa a cintura para eventuais emergências. Trata-se de uma arma de lâmina larga, curta e pontiaguda, com um ou dois gumes, semelhante a uma pequena espada. Acompanha bainha. Punhal é apenas um outro nome para esta arma.

Alabarda: Trata-se de uma arma composta de uma haste terminada em ferro largo e pontiagudo, atravessada por outro ferro em forma de machado. Normalmente, um Personagem golpeia com a cabeça de machado da alabarda, mas o espinho na extremidade é útil contra oponentes atacando em uma investida.

Arcabuz: O Arcabuz é uma arma de fogo. Trata-se especificamente de uma espingarda que utiliza um mecanismo de perdeneira, que disparava projéteis de calibre 25 a 35 mm. Ter uma arma de fogo num cenário medieval pode ser extremamente vantajoso: o barulho e estrago que uma arma dessas pode fazer é imenso, o que amedrontaria a maioria dos inimigos num primeiro momento. Porém, lidar com uma arma dessas é também extremamente difícil. A recarga de um Arcabuz consiste de doze passos: baixar a arma, pegar a vareta, limpar o cano, desobstruir o "ouvido" da arma, colocar a carga de pólvora, colocar a bucha, socar a bucha, colocar os projéteis, colocar pólvora no ouvido para a ignição e armar o mecanismo. Depois disso ela estará pronta para um novo ataque, caso o inimigo ainda esteja no alcance...

É desnecessário dizer que armas do tipo, assim como seus projéteis e pólvora, são extremamente raros. Projéteis para um Arcabuz custam 20 PP cada, e a pólvora 200 PP por kg. Um quilo é o suficiente para 20 disparos.

Arco Curto e Longo: Arcos geralmente são feitos de madeira nobre, resistente e flexível. A corda é feita de seda. Um Personagem deve usar um arco com duas mãos, não importa o tamanho do arco. Um arco curto é pequeno e tem um alcance menor, mas pode ser usado em combates montados. Um Arco Longo é grande demais para ser usado enquanto montado.

Arco Composto: arcos compostos são reforçados para atirarem mais longe.

Arco Reforçado: Um arco composto é feito com um puxão especialmente pesado para permitir que um arqueiro forte aproveite uma Força acima da média. O arco composto permite a um Personagem incluir seu Bônus de Força ao dano normal do arco.

Arma obra-prima: Essas armas adicionam +10% de bônus às jogadas de ataque.

Azagaia: Essa arma é uma lança leve e flexível para arremesso.

Besta de Mão: Pode ser usada com uma só mão. É mais fácil de armar e atirar.

Besta de repetição: Essa besta permite que atire-se até 5 viroles sem que ela precise ser recarregada, graças a um sistema especial de canaleta, que permite alojar uma caixinha com os viroles. Recarregar uma besta destas é muito demorado, mas dispensa o esforço nos próximos turnos.

Besta Leve e Besta Pesada: Uma besta é uma arma de madeira usada com as duas mãos onde se prende um virote para que ele fique pronto para ser disparado ao apertar o gatilho. Uma besta leve requer duas mãos para usar. A Besta Pesada tem um alcance maior e causa mais dano. Qualquer que seja o tamanho do usuário, utilizar uma besta exige o uso das duas mãos.

Boleadeira: A boleadeira não é exatamente uma arma, mas um aparelho constituído de três bolas de ferro cobertas de couro e presas por tiras de couro, que são arremessadas às pernas do alvo para que ele fique preso. Para efeito de regras, utilizar uma Boleadeira exige a Perícia Arremesso. Se o atacante for bem sucedido no teste, o alvo deverá fazer um teste de AGI para não ficar preso por 1d3 rodadas (se estiver correndo ele cairá). Soltar-se exige um teste de DEX. Não é possível utilizar a boleadeira com animais maiores que um cavalo.

Cajado-Funda: a arma preferida dos Kenders (espécie de Halfling do cenário Dragonlance). Também chamada de "Hoopack", esta arma constitui-se de um bastão comum (ou talvez até uma azagaia) com uma funda na ponta. Pode ser usado das duas formas, mas não de uma só vez (utilize as estatísticas das duas armas correspondentes).

Chakran: Trata-se de um disco laminado que serve para ser arremessado.

Chicote: O chicote não causa dano a criaturas com qualquer armadura que tenha IP 1 ou maior. O chicote pode ser utilizado para prender as pernas ou derrubar a arma do adversário, com um teste de ataque bem sucedido.

Corrente com cravos: essa arma é perigosa e cruel. A corrente com cravos pode ser utilizada da mesma forma que um chicote, mas quando se enrola no inimigo, passa a aplicar 1 ponto de dano por turno enquanto ele não se soltar.

Dardo: um dardo tem o tamanho de uma flecha e tem uma ponta pesada. Essencialmente, é uma azagaia leve.

Dardo de Zarabatana: o dano causado por esse tipo de munição é mínimo – o que realmente torna essa arma perigosa é o veneno que pode conter a agulha dos dardos. O dardo com cravos causa 1 ponto de dano se for retirado da pele.

Espada borboleta: é, na verdade, um par de espadas pequenas utilizadas em conjunto. Geralmente o personagem divide seu ataque para fazer dois ataques no mesmo turno com essas armas.

Espada de Treino: esta espada é feita de madeira ou bambu.

Flecha, virote ou bala de prata: utilizada contra lobisomens.

Flecha, virote ou bala Obra-prima: um projétil Obra-prima funciona como um projétil normal, exceto que sua aerodinâmica fornece um bônus de +10% à sua jogada de ataque (que pode ser acumulado com qualquer bônus advindo de um arco, besta ou funda obra-prima).

Flechas de caça ou de guerra: ambas são flechas normais. A flecha de caça é a comumente vendida e utilizada por arqueiros. As flechas de guerra são mais pesadas, e causam +1 de dano.

Javelin: é uma espécie de arpão para ser utilizado em ataques de distâncias realmente longas.

Rede: Uma rede de combate possui pequenos dentes em sua trama e uma corda guia para controlar os oponentes aprisionados nela. É usada para prender um oponente. É preciso ter a perícia Arremesso para utilizar uma rede e, caso o atacante seja bem sucedido, o alvo deverá passar em um teste de AGI para não ser aprisionado. Em caso de falha poderá repetir o teste a cada turno, mas agora ele será Difícil.

CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS

Shuriken: você pode lançar até três shurikens por ataque (todos contra o mesmo alvo). Não é aplicado o seu modificador de FR ao dano infligido por essa arma por ser pequena demais para transmitir o impulso do braço.

Urgrosh Anão: A ponta do machado do Urgrosh é uma arma cortante que causa 1d6+2 de dano. Sua ponta de lança é uma arma perfurante que causa 1d6 de dano.

Armaduras e escudos

A maioria dos personagens irá querer usar uma armadura, principalmente aqueles mais combativos. As armaduras protegem os personagens, mas também podem deixá-los mais lentos.

As seguintes informações são fornecidas para cada tipo de armadura na tabela:

- *Nome:* o nome mais conhecido da armadura.
- *Preço:* o custo da armadura, em PP.
- *IP:* o Índice de Proteção que o equipamento oferece (mais informações sobre IP no capítulo de Combate)
- *Penalidade:* As armaduras, por mais leves e confortáveis que sejam, ainda restringem muito o movimento do Personagem. Esta coluna indica as penalidades alocadas à AGI/ DEX do Personagem. Esta penalidade se acumula com as penalidades de carga.

Algumas coisas a se considerar:

- Personagens que utilizam magias arcana têm problemas com armaduras. Consulte o capítulo Kits de Personagem.
- O tempo necessário para vestir uma armadura é igual ao IP do equipamento, em minutos.
- As mesmas regras descritas para armaduras valem para escudos.
- Um Personagem amarra seu escudo no antebraço e o empunha com sua mão inábil.
- Pode-se atacar um oponente usando um escudo. O dano causado é igual a 1d3+IP, mas os ataques são feitos como se fossem difíceis.

Armadura Acolchoada: a Armadura acolchoada, também chamada de armadura estofada, é a forma mais simples de armadura. Consiste em duas ou mais camadas de pano acolchoado, feitas de tecido reforçado. Ela é muito quente e pode ficar infestada de pulgas devido ao acúmulo de suor e sujeira. Armaduras acolchoadas cobrem tipicamente o tórax e os ombros, mas às vezes são feitas para cobrir o corpo inteiro.

Armadura Brigantina: uma mistura de Brunea e armadura de couro, a Armadura Brigantina é composta de uma camada de pequenas placas de metal rebitadas em uma base de pano, couro macio ou cota de malha.

Armadura de Anéis: composta de milhares de pequenos anéis. Geralmente cobre apenas o tronco, os braços e parte das pernas.

Armadura de Combate: esta armadura consiste de placas forjadas e encaixadas de modo a cobrir todo o corpo. Inclui um par de manoplas, botas pesadas de couro e um elmo com visor. É usada sobre um gibão grosso e acolchoado (incluído). As correias e fivelas distribuem o peso por todo o corpo, logo essa armadura prejudica menos o movimento que uma cota de talas, mesmo sendo mais pesada. Cada armadura deve ser ajustada para seu proprietário por um mestre armeiro, mas uma armadura de batalha capturada pode ser adaptada para um novo dono ao custo de 200 a 800 Peças de Ouro.

Armadura de Bronze: Armaduras de Bronze são mais leves e macias.

Armadura de Couro: O peitoral e os protetores de ombros dessa armadura são feitos de couro endurecido em água fervente. As demais partes são feitas de couro mais flexível.

Armadura de couro batido: Esta armadura é feita de couro resistente, mas flexível (não couro endurecido como a armadura de couro comum) reforçado com rebites de metal.

Armadura de Escamas: Armadura composta de várias placas de metal muito fortes, dispostas como escamas.

Armadura Laudel: Vestimenta de couro que cobre apenas o peito e o tórax.

Armadura/ Escudo obra-prima: Esses itens bem feitos funcionam como suas versões normais, exceto que sua penalidade por armadura é diminuída em 1 (para DEX e AGI).

Brunea: Uma armadura formada por um colete e protetores de pernas (algumas vezes também uma saia separada) de couro, coberta por plaquetas de metal sobrepostas, como as escamas de um peixe.

Camisão de Cota de Malha: Essa armadura protege o torso, deixando seus membros livres e com liberdade de movimento. Um gibão acolchoado evita fricção com a pele e amortece o impacto dos golpes. A armadura inclui um elmo de aço.

Capacete de Couro: este capacete protege a cabeça, mas não o rosto. É utilizado como um gorro.

Corseletes: São armaduras que cobrem apenas o peito, o tronco e ombros.

Cota de Malha: Essa armadura é feita de pequenos anéis metálicos entrelaçados. Ela inclui um gibão acolchoado que evita fricção com a pele e amortece o impacto de golpes. A maior parte do peso da armadura fica depositada sobre os ombros, tornando a cota de malha uma armadura incômoda de usar por um longo período.

Cota de Talas: essa armadura é feita de pequenas talas verticais de metal, costuradas sobre couro e usada sobre um gibão acolchoado. A cota de malha flexível protege as juntas.

Cravos para escudos: adicionados ao seu escudo, esses cravos o transformam em uma arma que causa 1d6 de dano, a despeito do tamanho do escudo. Para atacar o Personagem deverá gastar Pontos em Ataque na Perícia Escudos (que geralmente é 0 / DEX).

Cravos para armaduras: é possível adicionar cravos a uma armadura. Sempre que o personagem agarra o oponente ou sai em ataque total pra cima dele poderá causar 1d6 de dano adicional.

Elmo Camal: São elmos que cobrem toda a cabeça e o rosto. Têm uma abertura na parte da frente que pode ser erguida para cima.

Elmo Celada: Cobrem apenas a cabeça e parte do rosto (o nariz e a testa).

Escudo Broquel: este pequeno escudo metálico é amarrado a seu antebraço, permitindo o uso de uma besta ou arco sem penalidades. Não se pode usar um broquel para fazer ataques.

Escudo de Corpo: este enorme escudo de madeira é quase tão grande quanto seu usuário. Basicamente ele é uma parede portátil que fornece cobertura.

Escudo Pequeno de Madeira ou Aço: A leveza relativa de um escudo pequeno permite carregar outros itens nessa mão (mas não armas). Escudos de madeira se quebram mais rápido que os de metal.

Escudo Grande de Madeira ou Aço: Um escudo grande é pesado demais para permitir que você use sua mão para outra coisa.

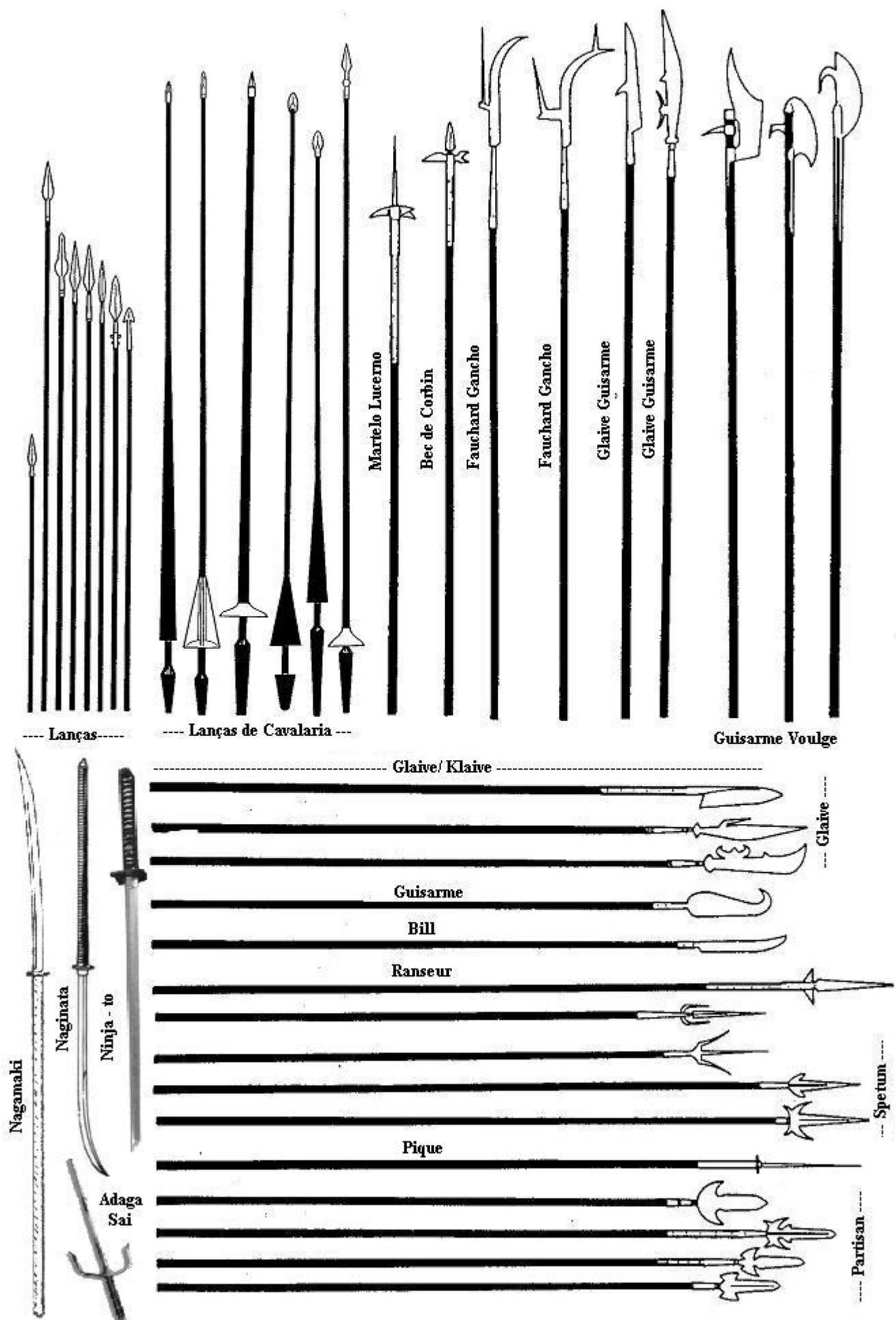
Gibão de Peles: Essa armadura é preparada usando múltiplas camadas de couro e peles de animais. Ela é rígida, sendo difícil se mover com ela. É a proteção preferida dos Druidas, que não usam armaduras metálicas.

Loriga Segmentada: essa armadura é feita de tiras verticais de metal sobrepostas, costuradas sobre um forro de couro ou cota de malha. Essas tiras cobrem as áreas vitais, enquanto a cota de malha e o couro protegem as juntas e permitem o movimento. Correias e fivelas distribuem o peso uniformemente.

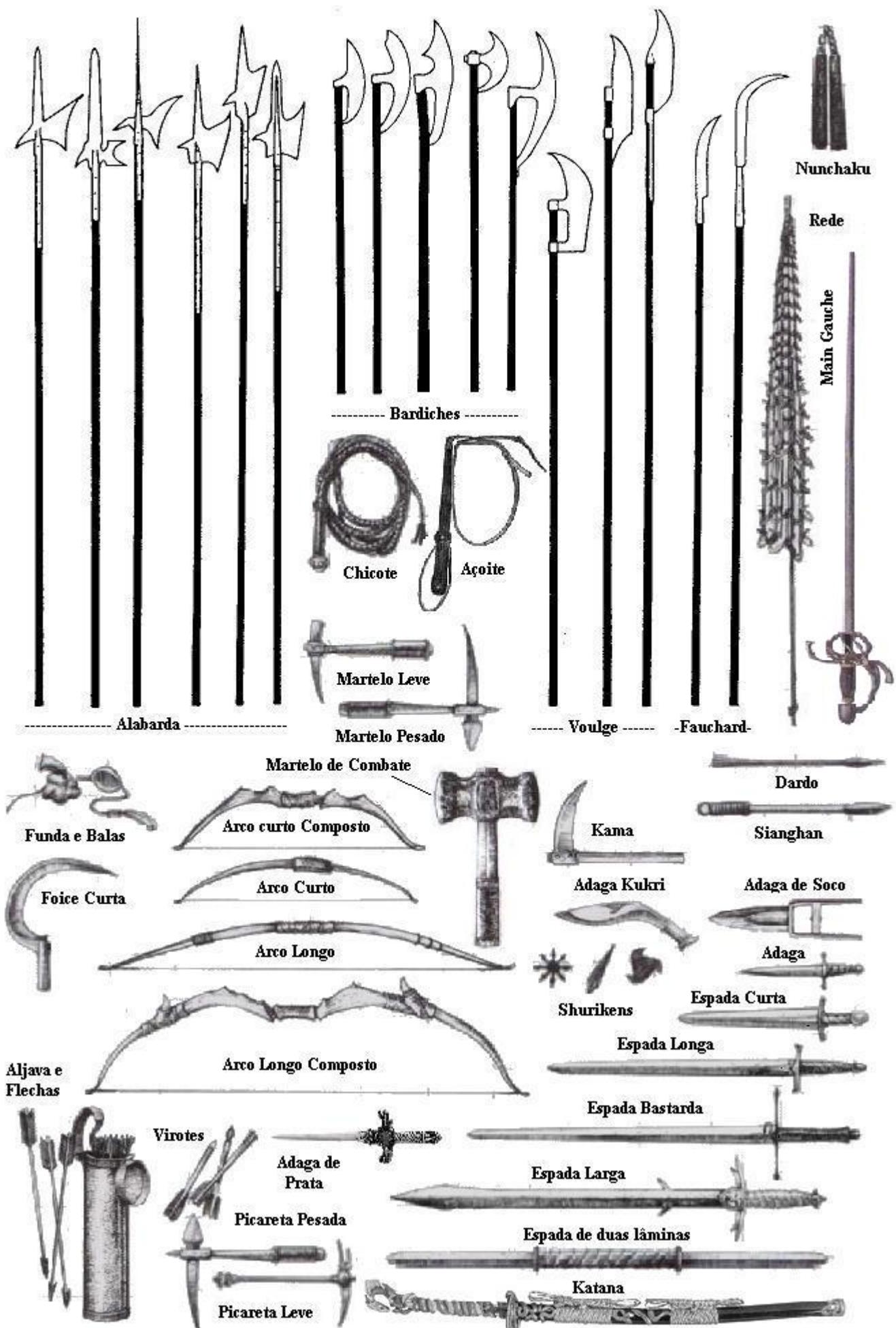
Meia armadura: essa armadura é uma combinação e placas de metal (peitoral, ombreiras, protetores de antebraço, pernas e abdome) sobre áreas vitais. As correias e fivelas prendem a armadura e distribuem o peso por todo o corpo, mas a armadura fica menos firme que a armadura de batalha.

Peitoral de Aço: Um peitoral de aço cobre o tórax e as costas. A armadura inclui um capacete e uma proteção de metal para as pernas. Uma camisa ou camisão de couro é colocado sob o peitoral para proteger seus membros sem restringir demais seus movimentos.

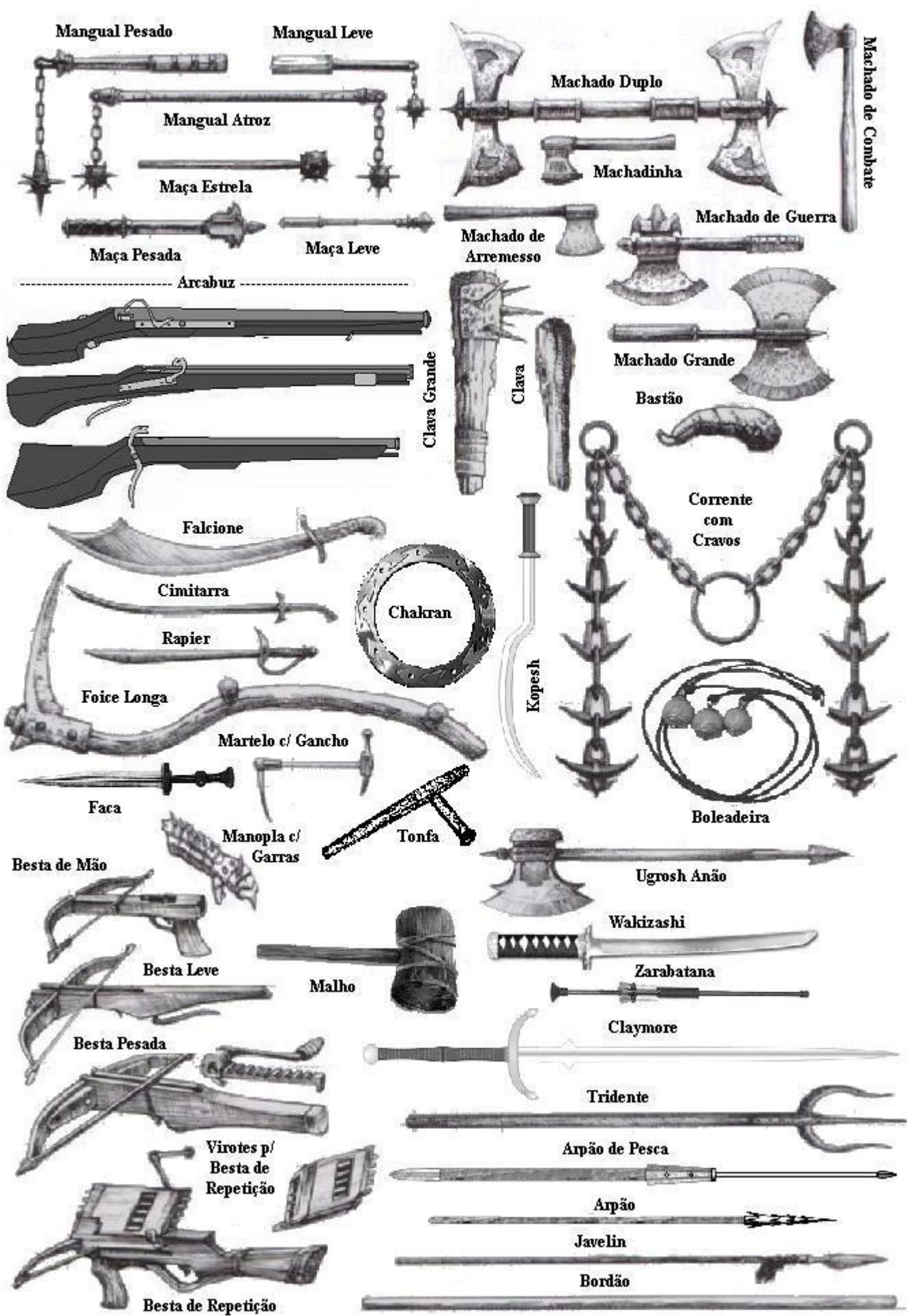
DAEMON MEDIEVAL



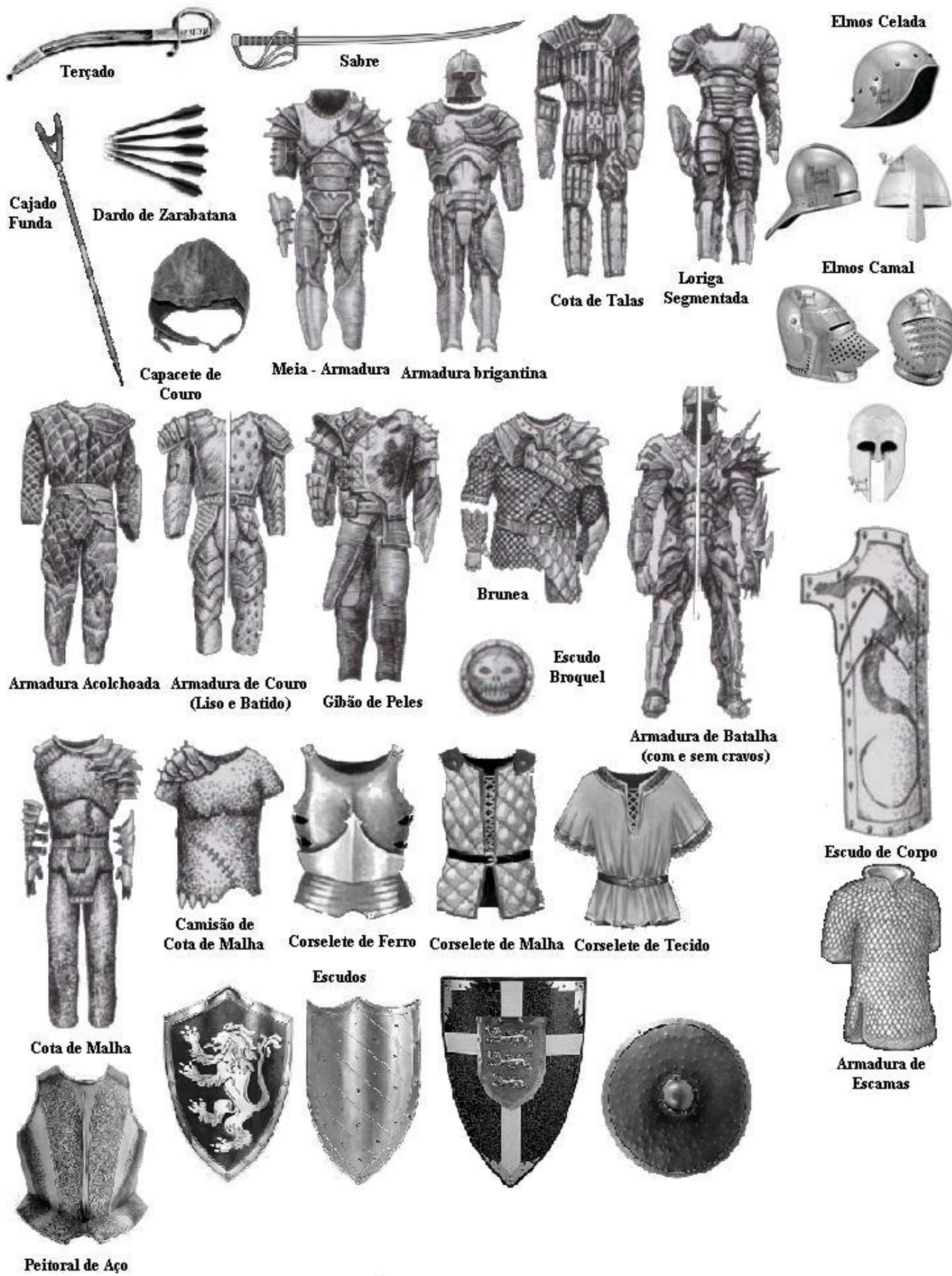
CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS



DAEMON MEDIEVAL



CAPÍTULO 8 – ARMAS E EQUIPAMENTOS



DAEMON MEDIEVAL

CAPÍTULO 9

MAGIA

Magia é uma coisa muito importante – senão a mais importante – dos mundos e campanhas de fantasia medieval.

Em Daemon Medieval, as magias são lançadas gastando-se pontos de Magia ou de Fé.

“Mago” é qualquer personagem capaz de usar Magia verdadeira. Em termos de jogo, ele deve possuir pelo menos 1 ponto de Focus (veja mais adiante). Vários tipos de personagens podem ter Focus sem ser exatamente magos (como Clérigos, Paladinos, Bards...), mas em vários pontos do texto vamos nos referir a todos eles como “magos”.

Formas e Caminhos

A Magia está dividida em **Formas e Caminhos**.

Existem três Formas de Magia: **Entender, Criar e Controlar**. As formas dizem respeito ao COMO você faz a magia ou a intenção do mago quando está criando um ritual.

Os principais Caminhos da magia são os seis Caminhos Elementais: **Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas**. Além destes, existem também os Caminhos Naturais das **Plantas, Animais, Humanos** e os Caminhos **Morte, Meta-magia e Extra-planar**. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho ou conhecer vários deles.

Formas

Nenhum personagem jogador recém-criado pode ter Focus acima de 4 em qualquer Forma.

Entender: Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

Criar: Lida com a criação, conjuração, manutenção e também com a destruição, anulação, aniquilação e esconjurarão.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento etc.

Caminhos

Nenhum personagem jogador recém-criado pode ter Focus acima de 4 em qualquer Caminho.

Fogo: o mais destruidor elemento.

O caminho do Fogo é o mais tentador mas também o mais perigoso. O mago pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.



Água: O mago pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como dores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade...

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem.

Trevas: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal.

Animais: Este Caminho lida com animais de todos os tipos, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes). Animais aquáticos precisam Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia.

Humanos: Este Caminho lida diretamente com seres humanos. Encantamentos, mutações e leitura de mentes também entram nos reinos deste Caminho.

Mortos: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos etc. A necromancia é uma combinação de Mortos e Trevas. Em Arkanum, este Caminho chama-se Spiritum.

Extra-planar: Este Caminho lida com Planos de Existência. O mago pode contatar as criaturas destes planos, conjurá-las e até (com sorte) fazê-las obedecer às ordens do mago. Também é possível fazer viagens extra-planares. Em Arkanum, este Caminho chama-se Arkanum.

Meta-magia: Este é o caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, Detectar Magia, Encantar e Desencantar, Runas, Distorção do Tempo e Espaço, Criaturas Mágicas e outros. Este caminho, aliado aos Humanos, permite afetar as raças não humanas (encantamentos, mutações, leitura de mentes) do mesmo modo que o Caminho dos Humanos os afeta.

Focus

CAPÍTULO 9 – MAGIA

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos ou Pontos de Fé, e com o nível do personagem.

Estes pontos devem ser gastos nas formas e caminhos que você escolher. Todos os personagens começam o jogo com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0.

O que isto significa?

Que apesar de seu personagem não ter pontos nestas Formas, elas ainda PODEM ser somadas aos Caminhos para a realização de rituais, por exemplo, alguém com Ar 3 pode fazer automaticamente os Rituais Entender Ar 3, Criar Ar3 e Controlar Ar 3.

IMPORTANTE: Nenhum Caminho pode ter mais de 4 pontos de Focus. Para rituais com Focus 5 ou mais, você deve gastar os pontos de Focus nas Formas. Não é possível avançar além de 10 Pontos de Focus em Formas.

No sistema daemon usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados seguido do valor de Focus Total (resultado da soma Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra, somando-se o menor de Forma e de Caminho. Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Custo

Para lançar seus Rituais, é verificado se o personagem possui pontos de Magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia. Cada vez que o personagem deseja realizar uma magia, ele seve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga,

Limites

Um mago também segue limites. Utilize a tabela abaixo para saber quais são seus limites na hora de criar uma magia.

Força (Atributo): Refere-se à Fonte Ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos dados de seis faces quanto os indicados. O resultado será a Fonte Ativa ou Passiva (dependendo do caso) do efeito mágico.

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores consequências, incapazes de causarem dano.

Dano Direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o Alvo. O máximo de dano possível por uma magia espontânea é de 6d6 para um mago humano normal.

Aumento de Dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que efeitos desse tipo requerem um fetiche material). Não se trata de dano direto. O máximo de aumento de dano é +3d6.

Índice de Proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o mago, mas proporcionando penalidade em AGI e DEX; ou como uma barreira física, imóvel, mas que não afeta os Atributos.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia com esse Focus. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesam 100 kg.

reunindo a energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases.

Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 pontos de Focus requerem 2 pontos de Magia por ativação; magias com 5 e 6 pontos de Focus requerem 3 pontos de Magia por ativação. Efeitos com 7 ou mais Focus requerem 4 pontos de Magia por ativação. Este acúmulo de energia é necessário para acionar os gatilhos em cada efeito místico, cada um deles exigindo maior concentração e esforço por parte do mago.

A energia fica próxima ao mago, como uma bateria mística. Quando gasta, essa energia se dissipa e o mago precisa reuni-la novamente. Este é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por ponto de Magia.

A quantidade de Pontos de magia que um Personagem possui depende de quantos níveis ele possui no Aprimoramento Poderes Mágicos. Para efeito de jogo, assume-se que um Personagem que utiliza Pontos de Fé ao invés de Pontos de Magia pode fazer qualquer coisa que seria possível com Pontos de Magia, em efeitos proporcionais.

Duração

As magias feitas com qualquer Forma ou Caminho duram 3d6 rodadas, no máximo. Alguns tipos de efeito duram apenas um instante – como uma bola de fogo que atinge o alvo, explode e desaparece.

Se assim desejar, um mágico pode tornar uma magia “sustentável” – ou seja, a magia não desaparece, mas o Personagem não pode recuperar seus Pontos de Magia e poderá manter o efeito ativo até que deseje dissipá-lo.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar (ou deslocar alguma coisa) a pé ou voando. Divida esse valor por quatro quando a situação for sob a água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: Se for uma magia de área, o efeito não poderá ultrapassar este valor de raio. Quando se pretende ampliar alguma coisa o alvo do efeito deve caber dentro do Raio de Efeito. Quando se deseja diminuir algo, o valor da Tabela é a fração do tamanho original que pode ser obtida. O alvo deve caber dentro do Raio de Efeito.

Pessoas Afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que causem dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Cura: O valor de Pontos de Vida que se pode curar com esse Focus é igual ao valor do dano que pode ser causado.

Criaturas Mágicas: Os Atributos da Criatura terão os valores indicados na tabela, o tamanho máximo indicado em Raio de Efeito, e o Peso, IP, dano direto e Velocidade indicados na tabela.

Seria extremamente difícil (pra não dizer impossível) explicar todos os efeitos e magias possíveis de serem criadas com as Formas, Caminhos e Limites apresentados. Segundo Arkanum, com as combinações de Formas e Caminhos possíveis, e seus respectivos focus, este sistema de magia permite aproximadamente 140.000 combinações de magias diferentes.

Fica a critério da criatividade do jogador imaginar o que seu Personagem pode fazer com os focus em Formas e Caminhos que possui. O Personagem só poderá utilizar um efeito se o jogador obtiver a autorização do Mestre.

Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano Direto	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas
1	1d	10 m	1d6	+1	IP 1	25 kg	-	-	-
2	2d	25 m	2d6	+2	IP 2	50 kg	5 m/s	-	-
3	3d	50 m	3d6	+1d6	IP 3	100 kg	10 m/s	1 m	1
4	4d	100 m	4d6	+2d6	IP 4	200 kg	20 m/s	2 m	1
5	5d	200 m	5d6	+3d6	IP 5	400 kg	40 m/s	4 m	2
6	6d	400 m	6d6	+3d6	IP 6	800 kg	80 m/s	8 m	4
7	7d	800 m	6d6	+3d6	IP 7	1600 kg	160 m/s	16 m	8
8	8d	1600 m	6d6	+3d6	IP 8	3200 kg	320 m/s	32 m	16

Magia e Kits de Personagem

Cada kit tem uma forma diferente de utilizar as regras de Magia apresentadas.

Não vamos entrar em explicações mais detalhas sobre o que realmente é a magia. Basta saber que é uma força caprichosa e muito poderosa da natureza. Aqueles que conseguem dobrar essa força podem criar efeitos impressionantes conhecidos como magias. Dependendo do Aprimoramento comprado pelo seu Personagem e do Kit que você escolheu pra ele, a sua magia funciona de determinada forma.

Magos

Os Magos enxergam a magia como um tipo de ciência. Uma vez que não nasceram com ela no sangue e não possuem deuses a quem orar e conseguir suas magias, eles precisam de muito estudo, dedicação e paciência para conseguir criar suas magias. Um Mago geralmente começa sua carreira com um mestre, que irá lhe ensinar os primeiros passos da magia, lhe passar os primeiros rituais e ensinar um pouco do que ele sabe sobre esta complicada e por vezes incompreensível ciência. Assim que aprende a criar suas próprias magias, e já consegue lançar com seguranças aquelas que aprendeu durante seu treinamento, o Mago está apto a seguir o caminho arcano sozinho.

Na verdade, nenhum Mago entende realmente como a magia funciona, mas sabe que ela funciona! Magos aprendem a canalizar essa energia através de fórmulas e combinações específicas, imutáveis: eles aprendem como adicionar os ingredientes que definirão o sabor do bolo e a colocar a cobertura – mas nenhum Mago sabe realmente como fazer a massa. E quanto mais estudam, mais poderosas ficam suas magias, pois eles aprendem a canalizar a energia mágica de formas diferentes, mais efetivas ou perigosas.



Em termos de jogo, um Mago precisa comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, e com isso ele irá ganhar certa quantidade de Pontos de Focus para distribuir entre as Formas e Caminhos já citados. As formas e Caminhos que o jogador escolher para seu personagem não poderão ser alteradas mais tarde, apenas melhoradas – e o Personagem pode também começar a evoluir em Formas e Caminhos nos quais não gastou Pontos de Focus inicialmente.

Entretanto, não é porque o Mago possui determinado número de pontos de Focus em um Caminho que ele pode sair por aí fazendo o

que quiser. Antes de fazer uma magia, o Mago precisa conhecer o ritual do efeito – e isso deve estar escrito em seu Grimório. Um Grimório é o livro pessoal do mago, onde ele faz anotações e descreve os rituais que criou ou aprendeu.

Para conhecer uma magia, o mago tem duas alternativas: ou ele aprende o ritual com alguém ou lendo em um livro, ou ele cria sua própria magia.

Aprendendo uma magia: existem, basicamente, duas formas de um Mago aprender uma nova magia: aprendendo ela através de um mestre ou copiando a magia pronta de um livro ou pergaminho.

- Aprendendo de um mestre:** talvez a forma mais fácil de aprender uma nova magia. Um Mago mais poderoso pode ensinar o Personagem alguma magia que ele saiba. Neste caso ele certamente ensinará todos os componentes e como combiná-los, e o Mago deve apenas escrever isso no seu Grimório.

- Lendo em um livro ou pergaminho:** Grimórios e pergaminhos descrevendo magias são os maiores tesouros que um Mago pode querer – mas são perigosos, pois nunca se sabe se as magias estão descritas corretamente. Ao ler uma nova magia, o Mago deve fazer um teste de Ciências proibidas (Rituais, Difícil) para tentar descobrir possíveis armadilhas e consertar isso.

Criando uma nova magia: essa é uma das formas mais demoradas, mas é a preferida pelos jogadores! Criar uma nova magia é muito divertido, e jogadores criativos conseguem criar magias de efeitos impressionantes, apenas seguindo as regras seguintes.

Um Mago só pode criar suas próprias magias se tiver a Perícia Ciências Proibidas (Teoria da Magia) em 10% para cada ponto de focus final da magia, ou mais. Em termos de jogo, um Personagem leva 100 horas por nível de focus final da magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em consideração a pesquisa dos efeitos e os resultados, a procura dos materiais corretos para os fetiches, os gestos, falas corretos e a canalização da energia arcana.

O máximo de horas que um Mago consegue trabalhar em um ritual é de $(CON + INT)/2$ horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos oito horas de sono para poder prosseguir seu trabalho. Um Mago pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma dela quando retomar seus estudos.

Para saber o que seu Personagem pode fazer com os Caminhos e Formas que possui, consulte o texto “Limites” acima. Ele pode criar a magia da forma que quiser, se seguir os limites indicados pela tabela (e a aprovação do Mestre, é claro).

Das duas Formas apresentadas (aprendendo ou criando) o mago terá assim a magia escrita em seu Grimório. Geralmente não é necessário olha no Grimório na hora de fazer a magia, pois os estudos prévios do Mago garantem que não haverá erros (geralmente os magos acordam bem cedo e passam todo o tempo livre estudando seu Grimório – decorar e realizar uma magia não é nada fácil!). Assim, quando quiser lançar uma magia (em meio ao

CAPÍTULO 9 – MAGIA

combate ou em uma situação qualquer), o jogador apenas anuncia ao Mestre qual das magias de seu Grimório seu personagem Mago irá lançar, gasta os Pontos de Magia necessários e o efeito se realiza.

Há uma “ficha de magias” no final desse livro que representa o Grimório do Personagem. Um Personagem Mago começa o jogo com 1d6 magias, mais uma para cada Ponto de Focus que ganhou com o Aprimoramento Poderes Mágicos (por exemplo, um mago que rolasse 4 no d6 e tivesse Poderes Mágicos 3 começaria o jogo sabendo 9 rituais, que deverão estar escritos em seu Grimório). No mundo de jogo essas magias iniciais poderiam ter sido criadas pelo próprio Personagem (caso ele tenha Teoria da Magia 60%) ou ter sido ensinadas pelo seu Mestre, ou até mesmo encontradas em livros e pergaminhos. No mundo real, o próprio jogador pode criar esses rituais utilizando as Formas e Caminhos que seu Personagem possui, sempre com a aprovação do Mestre, ou o Mestre pode criar uma pequena quantidade de magias e deixar o jogador escolher as que ele preferir.

Feiticeiro

A magia de um Feiticeiro já nasce com ele - ela apenas precisa ser lapidada. A magia apenas flui naturalmente, é assim como aprender a falar ou andar: o Feiticeiro um dia descobre que pode criar efeitos apenas se concentrando e canalizando as energias naturais que (por algum motivo) estão em seu corpo. Talvez a lenda de que Feiticeiros sejam descendentes de dragões seja um pouco verdade - e isso seria o motivo de tal poder. Mas esses seres especiais podem apenas ser escolhidos na natureza ou dos deuses. Ninguém sabe ao certo.

A magia inata do Feiticeiro é estável, mas pouco exata. Um Feiticeiro pode saber usar os mais variados Caminhos, das mais variadas formas, e ninguém consegue prever um padrão pra isso. Estudos dizem que isso está de alguma forma, ligado à personalidade e costumes ou história do Feiticeiro: um Feiticeiro que seja maligno e tenha vivido boa parte de sua vida em uma floresta, saberá fazer magias destruidoras ou cruéis, ligadas às plantas e animais de onde vivia.

Em termos de jogo, um Feiticeiro precisa comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, e com isso ele irá ganhar certa quantidade de Pontos de Focus para distribuir entre os Caminhos já citados. Um Feiticeiro não pode gastar Pontos de Focus em Formas. Os Caminhos que o jogador escolher para seu personagem não poderão ser alteradas mais tarde, apenas melhoradas - e o Personagem pode também começar a evoluir em Caminhos nos quais não gastou Pontos de Focus inicialmente.

Ao contrário dos magos, os Feiticeiros não precisam aprender magias e nem escrever grimórios, pois suas magias simplesmente “brotam” quando eles realizam certos gestos e falas. É possível que um Feiticeiro consulte um outro Feiticeiro mais experiente para tentar aprender alguma coisa, mas se a magia não estiver em seu sangue ele não poderá realizá-la de forma alguma (a não ser, é claro, que estude Magia como uma Mago comum).

Um Feiticeiro não começa com uma lista de magias escritas ou sabidas, como um Mago. Sua magia é sempre “espontânea”, “de improviso”. Em termos de jogo, ele pode utilizar os Caminhos e Limites descritos acima, para realizar qualquer efeito que desejar, na hora em que bem entender, desde que tenha Pontos de Magia e o efeito desejado esteja dentro de suas capacidades (Pontos de Focus nos Caminhos necessários).

Sempre que quiser lançar uma magia o jogador apenas anuncia ao Mestre qual Caminho ele irá utilizar, gasta os Pontos de Magia necessários e o efeito se realiza da forma que o Feiticeiro imaginou.

Usuários de Magia Arcana Natural recebem sempre mais Pontos de Magia que Arcanos herméticos. Isso se vale por sua natureza abundantemente mágica.

Clérigo/ Druida/ Paladino

A magia de um clérigo não flui de uma hora pra outra. Ninguém acorda num belo dia, olha pro sol e diz “Vou me tornar um Clérigo” - e já sai fazendo magias por ai. Clérigos começam o caminho da

devoção desde cedo, ainda crianças. Geralmente ele encontra um Clérigo mais experiente para que o inicie na ordem, e através deste mestre, das escrituras sagradas de sua divindade e de muita oração, a divindade finalmente enxerga o Personagem e percebe que sua fé é verdadeira, concedendo-lhe assim poderes característicos de sua área de atuação (um deus da cura irá fornecer apenas magias de cura e proteção para seus Clérigos, por exemplo).

Druidas veneram a mãe natureza, e não um deus. Assim, se no seu mundo a natureza é a área de atuação de algum deus, então é este deus que fornecerá as magias do druida. Caso contrário, o Druida simplesmente consegue extrair a energia mágica das plantas e animais que tanto cuida, como uma forma de retribuição da terra.

Druidas não aprendem magia, e nem oram aos deuses. Devido à sua dedicação para com os animais, plantas nativas e demais elementos naturais da região onde reside, o Druida se sente confiante o bastante para utilizar aquela energia caprichosa e poderosa que observa agindo sobre as coisas da natureza desde que ainda era um aprendiz de Druida - e consegue canalizar magias com isso. Desta forma, é fácil adivinhar as especializações do druida: ele simplesmente não sabe lançar magias que - de alguma forma - não estejam ligadas a animais, plantas ou com os elementos da natureza com os quais teve contato - ele não entende como alguém pode fazer isso! Aliás, um druida não sabe que está lançando magias - para ele, esses efeitos são naturais.

Paladinos são muito parecidos com os Clérigos, embora muitas vezes tenham um código de conduta um pouco mais rígido. Entretanto, no quesito magia, a mesma explicação vale pros dois.

Apesar das diferenças de Background, em termos de jogo estas três classes de personagem utilizam a Magia da mesma forma. Nada mais natural, uma vez que a característica principal dos três é a sua devoção a uma divindade: Clérigos, Druidas e Paladinos utilizam a assim chamada Magia Divina. Em outras palavras, eles não fazem magia: seus deuses é que fazem.

Em termos de jogo, um Clérigo, Druida ou Paladino precisa comprar o Aprimoramento Pontos de Fé, e com isso ele irá ganhar certa quantidade de Pontos de Fé. Entretanto, diferentemente dos Magos, Feiticeiros etc., que precisam escolher quais Formas e Caminhos querem seguir, e DEVEM gastar seus pontos de Focus assim que o Personagem é criado (ou assim que ele passa de nível) nessas Formas e Caminhos, que não poderão mudar futuramente, usuários de magia Divina NÃO possuem pontos de Focus em Caminho ou Forma alguma. Eles podem, isso sim, gastar Pontos de Fé para conseguirem temporariamente Pontos de Focus em algum Caminho ou Forma, para assim poder realizar efeitos muito parecidos com os rituais arcânicos. A diferença é que não precisam de gestos, falas ou componentes materiais - apenas de orações. Essa é a diferença básica.

Usuários de magia divina não precisam escrever Grimórios também: na hora que bem entenderem, eles apenas entram em um estado de meditação e orações profundas, enquanto sua divindade utiliza seu corpo como ponte para seu poder, de acordo com a intensidade que o personagem propõe. Na verdade não é o sacerdote que faz a magia, e sim a sua divindade: ele apenas a transporta para o plano material causando o efeito desejado.

Clérigos, Druidas e Paladinos podem gastar Pontos de Fé, na razão de um para um, e alocar estes pontos em Caminhos e Formas permitidos por seu deus (até um máximo de 4 pontos em qualquer Caminho, e 10 pontos em qualquer Forma). Dessa forma, durante 3d6 rodadas o personagem “adquire” esse poder e pode lançar quantas magias desejar, sem precisar despende mais nenhuma forma de energia. Ao final do processo o personagem estará fadigado (Testes Difíceis) pelas próximas [4d6 – CON] rodadas. Não há um limite para a quantidade de Pontos de Fé que o sacerdote pode gastar para adquirir estes poderes mágicos temporários, a não ser é claro a quantidade de Pontos que ele dispõe no momento. Como regra opcional, se achar que os sacerdotes estão muito apelados (oras, eles deveriam ser os personagens mais comedidos do grupo!), o Mestre pode limitar o número máximo de Pontos de Fé que um personagem pode colocar em um Caminho ou Forma em 3 + o Nível do personagem.

DAEMON MEDIEVAL

Quando um jogador escolhe ser um Clérigo ou Paladino, deverá escolher também qual será o deus patrono de seu personagem, e esta escolha limitará os Caminhos aos quais o Personagem tem acesso. Druidas não têm deus, mas não podem gastar Pontos de Fé para adquirir Focus em nenhum Caminho que não Água, Fogo, Terra, Ar, Humanos, Animais e Plantas.

Bardos

Enquanto os Magos manipulam a energia mística diretamente através de estudo prolongado e os Feiticeiros através de um talento natural, o Bardo o faz de ambas as formas. A magia de um Bardo é retirada de um aspecto interessante e pouco explorado da natureza: a arte. Há um provérbio popular que diz "Os deuses adoram música", e os Bardos parecem se aproveitar disso; eles utilizam a magia arcana de forma espontânea como um Feiticeiro, mas através de muito treino e dedicação à sua forma de arte: música, dança, poesia etc. E então criam efeitos impressionantes com sua atuação. Bardos são como Feiticeiros – mas eles fazem sua magia aflorar através de seu dom para a arte, que está intimamente ligado ao seu dom arcano.

Em termos de jogo, o Bardo utiliza a magia de forma bem diferente dos demais personagens arcanares ou divinos. Ele também precisa comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, e com isso ganhar Pontos de Focus para gastar nos Caminhos e Formas que desejar. Entretanto, assim como os sacerdotes divinos, ele não precisa escolher de antemão em qual Caminho ou Forma irá gastar seus Pontos: o Bardo pode decidir na hora de realizar a magia qual Caminho e Forma irá utilizar. Os Pontos de Focus que ganhar com o Aprimoramento o jogador anota no canto da ficha até que precise utilizá-los.

A explicação a seguir é teórica e não influiu muito na hora de jogar, mas serve bem para explicar como se origina a Magia de um Bardo.

A música é composta por **notas**, que formam **acordes** e estes, combinados, formam o **ritmo**, a **música**. A música é baseada em uma escala de 12 semitonos, sendo 7 deles as notas mais conhecidas (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá e Si) e 5 “acidentes” (os **sustenidos** - # - e **bemóis** - b) que existem entre cada uma delas, com exceção de entre Mi e Fá e entre Si e Dó. A música propriamente dita se constitui da combinação entre estas notas em diversos intervalos de tempo diferentes, seguindo um padrão rítmico pré-determinado.

Mais do que apenas servirem para tocar músicas, no entanto, cada uma dessas notas ressoa na teia da realidade na qual o universo é feito, entrando em harmonia com um dos 12 Caminhos da magia. E o Bardo consegue utilizar essa harmonia com maestria. Cada uma das notas musicais representa um dos Caminhos da magia em Daemon: **Dó** representa a **Luz**; **Ré** o **Ar**; **Mi** o **Fogo**; **Fá** as **Trevas**; **Sol** a **Terra**; **Lá** a **Água**; e por último o **Si**, a última das notas, pura, livre e sem influência dos elementos, representa a própria essência da Magia, a **Meta-Magia**. A tonalidade de uma música geralmente está ligada ao elemento que ela representa: músicas em tom de Mi costumam ter uma sonoridade virtuosa destrutiva como o Fogo; as em tom de Sol, tendem a ser estáveis e de padrões rígidos como a Terra; as em tom de Fá, corrosivas e introspectivas como as Trevas; e assim por diante.

Os acidentes representam os outros Caminhos, de acordo com as notas que estão relacionados: **Dó#** ou **Ré b** misturam a Luz e o Ar, formando o Caminho **Humanos**; **Ré#** ou **Mi b** misturam a leveza do ar e a selvageria do Fogo, formando o Caminho **Animais**; **Fá#** ou **Sol b** misturam a Terra do sepulcro e as Trevas para formar o Caminho **Morte**; **Sol#** ou **Lá b** misturam os dois elementos constituintes deste e de outros planetas, Terra e Água, para dar forma ao Caminho das viagens entre mundos, **Extra-Planar**; e por fim, **Lá#** e **Si b**, misturam a Água que dá vida e a Meta-Magia que governa a natureza para dar forma ao Caminho das **Plantas**.

As Formas da Magia (Entender, Criar e Controlar) representam as **oitavas** (um termo musical que define o espaço entre duas notas de mesmo nome descendo ou subindo o tom. Quanto mais descendemos as oitavas, mais grave será o som da nota. Quanto mais subimos, mais agudo será o som) da nota: notas mais agudas representam a

Forma **Entender** – quanto mais forte a magia, mais aguda será a canção. Notas mais graves representam a Forma **Controlar** – quanto mais forte a magia de controle, mais grave a música. As notas mais naturais representam a Forma **Criar**, sendo sempre músicas belas e calmas.

A partir da combinação dos elementos conjurados a partir das notas e oitavas, um músico habilidoso é capaz de realizar efeitos mágicos verdadeiros, tão ou mais poderosos quanto o de qualquer mago!

Com essa pequena base teórica, passemos agora para os detalhes mecânicos da magia realizada através da música. Como parece óbvio, a magia conjurada pela música só pode ser realizada através de instrumentos musicais e da perícia do personagem em usá-lo. No sistema Daemon, é necessário ter a Perícia Artes (Canto ou Instrumentos Musicais) para que o Bardo possa utilizar sua Magia.

Sempre que um Bardo quiser lançar uma magia o jogador anuncia ao mestre qual Caminho e Forma irá utilizar (lembre-se: não é possível ter Focus maior que 4 em nenhum Caminho, e nem maior que 10 em nenhuma Forma). O Bardo precisa ter Artes 10% para cada ponto de focus final que desejar alocar a um Caminho ou Forma. Ele distribui os Pontos de Focus, gasta os Pontos de Magia necessários e então realiza um teste de Artes. Se passar no teste sua magia musical é efetiva (e poderá ser trocada durante as 3d6 rodadas em que o efeito está ativo), caso contrário seus Pontos de Magia são gastos e a magia se perde. No mundo de jogo esse processo é simplificado pelo personagem combinando algumas notas em seu instrumento e criando uma canção com a intensidade do efeito que quer realizar.

Bardos também não escrevem Grimórios, mas podem aprender novas músicas com outros Bardos. Existem alguns “Grimórios” de Bardos, mas estes ao invés de escritos arcanares têm partituras, com as músicas mágicas mais complexas.

Itens Mágicos

O conceito de Item Mágico no sistema Daemon é um pouco diferente de outros RPGs de Fantasia Medieval. Um Item mágico nada mais é do que um objeto onde o mago armazena seus Pontos de Magia empregados em um ritual que faz parte, agora, desse objeto.

Todos os efeitos espontâneos e magias possuem duração e efeitos curtos, ficando no mundo por um certo tempo (em geral 3d6 rodadas). Após esse tempo a energia não é mais suficiente para manter a magia ativa.

Um mago que deseja aumentar o tempo de duração de algum efeito no mundo pode armazenar Pontos de Magia em um efeito, tornando-o duradouro. É assim que os magos criam artefatos, poções, armas e outros objetos mágicos.

Durante esse tempo, uma “ligação arcana” entre o mago e o efeito mágico é criada, e o mago “empresta” uma quantidade de pontos igual ao custo de realização da magia. O único problema é que o mago não conseguirá recarregar esses pontos até que os libere do efeito.

Um objeto que armazene energia mística por um ano e um dia criará seu próprio campo astral, tornando-se permanente (e quebrando a ligação arcana com o mago). Findo esse período o mago recuperará os Pontos de Magia armazenados no ritual.

Se o mago necessitar de Pontos de Magia que estejam armazenados em algum efeito, tudo que ele precisa fazer é concentrar-se e anular o efeito mágico. O objeto criado ou efeito ainda permanecerá no mundo por 3d6 rodadas e desaparecerá em seguida, rompendo a ligação arcana.

Outra maneira de livrar o objeto dessa aura é destruindo-o, anulando-o magicamente ou dissipando a magia através de rituais.

Apenas Magos, Clérigos, Paladinos e Druidas podem criar itens mágicos. Feiticeiros e Bardos não têm o estudo necessário, e tampouco a fé utilizada pelos sacerdotes para impregnar um objeto com magia.

CAPÍTULO 10

REGRAS DE TESTES E COMBATE

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Kroog possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs.: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Rath Redwood possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.



Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Rath Redwood possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

DAEMON MEDIEVAL

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta.

Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem.

Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Argos e Kroog estão tirando um braço de ferro. Argos tem FR 16 e Kroog tem FR 13. No primeiro caso, Argos será a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16-13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Argos) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Argos vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Kroog como Fonte Ativa.

Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos -3x5 = - 15% e a chance de Kroog vencer é de 35%.

Darien tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100 kg que está sobre sua mochila. O peso de 100 kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12= -1. A chance será 50%-5% = 45%.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de qualquer coisa é importante o

Mestre determinar quantos Personagens **REALMENTE** podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Argos, Weebo, Darien e Kelder estão tentando levantar uma estátua de 400 kg. Eles têm FR 16, 12, 11 e 13, respectivamente. Somando-se os menores, 11+12+13=36. Dividindo por 2, fica 18. Agora somamos os 16 de Argos. Total 34. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 70%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíquicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros. Quando um Personagem passa em um teste de Resistência por AGI mesmo assim ele ainda recebe metade do dano que lhe seria causado se tivesse falhado.

Laura está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcânicos e cria um tentáculo de pedra que agarra Laura e começa a esmagá-la. Laura tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Taniwha está enfrentando um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Taniwha. A Barda tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Weebo, um mago, conjura uma bola de fogo sobre um soldado que o perseguiu. O Personagem Soldado tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será **IGUAL** ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Elkin deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Elkin tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Weebo está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Weebo tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Taniwha é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa.

Taniwha terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Rath Redwood, o Ladrão, está tentando se esconder na copa de uma árvore de um guarda que o persegue. Rath possui Furtividade 50% e o Guarda tem Procura 30%. Assumindo Rath como Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+50%-30% = 70%.

CAPÍTULO 10 – REGRAS DE TESTES E COMBATE



Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Laura, um membro da Ordem do Sol, está sendo torturada por um clérigo das Trevas. O clérigo possui [Tortura 40%] e Laura possui WILL 12 (Teste 48%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 42% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples.

Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calculam-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calculam-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante.

Depois das quatro etapas, verificam-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos.

Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quanto rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial. Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem



DAEMON MEDIEVAL

movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa.

Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa. É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica+2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Weebo está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Darien, durante um combate, resolve utilizar sua Besta Pesada para atacar. A iniciativa de Darien fica 2 (do d10) + 10 (sua AGI) - 13(a penalidade da arma), o que lhe confere uma iniciativa Negativa

de -1. Isso se dá pelo fato de a besta precisar de muito tempo para ser preparada, o que deixará o Meio-Elfo sem poder realizar sua ação nesta rodada. Na próxima, porém, seu ataque estará garantido.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Kroog está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe

Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Kroog é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%- 50% = 40%. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Kroog é 25. As chances de o Orc acertar são melhores: 50%+30%-25% = 55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e

defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os



CAPÍTULO 10 – REGRAS DE TESTES E COMBATE

modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado

Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Kroog está atacando um zumbi com seu machado. Kroog possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o

atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força

NÃO são somados duas vezes!

Kroog possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%.

Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Kroog causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nesses casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balístico. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas.

Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação.

Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância.

DAEMON MEDIEVAL

Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual à zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O Ataque Localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar.

Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequências fortes. Antes de qualquer coisa, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Rath está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O

bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Rath enxerga apenas sombras e vultos. Rath mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Arco 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Rath e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.



Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem preparam uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo,

fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se

CAPÍTULO 10 – REGRAS DE TESTES E COMBATE

configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar.

O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poderá ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate.

Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem.

O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, dívida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestría neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Cavalos e Combate montado

Os cavalos podem representar um papel importante nas aventuras dos personagens, seja para realizar longas viagens de forma rápida, ou marchar rumo ao combate.

Em situações de combate, os cavalos conduzidos por cavaleiros servem apenas de montaria – são considerados uma extensão do cavaleiro. O cavaleiro simplesmente substitui sua Velocidade pela do cavalo, fazendo testes da pericia Animais (Cavalgar) de acordo com o que for pedido pelo mestre. Na maioria dos casos estes testes não consomem uma ação no turno, mas controlar um cavalo particularmente indisciplinado ou assustado pode exigir que o cavaleiro use uma ação para fazer o teste.

Alguns animais são ensinados a usar seus corpos, cascos e dentes na batalha sem causar problemas para seu cavaleiro. Recebem uma ação por rodada quando montados – ação essa que podem utilizar para atacar qualquer oponente designado pelo cavaleiro.

Os personagens que estão lutando a cavalo algumas vezes enfrentam problemas. Em geral, nenhuma penalidade é aplicada aos testes de combate usando armas de mão. De fato, lutar à cavalo pode até gerar uma vantagem significativa. Um cavaleiro montado pode ser considerado significativamente mais alto do que seus oponentes a pé, recebendo um bônus de +5% em testes de ataque por ter mais mobilidade para manipular suas armas (detalhe: além da pericia Cavalgar o mestre deve pedir constantes testes da pericia Doma,



DAEMON MEDIEVAL

pois cavalos podem se assustar com o clamor da batalha. Ou então pode simplesmente definir que cavalos treinados para batalhas não têm esse problema). Usar arcos, bestas ou fundas ou lutar contra outro cavaleiro no lombo de um cavalo é outra história. Nestes casos os personagens ficam sujeitos a uma penalidade de -20% nos ataques.

Ações Físicas

Correndo

Um Personagem pode correr a uma velocidade igual ao seu parâmetro Velocidade. Se ele tiver a perícia Esportes (Corrida), divida sua porcentagem nesta perícia por 4 (arredondado para baixo) e some o novo valor à sua AGI antes de definir o valor da sua Velocidade.

Pulando

Normalmente, quando se quer saltar sobre algo, o mestre deve dizer "OK, você pulou sobre isto", e seguir com o jogo. Apenas quando o obstáculo parece realmente significante deve-se recorrer à matemática para ver se o Personagem pode pular!

A distância máxima que um Personagem pode pular é determinada por sua FR. Para um pulo normal, que não exige um teste, há uma distância máxima para cada tipo de salto: saltos em altura (para cima, para pegar alguma coisa no alto ou escapar de algo que está no chão) o Personagem poderia pular até ($FR \times 8\text{ cm}$), (adicone 50 cm se dispuser de 4m para tomar impulso); saltos em distância alcançam até ($FR \times 30\text{cm}$), mais 30cm para cada metro que o Personagem tomar impulso.

Argos e seus colegas aventureiros estão na beira de um precipício. Todos os outros já conseguiram pular, agora só falta o Anão, que reluta por achar que não conseguirá. A FR de Argos é 16, logo ele pode pular até 4,8 metros, mas ele toma um impulso de quatro metros, o que lhe concede um bônus de 1,20. Pulando 6 metros ele será capaz de passar para o outro lado.

Weebo, o gnomo, está tentando pegar uma fruta em um galho um pouco alto. Com sua FR 12, ele conseguirá saltar 96 centímetros verticalmente, mais 50 cm por quatro metros que ele toma de impulso, o que resulta em um pulo de 1,46 metros. Como Weebo é um Gnomo (e tem cerca de 1,10 de altura) seu salto não é alto o suficiente para pegar a fruta, e ele terá de usar Magia para isso...

Escalando

Para escalar qualquer coisa mais difícil que uma ladeira, um teste de Esportes (Escalada) é necessário. Um teste é necessário para iniciar a escalada, com outros testes a cada cinco minutos; uma falha significa que o Personagem cai.

Para subir uma escada, o Personagem leva mais ou menos 1 segundo para cada degrau, e não são necessários testes. Subindo em árvores, o Personagem consegue avançar cerca de 10 cm por segundo, e o teste é fácil (dependendo da árvore e da disponibilidade de galhos, é claro). Montanhas podem ser vencidas escalando uma média de 3m por minuto. Paredes de pedra verticais exigem testes Difíceis, subindo a cerca de 1m por minuto. Subir corda acima também é um teste Difícil, mas o Personagem pode avançar em média 6m por minuto.

Aplique os modificadores de carga à FR do Personagem, da mesma forma que seriam aplicados à sua AGI, quando for fazer testes de Esportes (Escalada).

O grupo está escalando uma montanha que está em seu caminho até a cidade mais próxima. O modificador de Carga de Argos é um pouco alto: sua AGI fica prejudicada em -2, o que também se aplicará à sua FR em uma situação de escalada. Além disso, ele ainda não tem esse treinamento, e será obrigado a utilizar apenas sua FR (pois Esportes: Escalada é uma perícia baseada em

Força) para vencer a montanha. Incluindo a penalidade, Argos terá de tirar 14 ou menos nos dados para ser bem sucedido. É bom amarrar-se por uma corda em outro Personagem!

Nadando

Nadando curtas distâncias, sua Velocidade em água é igual a sua porcentagem na perícia Esportes (Natação) dividido por 50, em metros por segundo (arredondado para baixo), a um mínimo de 1 metro por segundo. Para longas distâncias, o número de metros que você nada em 10 segundos é igual a sua perícia Esportes (Natação), dividido por 10.

Faça um teste de Natação quando entrar na água, e novamente a cada 5 minutos. Se você falhar nesse teste, o personagem estará fadigado e corre o risco de se afogar.

Kroog tem a perícia Esportes (Natação 40%). Sua Velocidade em curtas distâncias é igual a $40 \div 50 = 0,8\text{ m/s}$, ou 1 m/s, que é o mínimo. Para longas distâncias, em 10 segundos ele seria capaz de percorrer $40 \div 10 = 4\text{ metros}$.

Viagem

A distância percorrida em um dia, tanto a pé quanto a cavalo, é uma função direta da sua carga. Sob condições ideais de viagem, um grupo em boa forma pode planejar percorrer as seguintes distâncias em um dia de marcha: sem carga: 36 quilômetros; redutor de -1: 30 quilômetros; penalidade de -2: 20 quilômetros; penalidade de -3 ou maior: 12 quilômetros.

A velocidade de um grupo é igual à velocidade do membro mais devagar (logo, se dentre os membros do grupo há um Personagem carregando peso suficiente para deixar sua AGI com um redutor de -3, todo o grupo poderá andar somente a 12km por dia). Qualquer que seja a quilometragem diária, você gastará aproximadamente a mesma quantidade de tempo viajando. Mas quanto mais pesada a carga, e piores as condições de viagem, mais devagar você caminhará e mais freqüentes serão as paradas para descanso.

Algumas situações podem influenciar o ritmo de viagem dos personagens:

Terreno: Os personagens que se embrenham em viagens terão de passar por cima daquilo que a natureza puser em seu caminho. E as condições de terreno podem variar muito, tanto com o tempo quanto com o clima. Um terreno muito ruim (selva, mata cerrada, pântano, montanhas, areia macia ou neve muito espessa) diminuem em 80% a distância percorrida por dia. Um terreno desse tipo é geralmente intransponível para animais de transporte e tração. Um terreno ruim (colinas íngremes, florestas, terrenos alagados e riachos) reduziria a velocidade de viagem pela metade. Um terreno médio (colinas suaves, florestas abertas ou gelo sólido) não modificam a velocidade de viagem. Um terreno bom (planície ou deserto com terreno firme) deixam a viagem 25% mais rápida que o normal.

Clima: Uma boa chuva pode diminuir o ritmo de viagem pela metade, caso os personagens estejam viajando em terra. Uma chuva em alto mar aumenta a velocidade de barcos a vela (mas podem trazer tempestades). Uma chuva também pode estragar mantimentos, molhar a pólvora e destruir mapas e papéis. Ventos muito fortes podem impedir uma viagem, mas em geral serão suportáveis o bastante para se tornarem até mesmo agradáveis aos viajantes. Muito calor pode ser mortal (veja efeitos do fogo e calor, adiante). Mas apesar de tornar a viagem desconfortável, o calor melhora a maioria dos terrenos. Muito frio também pode matar.

Provisões: Um grupo esperto levaria consigo provisões, água e material para acampar. O mestre deveria planejar alguns problemas para grupos que iniciam uma viagem e esquecem de levar consigo mais do que armas e armaduras.

Ações Mentais

Testes de Sentido

3 DE TESTES E COMBATE

Testes de sentido incluem testes de Visão, testes de Audição, e testes de Sabor/ Olfato. Todas os testes de Sentido são feitos com o Atributo PER do Personagem, ou com as Perícias apropriadas caso o Personagem tenha esse treinamento (Observar, Escutar etc).

Visão: Para ver algo pequeno ou escondido, faça um teste de PER. O Mestre pode tornar esta rolagem mais fácil ou difícil para coisas que estão menos ou mais bem escondidas. Escuridão parcial deixa o teste Difícil.

Personagens cegos, ou em escuridão total, não podem ver nada!

Audição: Para escutar um ruído, de PER. O Mestre pode tornar mais fácil ou difícil, dependendo da intensidade do som, assim por diante. Uma vez que o som é escutado uma rolagem de INT pode ser necessária para entender o seu significado. Personagens surdos não ouvem nada!

Cheirando e Provando: Estas são duas manifestações do mesmo sentido. Para notar um odor ou um gosto, faça um teste de PER. Em alguns casos, o Mestre pode necessitar de um teste separado para entender o significado de um cheiro ou gosto que todos sentem.

Teste de Medo

Sempre que algo na aventura tenha potencial para aterrorizar os Personagens, o Mestre deverá fazer testes de medo.

Testes de Medo nada mais são que testes de WILL, Fáceis, Normais ou Difíceis, feitos para evitar que o personagem não haja de determinada maneira frente a uma situação de terror. Uma falha nesse teste pode provocar reações diversas, dependendo do quanto aterrorizante é a situação:

Assustadora: O Personagem não pode realizar nenhuma ação, exceto se defender. Na rodada seguinte ele poderá realizar um teste de PER para voltar ao normal.

Amedrontadora: O Personagem sofre uma penalidade de -10% em todos os testes de ataque, Atributos, resistências e Perícias, além de -2 em qualquer dano que inflija. Magias Arcanas têm 10% de chances de falharem por completo ou produzirem um efeito contrário.

Horrípilante: O Personagem está imobilizado de medo. Ele não pode realizar qualquer tipo de ação e perde seu valor de AGI/ DEX nas defesas. Cada atacante recebe um bônus de +10% para atingir um Personagem amedrontado.

Aterrorizante: O Personagem afasta-se do seu objeto de terror o mais rápido que puder. Se por algum motivo ele não puder fugir, o Personagem conseguirá lutar, mas sofre uma penalidade de -10% em todos tipos de testes, além de -2 no dano.

Apavorante: O Personagem foge deixando amigos, inimigos ou bens para trás sem se preocupar com o que lhes possa acontecer.

Qualquer obstáculo à sua fuga será prontamente ignorado ou eliminado. Armas e equipamentos serão jogados no chão se seu peso atrapalhar. Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para

abrir caminho; uma pessoa amada ou uma autoridade em sua frente será derrubada ou atropelada; o perigo de correr por uma área coberta de espinhos venenosos ou de ser visto por um tropel de leões famintos serão ignorados; e ações como pular da torre de um castelo em chamas para se salvar ou atirar-se em um rio revolto sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o Personagem. O risco de morrer como preço de fugir é bem mais do que aceitável.

O Personagem não pode enfrentar a causa do medo e ganha +20% em qualquer ação física que o ajude a escapar (como Corrida, Escalada, Saltar, Esquiva, Força para derrubar uma porta) além de +2 de Bônus em AGI para cálculos de movimento.

Extremamente Apavorante: O personagem sofre algum tipo de colapso nervoso. Role 2d6:

2 – Acesso de vômito. O personagem fica sem poder realizar ações por pelo menos 10 rodadas. Faça um teste de CON para se recuperar.

3, 4 – Desmaia por 2d6 minutos.

5, 6 – O Personagem entra em coma, e deve fazer testes de INT a cada uma hora para ver se ele se recupera.

7, 8 – Uma pontada de dor. O Personagem sofre 2d6 de dano na forma de um colapso cardíaco ou derrame.

9, 10 – Crise, o Personagem perde o controle do corpo e cai no chão, sofrendo uma convulsão que dura 1d6 minutos e no final deixa o Personagem fadigado. Faça um teste de CON para não perder 1d6 pontos de Vida.

11 – Catatonia. O Personagem fica olhando pro vazio por 1D dias. Depois disso faz um teste de INT ou permanecerá em estado catatônico por mais 1d6 dias, e assim por diante.

12 – O personagem perde um ponto de INT permanentemente.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar, quando não se está fazendo esforço. Com esforço suave (nadando devagar ou andando) é possível prender a respiração por CON/4 rodadas. Fazendo um esforço pesado, como em um combate, você será capaz e prender sua respiração durante CON/8 rodadas.

Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada, pois seus pulmões se encherão de água. Se a vítima estava se afogando, será necessário também um sucesso num Teste de Primeiros Socorros para salvá-la. Nos outros casos, só ar puro será suficiente para curar a vítima. A vítima recupera 1 PV imediatamente, mas deverá recuperar o resto de seus Pontos de Vida normalmente.

Se a vítima ficar sem ar por mais de 2 minutos ela estará sujeita a sofrer seqüelas cerebrais (Teste de resistência por CON para confirmar isso).

DAEMON MEDIEVAL

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Se você cair sobre alguma coisa macia, subtraia um ponto por metro de queda. Se cair na água faça um Teste de Natação, em caso de sucesso a água será considerada como algo macio.

Fogo e Calor

Ao entrar em contato com calor extremo ou chamas deflagradas, o Personagem sofre dano por fogo a cada rodada de exposição. Essas regras assumem que os aventureiros estão às voltas com chamas de um fogo normal (não mágico ou muito intenso, como o de um vulcão ou da baforada de um dragão).

Para cada turno parado dentro do fogo o Personagem sofre 1d6 pontos de dano, e para cada turno que ele caminhar através do fogo, sofre 1d3 pontos de dano. Se exposto ao fogo, o Personagem deve fazer um Teste de resistência por AGI para evitar que ele próprio pegue fogo (aumentando assim o tempo de exposição, caso não consiga apagar as chamas). Uma tocha empunhada como uma arma produz dano igual ao de uma clava comum +1 ponto pela chama.

Depois de um dia de sol direto na pele, o Personagem se sentirá bem desconfortável (1d3 pontos de dano e de fadiga, além disso estará sob a condição Enjoado, a menos que tenha a pele escura) devido às queimaduras da insolação. Em ambientes com temperatura muito alta, o Personagem perde 1 Ponto de vida/ Fadiga a cada hora caso não seja bem sucedido em um Teste fácil de CON (ou Sobrevivência no deserto). Adicione Bônus ou redutores no Teste em caso de o Personagem estar fazendo esforço extra, com roupas inapropriadas ou falta de água. Reduza -5% do Teste para cada 2,5°C acima de 32°C.

Frio e congelamento

O frio pode ser mortal. Faça um Teste fácil de CON (ou sobrevivência polar) a cada hora no caso de um clima frio. Em caso de falha o Personagem recebe 1 Ponto de dano. O mestre pode dar Bônus ou redutores no Teste de acordo com a roupa que o Personagem está usando (normais para o frio, leves, molhadas). Subtraia -5% do Teste para cada 5°C baixo de -17°C. Vento forte pode reduzir a temperatura drasticamente.

Fadiga

Pode-se ficar fadigado devido a um esforço excessivo, correr longas distâncias, falta de ar, batalhas, etc. Um personagem fadigado fará todos os seus testes como se fossem Difíceis, até que se recupere do cansaço com descanso físico e mental.

Quando o Personagem está fadigado: Um personagem que participe de uma batalha por um número de Turnos maior que CON/2 estará fadigado; Um personagem que caminhe por CON/3 horas

estará fadigado, ou CON/4 em climas quentes; Um personagem que nade por mais de CON/2 minutos estará fadigado; É possível ficar até CON*2 horas sem dormir, depois disso o personagem estará fadigado.

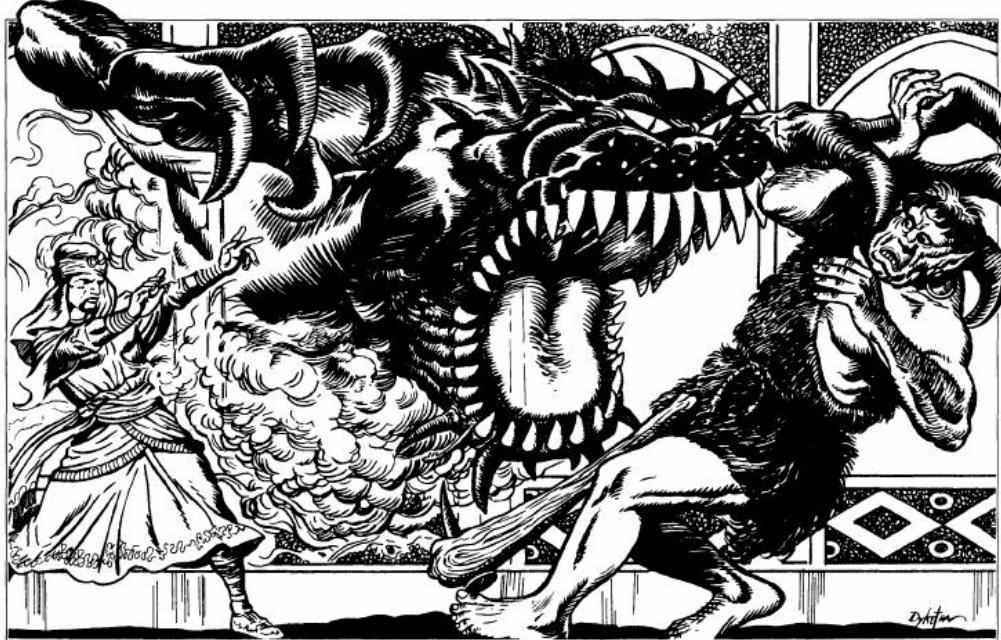
Doenças

Moléstias estranhas podem afetar o aventureiro em terras distantes. A invenção de doenças é uma oportunidade excelente para o Mestre exercitar uma forma mórbida de criatividade!

Qualquer um em uma área infectada, ou encontrando um portador de doença, está em perigo. A maioria das doenças permite um teste de resistência por CON para resistir, feita em segredo pelo Mestre. Faça o teste uma vez por dia; uma falha significa que você contraiu a doença.

Alguns fatores podem deixar o teste mais fácil ou mais difícil: se o Personagem evitou todo contato com possíveis vítimas, recebe um bônus de 20%; se entrou na casa ou loja da vítima: +15%; se falou com a vítima a poucos quartéis: +10%; se tocou brevemente a vítima: +5%; se usou roupas ou utensílios da vítima: nenhum; se comeu carne cozida da vítima (animal, esperamos!): nenhum; se comeu carne crua da vítima (idem): -5%; se teve contato prolongado com a vítima viva: -10%; se manteve beijos ou outro contato íntimo com a vítima: -15%;

Sintomas: Sintomas de doenças aparecem normalmente pelo menos 24 horas após a doença ser contraída. A maioria das doenças não é contagiosa até que os sintomas apareçam. Sintomas típicos incluem perda diária de CON (que pode colocar a vítima em perigo) por muitos dias; perda de FR, AGI, DEX, PER ou WILL; fadiga,



espirros, tosse, manchas, ulcerações e coceira. Sintomas fortes podem incluir delírios, inconsciência, cegueira, etc.

Diagnóstico: Quando sintomas de uma doença são aparentes, o Mestre pode pedir um teste da perícia Ciências (Primeiros Socorros) do Personagem, ou um teste Difícil de INT. Sucesso indica que ele identifica a doença. Doenças totalmente novas não podem ser identificadas, mas rolagens muito boas devem dar informações suficientes para ajudar.

Recuperação: Normalmente, um doente deve fazer um teste de CON diário (possivelmente com alguma penalidade). Este teste, e os efeitos de uma falha, variam para cada doença. Para uma doença "genérica", um teste falho deve significar a perda de 1 ponto de CON; um teste de sucesso permite recuperar 1 ponto de CON.

Quando tiver recuperado toda a CON perdida por uma doença, o Personagem estará curado.

CAPÍTULO 10 – REGRAS DE TESTES E COMBATE

Para algumas doenças, a recuperação será ajudada pelo uso de drogas apropriadas. Cuidados físicos (como para ferimentos) também podem ajudar na tentativa de recuperação.

Venenos

Tipos de veneno incluem agentes de contato (que têm apenas que tocar a pele); agentes sanguíneos (que devem entrar no corpo através de um ferimento ou injeção); agentes digestivos (que devem ser ingeridos); e agentes respiratórios (que devem ser inalados).

Venenos são normalmente encontrados em armas; em dardos, agulhas ou espinhos em armadilhas; em alimentos ou bebidas oferecidas por um oponente traiçoeiro; e na mordida de certos animais.

Os efeitos de um veneno individual dependem do Mestre. Fora o dano, venenos podem reduzir temporariamente alguns de seus Atributos (e todas as Perícias e habilidades relacionadas).

Como uma regra, qualquer um que é envenenado tem direito a um teste de CON modificado para evitar os efeitos do veneno. Quanto mais tóxico o veneno, mais difícil o teste. Alguns venenos especialmente violentos terão um efeito mesmo naqueles que resistirem!

A descrição de um veneno deve incluir:

Nome, descrição geral, e fonte.

Tipo: contato, sanguíneo, respiratório, digestivo, ou uma combinação.

Custo por dose (uma dose é o suficiente para envenenar uma pessoa ou uma arma).

Efeitos do veneno se ele não for resistido. A maioria dos venenos são lentos; o tempo deve ser específico. A menos que especificado o contrário, doses múltiplas não terão efeito.

Teste de CON permitido para resistir ao veneno.

Efeitos do veneno (se houver) **em alguém que resista.**

Exemplos de venenos

Acônito: veneno vegetal e mal cheiroso, normalmente usado por selvagens; Tipo: sanguíneo e digestivo; Custo por dose: 40 PP a dose; Efeitos: provoca 2d6+2 de dano, causando entorpecimentos e convulsões. Reduz a AGI ou DEX da vítima em 4 durante duas horas; Teste de CON: permitido. Os sintomas levam uma hora para aparecer; Efeitos se resistir: nenhum.

Alcatrão cáustico: preparação especial para armas, de piche altamente alcalino e pegajoso; Tipo: contato; Custo por dose: 30 PP; Efeitos: em contato com a pele provoca dor. Em contato com uma ferida causa dor intensa. A vítima não sofre nenhum dano real, mas estará submetida a um redutor de -1 em AGI ou DEX para cada vez que for atingida pela arma envenenada; Teste de CON: permitido, evita todos os efeitos; Efeitos se resistir: nenhum.

Veneno de cobra: retirado de cobras peçonhentas – uma cobra adulta fornece 4 doses e deve ser usado relativamente fresco; Tipo: sanguíneo; Custo por dose: 100 PP; Efeitos: provoca a perda de 3d6 PVs; Teste de CON: permitido; Efeitos caso resista: 1d6+2 de dano. Os efeitos levam uma hora para aparecer.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que

o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Voltando da Morte

Em um RPG de fantasia medieval, é possível que seu Personagem possa ser trazido de volta do reino dos mortos, através de poderosos rituais ou poderes de Clérigos como ressurreição ou animar os mortos.

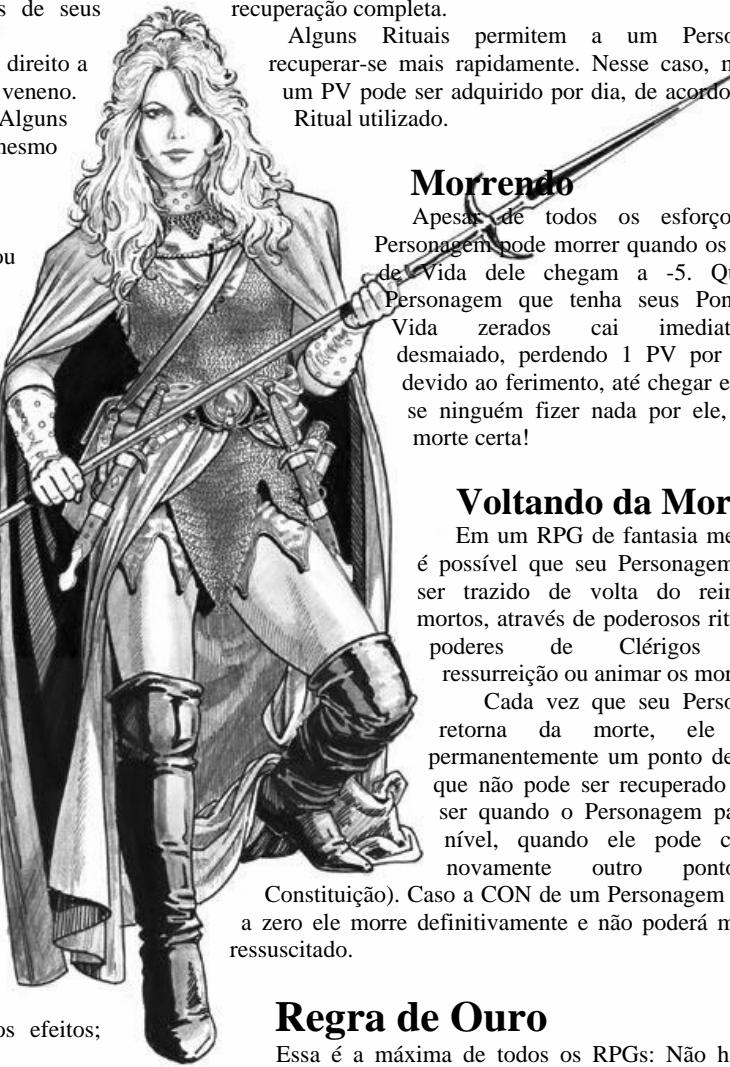
Cada vez que seu Personagem retorna da morte, ele perde permanentemente um ponto de CON, que não pode ser recuperado (a não ser quando o Personagem passa de nível, quando ele pode comprar novamente outro ponto de

Constituição). Caso a CON de um Personagem chegue a zero ele morre definitivamente e não poderá mais ser ressuscitado.

Regra de Ouro

Essa é a máxima de todos os RPGs: Não há regra alguma! Tudo o que está escrito neste livro pode ser desconsiderado se isso fizer com que os jogadores divirtam-se mais. O Mestre tem o direito (e o dever) de selar pela diversão do grupo, e quebrar as regras às vezes será necessário para que isso se concretize. Se alguma regra o incomoda, deixa o jogo mais lento ou atrapalha a interpretação do grupo, ignore-a! Agora, se o seu grupo gosta de combates, ações bem calculadas e testadas, então você poderá criar suas próprias regras.

Não pense que jogando sem algumas regras você estará jogando “errado”. Não há como jogar RPG errado, a menos que você não esteja se divertindo.



FICHA DE PERSONAGEM

DAEMON MEDIEVAL

BACKGROUND

MAGIAS

Formas

Entender ()
Criar ()
Controlar ()

Caminhos

Fogo	()	Plantas	()
Água	()	Animais	()
Terra	()	Humanos	()
Ar	()	Mortos	()
Luz	()	Extra-Planar	()
Trevas	()	Meta-Magia	()

APRIMORAMENTOS

EXPERIÊNCIA

ALIADOS E CONTATOS

INIMIGOS CONHECIDOS

EQUIPAMENTO (CARREGADO)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

FICHA DE PERSONAGEM

DAEMON MEDIEVAL

Nome: _____ Raça: _____
Local de Nascimento: _____ Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____
Kit/Profissão: _____ Nível: _____ Idade: _____
Idiomas: _____

ATRIBUTOS

Constituição (CON)	_____	/	_____	/	_____
Força (FR)	_____	/	_____	/	_____
Destreza (DEX)	_____	/	_____	/	_____
Agilidade (AGI)	_____	/	_____	/	_____
Inteligência (INT)	_____	/	_____	/	_____
Força de Vontade (WILL)	_____	/	_____	/	_____
Percepção (PER)	_____	/	_____	/	_____
Carisma (CAR)	_____	/	_____	/	_____

PERÍCIAS

Handwriting practice lines. Each row consists of three horizontal lines: a solid top line, a dashed midline, and a solid bottom line. There are 10 rows available for practice.

PVs IP PHs PMs PFs

A horizontal row of five empty, black-outlined ovals, evenly spaced from left to right.

ARMADURA: _____

PERÍCIAS COM ARMAS

ARMAS

CARREGAR _____
LEVANTAR _____
VELOCIDADE _____
BÔNUS DE FORÇA _____

FICHA DE PERSONAGEM

DAEMON MEDIEVAL

GRIMÓRIO

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

NOME: _____ FORMAS E CAMINHOS _____ CUSTO: _____

DURAÇÃO: _____ FETICHES: _____

DESCRIÇÃO: _____

DAEMON MEDIEVAL