

Santa Cruz

O RPG de Horror Barroco Colonial



Leandro "Hallowone" Santos





SANTA CRUZ

O RPG de horror barroco colonial

Leandro L. Santos



Dorothea America tractus cum hac
tabula comprehendi nequit est nisi forte
ipsa regione mundi forme ambitu
concludere et describere voluimus
nos ipsi tabellam scilicet designavi
mus supra delineatam eui et
Polaris Arcticus in-
cluditur

M A R

D E L

Z U R

M A R E P A C I F I C U M

T E R R A I N C O G N I T A

Nombre de Ihesus

Ide los Libarones

Ide S. Pedro

A U S T R A L I S

I N C O G N I T A

M A R D I I N D I A

O C E A N U S

P E R U V I A

C U M

Tropicus
Canceri

Tropicus
Capricorni

CIRCULUS AEQUINOCTIALIS



**“/.../ Quem via na escuridão da noite aquelas
fornalhas tremendas perpetuamente ardentes /.../ O
ruído das rodas, das cadeias, da gente toda da cor da
mesma noite, trabalhando vivamente, e gemendo
tudo ao mesmo tempo, sem momento de trégua, nem
de descanso; quem vir enfim toda máquina e aparato
confuso e estrondoso daquela Babilônia, não poderá
duvidar, ainda que tenha visto Etnas e Vesúvios, que
é uma semelhança do inferno.”**

Padre Antônio Vieira

Desaconselhável para menores de 18 anos

Esta é uma obra de Ficção. Todos os Fatos e Personalidades reais são tratados nesta obra de forma ficcional. O Racismo que aparecerá em algumas citações não diz respeito à posição do autor mas da mentalidade dos personagens do séc. XVII. A magia e os rituais aqui descritos não funcionam na vida real.



SANTA CRUZ

Projeto e desenvolvimento: Leandro Lopes dos Santos

Diagramação: Leandro Lopes dos Santos.

Agradecimentos:

A **Alexander "el Brujo" Siqueira** por ter mefeito retomar este projeto.

A **Daniel Paes Cuter** pelo apoio e divulgação.

A **Alex Pina** pelas dicas para reescrever a história dos mundos.

A **Marcelo Del Debbio** por liberar a utilização do Sistema Daemon e da Ambientação de Trevas/Arkanun, sem as quais este livro não seria possível.

A **Antônio Augusto Fonseca Jr., Murazor, Flavio Araújo, Arkano Pauxis, Eduardo Paixão, e Rodrigo "Lamazuus" Lins** por Toda inspiração e contribuições nestes anos de Orkut, Multiply, Blogger e Facebook.

Aos autores do primeiro RPG que comprei **Luis Eduardo Ricon, Flávio Andrade e Carlos k. Pereira** por serem minha inspiração direta em seu fenomenal "O Desafio dos Bandeirantes"

Aos antigos membros da **GSA, Akritó e Daemon** por terem criado meus RPGs favoritos.

A minha **Melina Sofia Kurin** , meu amor e minha inspiração.

e a todos aqueles que direta, ou indiretamente contribuíram para este trabalho.

Este livro é comercializado mediante a autorização da Editora Daemon para seu cenário e sistema de regras.

ÍNDICE

Introdução	7
Cosntrução de personagem	15
A Sociedade Barroca Colonial	21
Atributos	29
Aprimoramentos	31
Perícias	43
Equipamento	57
Magia	65
Pontos Heroicos	84
Pontos de Fé	87
Regras e Testes	97
Combate Desarmado	102
Experiência	107
O Mundo de Santa Cruz	113
Novas Sociedades Secretas	132
Pindorama	139
Povos Fera	149
Icamiabas	157
Kupendiepes	159
Jurupari	161
Aparições	162
Mortos Vivos	163
Amaldiçoados	165
Anjos e Demônios	168
Animais Fantásticos	171
Poderes	173
Doenças	181
Animais	184
Criando Cenários para aventuras	186
Criando Aventuras	188
Aventura pronta	190
Ficha de personagem	198

Ilustrações: Alphonse de Neuville e Edouard Riou (pg 122) Caravaggio (pg 12,62) José Maria Carbonero (Pg.114) J.B. Debret (pg. 20, 40, 42, 44, 56, 96, 100, 119, 196) Desenne (pg 133) Gustave Doré (pg 136, 160, 164, 166) Emeric Essex Vidal (pg.130) Félix Parra (pg 86,110) Francisco de Goya (pg 14, 32, 37, 55, 64, 85, 91, 101, 106, 131, 134, 147, 167, 170, 172, 179, 185, 189) El Greco (pg 49) Leandro Lopes dos Santos (desenhos) (pg 117, 138, 140, 145, 158, 187, 192, 193) (fotomontagem) (Pg 148, 150, 155) Emanuel Leutze (pg 52, 112) Rembrandt (pg.27, 94) Johann Moritz Rugendas (pg.23,25, 105, 127, 186) Victor Meirelles (pg. 06,10)





Introdução

“Cuidado, leitor, ao voltar esta página!

Aqui dissipa-se o mundo visionário e platônico. Vamos entrar num mundo novo, terra fantástica, verdadeira ilha Baratária de D. Quixote, onde Sancho é rei e vivem Panúrgio, sir John Falstaff, Bardolph, Fígaro e o Sganarello de D. João Tenório: — a pátria dos sonhos de Cervantes e Shakespeare.

Quase que depois de Ariel esbarramos em Caliban.

A razão é simples. É que a unidade deste livro funda-se numa binomia: — duas almas que moram nas cavernas de um cérebro pouco mais ou menos de poeta escreveram este livro, verdadeira medalha de duas faces.”

Alvarez de Azevedo

O que é Santa Cruz? Este exemplar que você tem em mãos, é um jogo de Fantasia. Como na infância brincamos de uma série de jogos de faz de conta desenvolvendo nossa criatividade e criando sonhos. Sonhos que o homem sonha sempre, dormindo ou acordado... Perdoem os floreios e vamos ao que interessa. Em Santa Cruz você será convidado a se tornar um conquistador do Novo Mundo, realizar os sonhos de Pizón e Orellana, ser um cientista, filósofo ou bruxo degredado buscando na nova terra a chance de começar uma nova vida longe das fogueiras do tribunal do santo ofício, ser um membro da companhia de Jesus, da Spada de Dios, levando a fé cristã aos pontos mais isolados da Terra e lutando contra demônios nunca sonhados, ser um guerreiro africano, subjugado, escravizado buscando a liberdade e uma nova vida. Aqui inicia-se um mundo de possibilidades. A luz renascentista contrasta com as sobras da contra reforma, há um mundo a conquistar, mas um plano de dominação, carnificina, este é um jogo de contrastes, Assim, abandone toda esperança ao volver estas páginas.

Santa Cruz é um jogo de Fantasia compartilhada, significa que você e seus amigos criarão uma saga única, traçada em capítulos que se intercalam em um jogo de dramaturgia e interpretação aquilo que nas terras da Bretanha se denomina *Role Playing Game* (RPG) e *Juegos de Rol* em Castella. Podemos dizer que em tempos

imemoriais, dentro de cavernas obscuras, homens que se vestiam de peles criaram esta forma de contar histórias, ela foi aprimorada nos círculos dionisíacos na Grécia Antiga e ganhou a forma atual quando um filho das treze colônias chamado Gary Gyga, modificou sua forma de traçar a estratégia de seus exércitos criando um primeiro Jogo de aventuras.

Um dos jogadores, chamado de Mestre do Jogo ou Narrador incorporará o xamã que narra os acontecimentos, como demiurgo deste novo mundo. Criará situações nas quais os outros jogadores deverão interagir, dar respostas, dizer o que seus personagens fariam nessa ou naquela situação, conversar com os outros personagens, interpretados por outros jogadores ou pelo mestre, desenvolver conflitos e realizar ações.

O círculo é formado. O Narrador descreve a cena. “Faz frio, e a garoa incessante cai na serra, fazendo que a floresta se pareça um inferno negro e gelado, não fosse vocês terem encontrado esta estalagem perdida no meio do nada. O estalajadeiro se aproxima da mesa de vocês – Esta noite esta muito fria para viajar. O que os trouxe a estas bandas?”. Um dos jogadores responde lembrando os fatos ocorridos anteriormente com seu personagem “Levávamos marmelo ao porto de São Vicente, mas perdemos a carga, fomos atacados por terríveis criaturas; cães demoníacos que soltavam chamas pelos olhos”, o narrador interpreta o estalajadeiro “Maldição, esta terra é amaldiçoada, sejam bem vindos forasteiros – Neste

momento a porta se quebra, uma enorme criatura bestial com feições de lobo e dentes pontiagudos invade a estalagem, junto a uma fria rajada de vento”, Um dos jogadores diz rápido “Eu saco minha pistola e atiro nele”...

Ele conseguiu atirar a tempo? O tiro acertou? A criatura morreu? Aqui encontraremos o diferencial entre um jogo de fantasia e o puro faz-de-conta. O jogador contará com o auxílio da fortuna, do acaso, sua sorte será definida num lance de dados. Em uma folha chamada “ficha de personagem” consta que o personagem, chamado Lázaro de Albuquerque, é um pistoleiro que possui a 65% de perícia no manejo de pistolas. O mestre pede para ele jogar duas vezes um dado de 10 faces (desses que você encontra em lojas especializadas e pela internet), uma para a dezena e outra pela unidade. O resultado do lance de dados é um 0 e um 5 totalizando 05, o jogador acertaria o tiro mesmo se possuísse 05% de habilidade, foi um sucesso absoluto, o que se chama “acerto crítico”, o mestre narra o ocorrido “O monstro esfaqueou a porta tendo sua cabeça vazada pela bala, que fez seus miolos caírem no chão e um olho vazado caiu sobre o assoalho de madeira gasta” outro jogador grita “De que c... era feita esta bala?”, “De chumbo, eu mesmo fabriquei.”, “Só que chumbo não mata esta fera” o mestre diz “A Fera levanta-se em um golpe”....

Está pronto para o desafio? Antes de começar a ler este manual, que o ensinará a construir um personagem, a criar histórias a serem interpretadas e a definir as ações. Cabe-me lhe revelar algumas coisas. Este jogo segue as regras criadas por Marcelo Del Debbio que possuem o nome de “Sistema Daemon”, há um farto material impresso e virtual que poderá enriquecer suas aventuras. O livro representa uma ambientação sombria, para os primeiros séculos de conquista do Novo Mundo pelos povos Ibéricos dentro do ambiente da linha de jogos do mundo de Trevas/Arkanun. Existem outros livros desta linha que expandem este cenário. São eles:

ARKANUN: Sobre a Idade das Trevas

TREVAS: Para aventuras nos dias de hoje.

ANJOS A CIDADE DE PRATA, JIHAD e

METRÓPOLIS: Sobre Anjos.

DEMÔNIOS – A DIVINA COMÉDIA e

ABISMO: Sobre Demônios.

VAMPIROS MITOLÓGICOS: Sobre Vampiros.

INQUISIÇÃO: Sobre a Igreja Católica e a Inquisição.

TEMPLÁRIOS: Sobre as Ordens de Cavaleiros Templários

SPIRITUM – O REINO DOS MORTOS: Sobre Espíritos, Fantasmas, Aparições, Espectros.

GRIMÓRIO: Um guia essencial de magia com 666 rituais.

CLUBE DE CAÇA: Sobre caçadores de criaturas sobrenaturais na atualidade.

VIKINGS: Sobre os Vikings e os deuses nórdicos.

LOBISOMEM – A MALDIÇÃO: Sobre lobisomens.

LEXICO

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para poder jogar. O RPG não é uma exceção.

No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, serão utilizados muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos, 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 criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. 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 ventura 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).

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.

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.

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, baseadas nos Sephiroths da Cabala. 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, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

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.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão 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 quão 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.

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





Tomo I –

Ad Hominem



Desbravando um novo Mundo

Miguel misturava os sais em seu laboratório, quando ouviu batidas em sua porta, escondeu o candelabro de família, uma das poucas peças que trouxera do velho mundo, era o herdeiro uma velha fé a muito condenada pelos cânones da inquisição. Levantou-se para abrir a porta. Era um dia de sol, a vista de seu laboratório dava para a morro do corcovado, São Sebastião do Rio de Janeiro era uma cidade maravilhosa, diferente das trevas de Aragon, Castela e Portugal onde conhecera a perseguição, a traição e o assassinato; tão diferente que o fazia esquecer o objetivo que o trouxe, a dez anos levava uma vida dupla, vendendo filtros, emplastos e elixires durante o dia e dedicando-se a seus estudos ocultos em seu laboratório a noite. A busca da transmutação universal e o elixir da longevidade tomavam todo seu tempo, e embora o tribunal do santo ofício estivesse nesta nova terra e respondesse ao bispado de São Salvador, na cidade maravilhosa ninguém sabia de seu passado e sua vida poderia ser construída longe do temor da fogueira, é como se não existisse pecado ao sul do Equador.

Miguel abriu a porta. Um negro portava um envelope lacrado, entregou a Miguel e saiu, Miguel pôs-se sobre sua mesa, com seu punhal retirou com cuidado a cera do lacre. Um nome Raul de Cervantes e por um instante era como se o passado voltasse a assombra-lo. O antigo tutor de seu pai estava nesta nova terra e por fortuna ou miséria sabia onde Miguel se encontrava.

Encomendo esta carta a Miguel

Corremos perigo, nossa fraternidade nesta terra foi descoberta por alguém muito perigoso, eles possuem um segredo profano. Um antigo mal, preso nesta terra amaldiçoada está prestes a despertar, eles te conhecem Miguel...

Miguel fechou o envelope, começava a escurecer, ouviu um ruído envolvendo-o, acendeu uma vela, ela se apagou, acendeu de novo, as trevas da noite cresciam em um ritmo insano, sentiu vertigem e ansia. “Los gusanos de las tiniebras devoram mis entrañas”, Gritou “Quien sólo espíritu de las trevas”, correu até seu armário, pegou um frasco de mercúrio, Mercúrio “mercúrio es la purificación, el elemento de la comunicacion” traçou uma estrela de cinco pontas no chão “el hombre perfecto, la razón domina la materia” jogou um punhado de pólvora sobre o pentagrama, a vertigem o jogou no chão, seu laboratório rodava entorno dele, “el fuego es la purificación” derrubou a vela sobre a pólvora que fez, em uma explosão, o laboratório parar de rodar. A vertigem parava aos poucos e ele se erguia com dificuldade, o ar havia parado, não havia ruído e a criatura humanoide, como um ser anêmico com costelas a mostra, e rosto deformado como um morcego, mas sem pelo, flutuava e exalava uma aura esverdeada e um odor putrefato. A criatura flutuava sobre o símbolo traçado com mercúrio.

Miguel aproximou-se, “quien te mandou?, a criatura tentou cuspir, mas se engasgou, Miguel reconheceu o símbolo de Ipos. “Es um emissário del príncipe dela profecía”, agarrou um ganço que estava em seu terreiro, degolou o animal e jogou o sangue sobre a criatura, “Se no puedes me decir quien te envió me diga lo que virá”

A criatura começou a vociferar em voz cadavérica “Focus, Ignis, mortem, ruinam, antiqua spiritus, maledicti, saltus ignis coluber”, Miguel conhecia as palavras falavam de fogo, morte, destruição, de antigos espíritos da floresta e de uma serpente de fogo. Parecia um anúncio do final, as forças do passado se levantam contra a casa de deus e algo tem de mudar. A criatura se contorceu e desapareceu em uma explosão incendiando o laboratório de Miguel, as letras da carta se apagaram, um escrito em sangue apareceu, “urubumirim”, Miguel sabia que não deveria permanecer em seu laboratório. Agarrou uma velha estrela de Davi, que pertenceu a seu pai, uma bolsa com sais, sua pistola, um saco com munição, a metade de um mapa guardada em um alçapão e saiu no meio da noite sabendo que em breve o fogo se alastraria pelas casas da vizinhança.

Miguel não sabia o que significava urubumirim, algo lhe dizia para correr até o porto, talvez seu Daemon, sentiu-se seguido e correu, vestia um manto com capuz e escondeu a face, ouviu um grito “guarda”, eram os soldados da câmara municipal, parou no meio da ladeira enlameada, “conhece um homem chamado Miguel de Saramago? é um fugitivo perigoso, o tribunal do santo ofício o procura a anos em Portugal, Leon, Aragon, Castella, Andaluzia, em todos os recantos da União Ibérica, tivemos uma denúncia de que ele se encontra aqui.” Miguel tentou disfarçar o sotaque “Miguel, tie...ten unha casa no topo do monte, mas todos estan...está gripe...estão bradando fogo”. O Soldado gritou vamos, os outros o seguiram. Miguel agora sabia que estava sendo procurado, correu com mais pressa, o porto é o melhor lugar para se esconder ou fugir, todo tipo de ladrões, trapaceiros, prostitutas, falsários e piratas, gente que chega e vai todos os dias, um poço de podridão escuro demais para ser vasculhado.

Miguel corria alucinadamente, ouviu gritos, gritos de mulher, deteve seu passo. Era um beco escuro e três homens bêbados, portando garrafas de vinho tentavam violar uma prostituta do porto, que se contorcia. Miguel esgueirou-se pelo beco, sabia que devia fugir, mas não tolerava violência contra uma mulher. Sua longa cabeleira cor de fogo estava solta, suas roupas rasgadas e enlameadas, dois homens a imobilizavam enquanto um ragava seu vestido no peito, deixando transparecer os seios nus. Miguel apontou sua pistola e gritou, “Parem, que estoy disposto a atirar”. Os homens a largaram e riram, “Vai por sua vida em risco por uma bruxa rameira?”, Miguel atirou, sentiu um golpe na nuca e caiu, sua vista escureceu. As trevas se fizeram luz e quando despertou estava em um leito forrado de palha, a luz crepitante de uma lamparina o fazia ver o rosto branco e o cabelo cor de fogo. “É melhor que esteja bem, em breve terei de fugir, você também, o homem que você matou era filho de

um alto oficial da guarda”, “Y los otros?”, “Eu disse que eu também tenho que fugir”. Miguel ainda sentia muita dor de cabeça, “havia quatro, um deles te golpeou pelas costas”, visões de cães demoníacos que soltavam fogo pelos olhos rodavam na mente de Miguel. “Vamos por el mar, hasta una isla o para el norte las Caraíbas”, “Não, Seria muita imprudência. Toda a guarda está nos procurando, eles vigiam o porto noite e dia, cada meretrício e cada taverna. Há um lugar para onde todos os degradados vão...O Sertão.”, “La

Selva? Las Trievas?”, “A quatro horas daqui existe uma aldeia tupinambá, eu sei chegar lá, a guarda não sabe, os tupinambás se escondem desde que perderam a batalha contra as tropas coloniais na guanabara. Lá estaremos seguros, eu conheço um nativo.” Miguel não possuía mais nada a perder, e somente com um nativo poderia saber o que era “urubumirim” e assim concordou com a prostituta.





Construção de Personagem

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. O questionário abaixo trará ideias para essa etapa do trabalho de construção do personagem, já o inserindo dentro do universo de **Santa Cruz**.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve, até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Como ele é fisicamente em detalhes?

16. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Conflitos Raciais/Étnicos/Religiosos

1. Qual a Raça do Personagem?
2. Como ele se sente em relação à sua Raça?
3. Como ele vê os membros de outras Raças?
4. Como ele vê a relação de sua cultura natal, com a cultura da Terra de **Santa Cruz**?
5. Qual sua concepção Religiosa?
6. Como enxerga as outras religiões?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?

3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?
5. Ele possui algum inimigo ou desavença?

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 PdMs. 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, ou o mestre terá que se remexer para juntar os personagens em uma única aventura.

Ex.: Youbala nasceu no Reino de Daomé no continente negro. Membro da tribo dos Fons foi capturado durante uma guerra por território de caça com os Yorubás e vendido a comerciantes de escravos portugueses em cabo verde. Trazido ao continente americano foi posto para trabalhar em um engenho em São Vicente, cercado por todos os cantos por negros Yorubás. Trouxe consigo as tradições de seu povo como o contato e trato com os espíritos inferiores, e a árvore sagrada que leva ao reino dos mortos. Guarda um Ódio profundo contra os senhores de seu engenho e os outros escravos da nação Yorubá, que trabalham com ele no engenho. Ouviu boatos sobre um quilombo de seu povo para além do rio da verdade, e procura uma forma de fugir, se reintegrar a seu povo, participar de um ritual que ,segundo as lendas, o transformarão em um monstro alado e dizimar seus opressores. Vive na Fazenda de D. Fernandes Alvarenga, mantendo-se isolado, negando-se a fazer o trabalho e isolando-se dos outros escravos.

Iolanda Figueiras nasceu em Sevilla, filha de um comerciante Judeu que fugiu, quando ela possuía 1 ano, para Portugal se convertendo ao cristianismo e colocando-se sobre a supervisão da igreja, visando escapar da inquisição espanhola. Quando Caiu o Trono de D. Sebastião, temeroso de seu futuro com a unificação da inquisição portuguesa/espanhola, conseguiu a autorização para, sob a supervisão do Frei Diogo de Alcântara (um jesuíta), viajar e se estabelecer no continente americano. Durante a Viagem o navio foi acometido por uma epidemia de cólera que resultou na morte de seu pai. Frei Diogo foi a única família que Iolanda conheceu, ele a levou para uma missão que organizava e a criou entre os índios. Onde ela se apaixonou por Abapuranda (um índio forte que guiava os padres pelo interior da floresta). Contudo Frei Diogo Guardava planos para sua enteada, prometendo-a em casamento e casando-a com D. Fernandes Alvarenga (um velho e rude bandeirante caçador de índios) que, percebendo que a moça guardava uma paixão dentro de

si, a trancafiou em uma capela de sua fazenda. Desesperada Iolanda descobriu a existência de um negro carrancudo, que parecia odiar os outros a notando, e o convenceu a chamar Frei Diogo para fiscalizar sua cristandade. Frei Diogo, comovido com a situação da moça, resolveu finalmente entregar-lhe a herança que o pai lhe deixara. Onde Iolanda encontrou um livro com Diagramas da Cabala (que pode ler por Frei Diogo Ter-lhe ensinado a escrita) e um medalhão que não sabe da utilidade. Deseja agora um meio de escapar dos domínios de D. Fernandes e fugir para algum lugar com Abapuranda. Para tanto tem estudado os livros do pai; livros que, se caírem nas mãos do Frei Diogo ou de D. Fernandes assinam seu atestado de Não conversão e a enviarão a Lisboa para a execução por heresia.

Características

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).

Escolha seus Atributos

Você possui 100 Pontos para distribuir entre os oito Atributos, mais um por nível que alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são importantes, o importante é que eles expressem suas ideias. O máximo que um Atributo pode ter em um personagem é 18, e o mínimo é 5.

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

Youbala é forte e vigoroso. 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	-	48%
Inteligência	8	-1	28%
Força de Vontade	18	+2	80%
Carisma	8	-1	28%
Percepção	11	-	44%
Total	101		

Iolanda é bonita e inteligente, mas sua preparação física não é tão forte. Além disso, ela 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	+2	80%
Força de Vontade	12	-	48%
Carisma	14	-	56%
Percepção	14	-	56%
Total	101		

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 (podendo aumentar para 8 comprando até 3 pontos em aprimoramentos negativos).

Ex.: Youbala fez um pacto com Loko que lhe concedeu a invulnerabilidade à magia em troca de Youbala sacrificar um membro do povo Yorubá por semana. Conhece os segredos da Arvore Sagrada dos Fons e um conhecimento na invocação de entidades espirituais de planos inferiores, é dotado de um inigualável senso de direção, e trouxe consigo enrolado em um pedaço de pano um amuleto que sugará a energia espiritual da primeira pessoa que o observar (3 pontos de Will por dia) até a vítima se converter em um escravo mental de Youbala. Como contraponto é dotado de um ódio profundo com toda a nação Yorubá (o que o impedirá de agir em conjunto com a maioria dos negros presentes na Terra de santa Cruz). Seus Aprimoramentos ficam assim:

Aprimoramento	Custo
Arma/Amuleto mágico	2
Pactos	1
Poderes mágicos	3
Senso de direção	1
Preconceito	-2
Total	5

Iolanda é escrava branca de D. Fernandes, através do livro de seu pai começou a treinar práticas mágicas e adquiriu o conhecimento de alguns rituais cabalísticos (embora as sociedades cabalistas da época vetem a presença de mulheres) e técnicas de divinação como o tarot e a cartomancia, possui Frei Diogo como confidente e aliado e desde pequena tem a arte de adentrar o sonho de outras pessoas para dar avisos ou pedir ajuda (o desenvolvimento desta habilidade hoje já a permite vagar

livremente pelas terras dos sonhos). Seus aprimoramentos Ficam assim:

Aprimoramento	Custo
Aliados	1
Biblioteca mística	1
Comunicação em sonhos	2
Conhecimentos arcanos	2
Poderes Mágicos	2
Escravo Branco	-3
Total	5

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 quão 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.

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 Perícias de 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.

Ex.: Youbala era um guerreiro honrado de seu povo tendo aprendido a lutar desarmado e com lança, Assim como buscar comida, e proteção em selvas tropicais como a floresta do congo. Na terra de santa cruz, descobriu que as ferramentas de trabalho com a cana podem servir de armas letais e tem treinado especificamente com o facão de corte. Guarda consigo a cultura de sua tribo e um conhecimento sobre os Yorubás. Aprendeu as artes místicas de seu povo e o manuseio das ervas para fins de venefício, a língua de seus conquistadores. Sua idade é 27

anos e sua inteligência é 8. Assim Youbala possui 310 pontos de perícia que divide da seguinte forma:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Briga	10/10	30/20	40/30
Facão	10/10	30/20	40/30
Lança	10/10	35/15	45/25
Cultura Negra	0	30	30
Ocultismo/Voodoo	0	30	30
Natação	12	20	32
Idioma/Português	0	15	15
Venefício/Venenos Herbais	8	35	43
Sobrevivência/Selva	11	30	41
Total	310		

Iolanda foi criada por frei Diogo que a ensinou a ler e escrever, o idioma português, retórica e um conhecimento sobre raras e caras relíquias religiosas, assim como as práticas cristãs. Na missão aprendeu com as índias a arte de manusear as plantas e ervas capazes de curar ou matar. Ultimamente tem passado dias lendo o diário de seu pai, que fala da perseguição ao judeus, das práticas do judaísmo, noções de astronomia e estudos da cabala, tem treinado lutar com uma faca em seu claustro. Sua idade é 25 anos e sua inteligência 18. Assim Iolanda possui 340 pontos de perícia que divide da seguinte forma:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Faca	12/12	20/20	32/32
Avaliação de Objetos	14	30	44
Ciências/Astronomia	0	20	20
Idioma/Português	0	20	20
Ler e escrever	0	30	30
Medicina/Ervas e plantas	18	35	53
Negociação/Barganha	14	35	49
Ocultismo/Cabala	0	30	30
Teologia/Cristianismo	0	35	35
Teologia/Judaísmo	0	40	40
Venefício/Venenos herbais	18	25	43
Total	340		

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.

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

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

Magia e Focus, Pontos Heroicos e Pontos de Fé

Coloque na sua planilha os valores correspondentes aos **Pontos de Fé, Pontos Heroicos e Pontos de magia** como se mostram descritos nos capítulos “Aprimoramentos”. Distribua seus pontos de Focus (caso possua “poderes mágicos”) nas formas e caminhos da magia.

Ex.: Youbala tem o aprimoramento “poderes mágicos” 3 que lhe dá 3 pontos de magia e 5 pontos de Focus aos quais divide apenas nos caminhos de Spiritum e Arkanun para Ter acesso a rituais referentes ao Voodoo e necromancia. Seus pontos de Focus ficarão assim: Criar 0, Controlar 0, entender 0, Arkanun 2, Spiritum 3. O que lhe concede o nível 2 no Caminho secundário da necromancia.

Iolanda tem o aprimoramento “poderes mágicos” 2 que lhe dá 2 pontos de magia e 3 pontos de Focus aos quais divide nos caminhos herméticos Ar e Luz para Ter acesso a rituais referentes aos relâmpagos. Seus pontos de Focus ficarão assim: Criar 0, Controlar 0, entender 0, Ar 1, Luz 2. O que lhe concede o nível 1 no caminho secundário dos Relâmpagos.

Equipamentos

As posses iniciais do personagem devem ser compradas antes da aventura utilizando-se da tabela do capítulo “Equipamento”. A moeda corrente na Terra de Santa Cruz são os Réis e suas diversas unidades monetárias, que serão mais bem expostas no capítulo em questão.

No momento da criação de personagens, cada personagem recebe uma determinada quantidade de Réis, de acordo com sua Classe Social, para comprar seu equipamento inicial de acordo com a tabela abaixo:

Classe Social	Dinheiro Inicial
Escravo	10 000 Réis
H. Livre	15 000 Réis
Pequeno proprietário	25 000 Réis
Profissional Liberal	25 000 Réis
Burocrata da Coroa	70 000 Réis
Senhor de engenho	70 000 Réis
Reinol	70 000 Réis

Este dinheiro será utilizado para comprar suas armas e equipamentos – caso sobre alguma coisa o Personagem poderá guardar para gastar durante as aventuras. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro (ou os equipamentos comprados com ele) na história do personagem.

Ex.: Youbala usa uma roupa de algodão cru, conseguiu esconder 1 facão e 10 m de corda, possui uma manta de lã para dormir na senzala, 1 pederneira para acender fogo, 1 rede de dormir, guarda 5 tochas que roubou do material da fazenda junto com 1 gancho, 1 picareta e 1 rede de pesca e 1 par de botas; Roubou também 1 pouco de dinheiro com o qual (preparando-se para sua fuga) comprou 5 pacotes de refeição para viagem, 1 Laudel, 1 conjunto de ervas venenosas, 2 garrafas de aguardente e pagou para 1 índio construir uma lança para ele. Sendo um escravo possuía 10 000 de dinheiro inicial. Ao final Youbala começará a aventura com:

Item	Preço
Facão	1000 Réis
Roupa de Algodão Cru	300 Réis
Corda 10 m	200 Réis
Manta de Lã	600 Réis
Pederneira	50 Réis
Rede de dormir	400 Réis
2 Litros de aguardente	20 Réis
5 Tochas	750 Réis
5 Refeições para viagem	250 Réis
Ervas/Venenos	200 Réis
Botas	1000 Réis
Gancho	800 Réis
Picareta	500 Réis
Lança	2000 Réis
Rede de Pesca	600 Réis
Laudel	1000 Réis
Total Gasto	9670 Réis
Dinheiro Restante	330 Réis

Iolanda encontrou entre a herança do pai 1 punhal, 1 flauta, 1 estrela de Davi, 50 folhas de papel e um maço de ervas secas, além do diário de seu pai. Foi encarcerada portando 1 roupa de algodão trabalhada que seu marido lhe deu, 1 par de luvas, 1 chapéu, 1 par de sapatos, 1 crucifixo (presente de Frei Diogo), 1 anel de casamento, foi lhe dada 1 manta de lã para se proteger do frio. Como escrava Iolanda possuía 10 000 como dinheiro inicial. Ao final Iolanda começará a aventura com:

Item	Preço
Punhal	1500 Réis
Flauta	500 Réis
Estrela de Davi	450 Réis
50 folhas de papel	128 Réis
Ervas/Remédio	200 Réis
Roupa de algodão trabalhada	500 Réis
Luvas	700 Réis
Chapéu	300 Réis
Sapatos	1000 Réis
Crucifixo	450 Réis
Manta de lã	600 Réis
Anel de Casamento	3672 Réis
Total Gasto	10 000 Réis
Dinheiro restante	0

Toques Finais

Algumas outras coisas poderão ser anotadas na ficha de Personagem, como o peso que ele pode erguer/ carregar, o Bônus de Força), as estatísticas de suas armas (dano, alcance etc.) e O IP da Armadura.

Em uma folha separada marque os modificadores da armadura na Agi/Dex e nas perícias relacionadas à Agi/Dex e os pontos flutuantes (PVs, PHs, PMs etc.) pois eles variam muito durante as aventuras, e ficar apagando e reescrevendo sua ficha pode transformá-la numa bagunça. Além disso, essa Segunda folha pode ser utilizada para anotar aliados, inimigos, rituais, milagres, anotações sobre itens, lugares, fazer um desenho do personagem, etc.





A Sociedade Barroca Colonial

Raça

Santa Cruz é um RPG realista, as raças não funcionam como em tormenta, ou Hi-brazil, conferindo bonificações nos atributos, mas em se tratando de um mundo onde as relações raciais se tornam relações de poder, definir a raça de seu personagem é ao mesmo tempo definir suas possibilidades e conflitos.

Branco: Os conquistadores e aventureiros, os senhores de engenho, donos de minas, bandeirantes, jesuítas, fiscais, inquisidores. A nova terra é sua fonte de riqueza ou a redenção aos céus. Ou em alguns casos (ladrões fugitivos, Bruxas) o sonho de um lar sem perseguições. Como conquistadores impuseram ao Brasil sua língua, religião, forma de governo e vida em sociedade. Carregam consigo o ímpeto da civilização, do desenvolvimento e da busca de riquezas, tende a tratar as outras raças como inferiores, que atrapalham ou ajudam sua missão.

Caboclo: O homem da terra, o Criollo (criolho ou Criocho), o morocho, fruto das mais diversas misturas raciais, é o povo. Do homem que ara a terra ao que vende peixes no mercado. Tem 10% de chance de iniciar a campanha como escravo.

Índio: Os antigos habitantes da terra, que serão explorados e escravizados pelo homem branco, ou, em alguns casos se organizarão em resistência ao invasor. Possuem uma sociedade de guerreiros, caçadores, e curandeiros. E tentarão manter seus costumes e tradições apesar da imposição do homem branco. O filho da terra, que a vê sendo invadida e tomada pelo invasor estrangeiro. E se arma na resistência ou auxilia o invasor. Tem 20% de chance de iniciarem a campanha como escravos.

Marrano: O Cristão Novo, o Judeu obrigado a se converter ao catolicismo, impedido de exercer suas antigas

crenças, vigiado pela santa igreja, e sem poder exercer cargos públicos ou administrativos, assim como de receber donatarias, os Cristãos novos buscam uma nova vida no mundo novo vivendo do comércio e do empréstimo de dinheiro. Alguns, no entanto continuam a exercer em segredo as antigas artes de seu povo.

Mulato: A mula, o híbrido, o quase humano, o filho do homem branco com a negra animalizada, sofre o estigma de estar entre dois mundos e não pertencer a nenhum. Estigmatizado na casa grande e na senzala ocupa posições subalternas como feitor ou capitão do mato. Tem 20% de chance de iniciarem a campanha como escravos.

Negro: Trazidos à força da África para a América, amontoados em navios de carga, amordaçados e vendidos em praça pública, embora sejam, em sua maioria, confinados ao interior das senzalas e condenados a duras horas de trabalho forçado, ainda mantem a livre esperança das antigas tribos, das antigas crenças, e os loas e batuques que entoarão a tristeza (banzo) e a fúria. Alguns podem ter conquistado a liberdade por algum motivo, outros fogem para a selva, e na tentativa de reconstruir sua antiga sociedade formarão os primeiros quilombos. Tem marcado em seu corpo o estigma da escravidão, a luta pela liberdade e a resistência. Os negros de Santa Cruz tem 30% de chance de iniciarem a campanha como escravos.

Classes Sociais

Existe uma grande flexibilidade social em Santa Cruz, posto que a nova medida de poder é o dinheiro, e um homem é tão melhorou pior de acordo com a sua competência em adquirir o vil metal. Retirando-se os escravos, todas as posições sociais são facilmente adentráveis, de acordo que haja dinheiro para isso. Não há

uma nobreza rígida, os títulos são compráveis, expressam riqueza e posição social.

Escravos: Formam a base produtiva da sociedade. São eles que trabalham em qualquer tipo de atividade manual, seja construindo ferraduras, cuidando do rebanho ou plantando cana. São vistos como animais de carga e coagidos a trabalhar através de torturas ou gratificações. De qualquer forma são propriedades de seus senhores. Que podem se utilizar deles da forma que lhes convir, ou se desfazer deles (executá-los) se for o caso.

Homens Livres: Escravos Libertos, homens brancos sem posses, índios vivendo em suas tribos, o que caracteriza o homem livre no mundo de Santa Cruz é o fato de não estar sob o jugo de outro homem (não ser escravo) mas também não possuir qualquer tipo de propriedade (ou cargo) que lhe dê uma renda constante. Agem como caçadores, mercenários, traficantes, etc. sempre buscando alguma forma de conseguir seu sustento, ou de ascender socialmente.

Pequenos proprietários: São os pequenos lavradores, comerciantes ou artesãos livres e donos de manufaturas. A primeira forma de manufatura que se desenvolve na Terra de Santa Cruz é a Olaria (para a fabricação de telhas), a metalurgia é severamente proibida pela coroa que deseja manter seu monopólio exclusivo de produtos de ferro.

Profissionais liberais: Médicos, Padres, baixos funcionários do Estado, fiscais, Artistas. São indivíduos que, não conseguem renda através de suas propriedades, mas através de serviços prestados através de habilidades especializadas.

Burocratas da coroa: São os vereadores, agentes inquisidores, capitães, vice-reis. São aqueles que ocupam os altos cargos da administração da colônia. Tanto no Estado quanto no Clero.

Senhores de Engenho: São os grandes proprietários de terras, gado ou minas, que controlam efetivamente os cargos referentes à coroa, são grandes proprietários de escravos.

Reinóis: São os grandes comerciantes de especiarias, açúcar e ouro. Mercadores do ultramar e o elo comercial entre a metrópole e a colônia. Comprando os produtos coloniais e vendendo as manufaturas metropolitanas.

Kits

Um kit é um conjunto de perícias e aprimoramentos básicos para determinada profissão ou kit de personagem. O jogador compra o kit básico com seus pontos de perícias e aprimoramentos e depois o aprimora com os pontos restantes. Os principais kits em Santa Cruz são:

Alquimista: Estudiosos da Antiga Ciência e perseguidos tanto quanto procurados) nas cortes europeias, pela busca do elixir da longa vida e a pedra filosofal, vários alquimistas migraram para o continente americano, montando

laboratórios secretos e escondendo-se das autoridades locais. Um alquimista será sempre alguém misterioso e de poucos amigos. Alguns deles migraram em busca da lendária fonte da juventude e o eldorado, por considerar que nos dois mitos estaria o segredo da antiga ciência.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 20%), Ciências Naturais 30%, Ciência/Filosofia 30%, Conhecimentos culturais (Cultura Ibérica 30%), Etiqueta (Nobreza 30%), Heráldica 40%, História (História Antiga 50%, História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 20%) Idiomas (Grego 20%, Hebraico 30%, Latim 30%, Árabe 30%), Ler e Escrever 30%, Métodos divinatórios (Astrologia 30%, Tarot 30%), Ocultismo (Alquimia/Hermetismo 50%), Venefício (Alquimia/Química 50%)

Aprimoramentos: Classe Social 1, Daemon 2, Poderes Mágicos 3

Artesão: É o mestre de um ofício, um sapateiro, alfaiate, ferreiro, ourives, etc. São mau vistos na sociedade colonial posto que o trabalho é visto como “coisa de escravo” e perseguidos pelos governo colonial que tende a proibir determinados ofícios (como o de ferreiros) visando a venda de mercadorias da metrópole. Contudo principalmente em cidades mais afastadas da capital o ofício de artesão é de suma importância e extremamente procurado pela população local.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 30%, Escultura 30%), Artesanato (Qualquer Subgrupo 40%), Artífice (Qualquer subgrupo 40%), Avaliação de Objetos 30%, Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 30%), Conduzir Carroças 20%, Etiqueta (Comercial 20%), Fabricar Armas 30%, Manipulação (Empatia 30%, Lábria 30%), Negociação (Barganha 30%), Ourivesaria 20%.

Aprimoramentos: Classe Social 1

Asima: Temido e respeitado, o feiticeiro Asima é o mestre nas antigas práticas de contato com os mortos, que provem do antigo império de Daomé, excluído e minoritário na senzala, considerado ainda um inimigo estrangeiro pela maioria dos negros, vive recluso, e desagua sua vingança, em pacto com antigos espíritos dos mortos.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Canto 20%, Dança 30%, Instrumentos Musicais 20%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Negra 30%), Idiomas (Português 20%, Yorubá 30%, Árabe 10%), Medicina (Ervas e plantas 30%), Métodos Divinatórios (Búzios 40%), Ocultismo (Voodoo 40%), Venefício (Venenos Herbais 30%)

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Daemon 2, Sociedade Secreta 1

Assaltante: Desprovido de posses ou desejando enriquecer por meios ilegais, é aquele que sobrevive através das posses que toma de outras pessoas. Pode ser um assaltante de cidades, mas sempre estará mudando de lugar devido a perseguição das autoridades, normalmente ficam de tocaia nas rotas comerciais para assaltar viajantes.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Armadilhas 10%, Armas Brancas (Faca/Adaga 20%/10%, Punhal 20%/10%, Espada/Facão 30%/20%) Armas de Fogo e de longo alcance (Qualquer arma de fogo 20%), Arremessar Facas 10%, Avaliação de Objetos 10%, Combate corporal (Briga 20%/10%), Disfarce 20%, Esconder-se de Balas 20%, Esquiva 10%, Etiqueta (Mercado Negro 30%, Submundo 30%), Habilidades de ladrão (Escapismo 30%), Manipulação (Intimidação 30%).

Aprimoramentos: Nenhum

Bandeirante: Um aventureiro que adentra os sertões de Santa Cruz em busca de riquezas, desde minas de ouro e ervas medicinais a índios que serão vendidos como escravos. São guerreiros trinados e normalmente descendentes de famílias aristocratas falidas.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Montar 30%, Pacificar animais 20%), Armas Brancas (Espada/Facão 40%/30%), Armam de fogo e de longo alcance (Arco e Flecha 20%, Besta 20%, qualquer arma de fogo 40%), Caça e pesca 30%, Combate corporal (Briga 40%/30%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Indígena 30%), Escudo 30%, Esquiva 30%, Garimpo/Mineração 30%, Idiomas (Tupi/Guarani 30%), Navegação Terrestre 20%, Sobrevivência (Qualquer Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Classe Social 1

Bruxa: Senhora das antigas artes matriarcais, conhecedora das ervas, médica e parteira, a bruxa detém o conhecimento para lidar com o coração humano e conhece os segredos que apenas a intuição de seu útero pode lhe dar. Contudo degredada da metrópole por perseguições religiosas deve manter suas práticas ocultas na colônia para sua própria sobrevivência. Pode ser desde a parteira eremita a mulher de algum senhor.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 150 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Faca/Adaga 20%/10%, Punhal 20%/10%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 40%, Cultura Ibérica 20%), Manipulação (Sedução 30%), Medicina (Ervas e plantas 40%), Ocultismo (Bruxaria Pagã 40%), Venefício (Venenos Herbais 40%)

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Daemon 2



Burocrata: Debaixo de papeis, códigos de leis, politicagem e conspirações, o burocrata é o agente da ordem, aquele que faz parte da administração colonial e a utiliza de acordo com os interesses que mais lhe interessam, pode ser integrante da câmara municipal, do governo geral ou um representante do conselho ultramarino na colônia, juizes, vereadores e capitães fazem parte desta categoria.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Punhal 30%/20%, Espada/Facão 30%/20%), Armas de Fogo e de longo Alcance (Qualquer Arma de Fogo 30%), Avaliação de Objetos 30%, Ciência/Filosofia 30%, Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 30%), Etiqueta (Diplomacia 40%, Nobreza 40%), Heráldica 40%, História (História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 40%), Idiomas (Castellano 30%), Ler e Escrever 30%, Manipulação (Lábria 30%), Negociação (Burocracia 40%)

Aprimoramentos: Classe social 2, Contatos 2, influência (Burocracia e Política 2)

Capitão do Mato: O Capitão do mato é uma forma peculiar de escravo (ou ex-escravo), especializada em capturar escravos fugitivos para o senhor. Possui algumas regalias e vive na casa grande ou em uma casa construída só para ele. Adquire a consciência de não ser escravo e se separa da negraria. Conhece formas de fuga e julga seu maior objetivo a localização de quilombos.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 400 pts. de Perícia

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas (Chicote 30%/10%, Rede 40%, Espada/Facão 40%/30%, Tacape/Porrete 30%/20%, Machado 30%/20%), Armas de Fogo e de longo Alcance – (Qualquer Armas de fogo 40%), Combate corporal (Briga 40%/30%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Negra 30%, Cultura Ibérica 10%, Cultura Indígena 20%), Esquiva 30%, Idiomas (Fon 20%, Yorubá 30%, Árabe 10%, Tupi-guarani 30%), Manipulação (Tortura 30%), Natação 30%, Navegação Terrestre 30%, Seguir Trilhas 40%.

Aprimoramentos: Nenhum

Doutor: Só, em meio a esta terra perdida. O médico deve lutar contra os preconceitos da nova medicina ou se adequar a ela. É o solitário doutor das cidades e na maioria das vezes uma das únicas esperanças dos pobres feridos e doentes desta terra pestilenta. O Boticário é o fabricante de remédios, o mestre das Ervas, unguentos e emplastos, possuindo também o conhecimento para destilar venenos, é um perpétuo estudioso nos elementos que afetam o organismo humano, montando laboratórios e vivendo do comércio de seus elixires, emplastos, unguentos, etc.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 350 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Veterinária 30%), Ciências (Naturais 30%), Conhecimentos culturais (Cultura Ibérica 30%), Conduzir Carroças 20%, Etiqueta (Comercial 30%), História (História Antiga 30%, História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 30%), Idiomas (Castellano 30%, Francês 20%, inglês 20%, Holandês 20%), Ler e Escrever 30%, Manipulação (Empatia 30%, Lábria 20%), Medicina (Cirurgia 20%, Dentes 20%, Medicina moderna 40%, Primeiros Socorros 40%, Ervas e plantas 30%), Venefício (Venenos Herbais 20%, Alquimia/Química 20%, Manuseio de Veneno 30%)

Aprimoramentos: Classe Social 2

Guerreiro: Protetor fiel de sua tribo, disposto a dar sua vida para preservar a de seus irmãos, o Guerreiro indígena é um herói treinado, nos caminhos da floresta, pronto a prover o sustento de sua tribo, e garantir a paz e segurança das mulheres e crianças. Destruidor implacável dos seus inimigos, fiel defensor de seu povo, o guerreiro negro foi capturado em suas terras e vendido como escravo tendo de conviver com a humilhação imposta sobre sua nobreza, o guerreiro negro é a força da fúria que vem do continente negro armando sua resistência nas senzalas e no quilombos.

Guerreiro Indígena

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 450 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Pacificar animais 30%, Treinar de Animais 30%), Armadilhas 30%, Armas Brancas (Boleadeiras 20%, Tacape/Porrete 40%/30%, Lança/Azagaia 40%/30%, Machado 40%/30%), Armas de Fogo e de longo Alcance (Arco e Flecha 40%, Zarabatana 30%), Caça e pesca 30%, Combate corporal (Briga 40%/30%, Huka-Huka 40%/30%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Indígena 30%), Escalada 30%, Esquiva 40%, Idiomas (Português 20%), Linguagens Secretas (Sinais de Fumaça 30%), Manipulação (Liderança 40%), Natação 30%

Aprimoramentos: Nenhum

Guerreiro Negro

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Pacificar animais 20%), Armas Brancas (Espada/Facão 40%/30%, Tacape/Porrete 20%/10%, Machado 40%/30%), Caça e pesca 20%, Combate corporal (Briga 30%/20%, Capoeira 40%/30%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Negra 30%), Esquiva 30%, Idiomas (Português 30%, Fon, Yorubá ou Árabe 30%), Manipulação (Liderança 40%), Natação 20%

Aprimoramentos: Nenhum

Inquisitor: O Agente do tribunal do santo ofício que está na Terra de santa cruz com o objetivo de vencer os demônios e condenar seus servos (Bruxos, hereges, etc.), para investigar se os judeus convertidos abraçaram de fato

a verdadeira crença. E expurgar qualquer ameaça de entrada dos mouros ou protestantes na nova e sacra terra de Roma.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 40%)
Etiqueta (Clero 40%, Diplomacia 40%), História (História Antiga 40%, História Ibérica 40%, História Local e contemporânea 30%), Idiomas (Latim 40%, grego 30%, hebraico 30%, Castellano ou Português 30%), Ler e Escrever 30%, Manipulação (Tortura 40%), Pesquisa/Investigação 40%, Teologia (Cristianismo 40%, judaísmo 30%)
Aprimoramentos: Clero 2, Pontos de fé 4

Jagunço: É o capataz do senhor, seu capanga e o responsável por caçar escravos fugitivos, ou dar fim a “aquele cabra” que anda atrapalhando seus negócios, o braço de proteção dos grandes fazendeiros.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 270 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Chicote 30%/20%, Espada/Facão 30%/20%), Armas de Fogo e de longo alcance (Qualquer arma de fogo 50%), Combate corporal (Briga 40%/20%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 20%), Conduzir Carroças 20%, Esquiva 20%
Aprimoramentos: Nenhum

Ladrão: Um mestre do subterfúgio, sorrateiro e ágil, é aquele que vive escondido, que caminha em silêncio que rouba com maestria sem que o vejam. Pode ser desde um batedor de carteiras a um ladrão de gado.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 400 pts. de Perícia

Perícias: Armadilhas 30%, Armas Brancas (Faca/Adaga 30%/20%, Punhal 30%/20%), Arremessar Facas 40%, Avaliação de Objetos 40%, Camuflagem 40%, Combate corporal (Briga 30%/20%), Conduzir Carroças 20%, Disfarce 40%, Escalada 40%, Esquiva 40%, Etiqueta (Mercado Negro 40%, Submundo 40%), Habilidades de Ladrão (Escapismo 40%, Furtar 40%, Furtividade 40%, Manuseio de Fechaduras 40%, Subterfúgio 40%)
Aprimoramentos: Nenhum

Lavrador: O pequeno proprietário rural, ou o trabalhador livre do grande fazendeiro, tendo sua casa e sendo compadre do senhor. De qualquer forma poder ser um pequeno proprietário livre, que produz apenas para sua subsistência, ou um empregado que deve favores ao patrão.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 150 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Lidar com o Gado 40%, Montar animais 40%, Veterinária 20%), Agricultura 40%, Caça e pesca 30%, Combate corporal (Briga 20%/10%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%), Conduzir Carroças 20%, Esquiva 20%.

Aprimoramentos: Nenhum



Magus: O senhor da velha arte, aquele que adquiriu a consciência de manipular a realidade, perseguidos pela inquisição e vivendo uma existência clandestina na nova terra. Existem várias sociedades secretas no mundo de Trevas/Santa Cruz que guardam conhecimentos ocultos de manipulação dos elementos naturais, dos seres vivos, tempo e espaço e da invocação e controle de anjos e demônios.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 350 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Faca/Adaga 30%/20%, Punhal 30%/20%), Avaliação de Objetos 30%, Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 40%, Cultura Ibérica 30%), História (História Antiga 40%, História Ibérica 40%, História Local e contemporânea 40%), Idiomas (Latim 40%, Grego 40%, Árabe 30%, Hebraico 40%), Ler e Escrever 30%, Métodos Divinatórios (Astrologia 40%, Tarot 40%), Ocultismo (Alquimia/Hermetismo, Infernalismo, Bruxaria Pagã ou Cabalismo 40%), Venefício (Venenos Herbais 30%)

Aprimoramentos: Classe social 1, Daemon 2, Poderes Mágicos 3, sociedade Secreta 1,

Mercador: O mercador é o homem de negócios, . O eixo da sociedade mercantilista, aquele que compra açúcar, drogas do sertão, ouro, especiarias e as vende, é o intermediário entre a metrópole e a colônias. Pode Ser também Aventureiro de poucas posses, que participa da formação da sociedade colonial. O pequeno comerciante é o responsável pelo comercio da comida, vestuário e armas no interior da colônia.

Custo: 1 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Avaliação de Objetos 40%, Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 30%), Conduzir Carroças 30%, Etiqueta (Comercial 40%), História (História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 30%), Idiomas (Castellano 30%, Inglês 10%, Holandês 20%, Francês 10%), Ler e Escrever 20%, Manipulação (Lábria 40%), Negociação (Barganha 40%)

Aprimoramentos: Classe social 1, Contatos 2

Padre: Jesuíta, Dominicano ou membro de outra ordem, é um missionário, uma alma caridosa que adentrou a grande missão de levar a palavra e o conforto divino a esta terra esquecida por Deus; montando e coordenando missões indígenas ou atuando como párocos em capelas das cidades e fazendas.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 350 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Pacificar animais 10%, Veterinária 10%), Artes (Canto 30%, Instrumentos Musicais 20%) , Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 20%, Cultura Ibérica 30%), Conduzir Carroças 20%, Etiqueta (Clero 40%, Diplomacia 30%), História (História Antiga 40%, História Ibérica 30%, História Local e contemporânea

30%), Idiomas (Latim 40%, grego 30%, hebraico 30%, Castellano 30%), Ler e Escrever 30%, Manipulação(Empatia 30%), Medicina (Ervas e plantas 30%, Medicina Cristã 30%, Primeiros Socorros 30%), Teologia (Cristianismo 40%)

Aprimoramentos: Clero 1, Pontos de fé 4, Contatos 1

Pirata: O corsário é um agente especial da coroa britânica/francesa/holandesa com a missão de romper o monopólio dos produtos coloniais imposto por Portugal e Espanha através de saques no ultramar. Pirata é um saqueador dos mares que não possuía a “carta de corso”, ou seja não era autorizado por nenhum governo e, para tanto, praticavam a pirataria apenas para fins individuais. Piratas, corsários e Bucaneiros possuíam um centro de comércio no mar do caribe conhecido como Isla de la Tortuga.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 600 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Chicote 40%/30%, Faca/Adaga 40%/30%, Espada/Facão 40%/30%), Armas de Grande porte 40%, Armas de Fogo e de Longo Alcance (Qualquer Armas de fogo 40%, Besta 30%), Artes (Dança 30%, Instrumentos Musicais 30%), Avaliação de Objetos 40%, Caça e pesca 40%, Combate corporal (Briga 40%/30%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Ibérica 30%), Esconder-se de Balas 40%, Esquiva 40%, Etiqueta (Mercado Negro 40%, Nobreza 40%), Habilidades de Ladrão (Escapismo 40%, Furtar 40%, Manuseio de Fechaduras 30%), Idiomas (Castellano 30%, Inglês 20%, Francês 20%, Holandês 20%), Jogos de Azar 30%, Manipulação (Liderança 30%), Manejo de Explosivos 20%, Navegação 40%

Aprimoramentos: Contatos 2

Prostituta: Marcada por estigmas sociais, a prostituta migra para o continente americano buscando vida nova, e que sabe até um casamento, longe dos que a conhecem. Contudo nem todas conseguem seu posto de Sinhá, e há sempre a possibilidade de encontrar com um antigo cliente na nova terra.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 500 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Faca/Adaga 30%/20%, Punhal 30%/10%), Artes (Atuação 40%, Canto 40%, Dança 40%), Avaliação de Objetos 30%, Combate corporal (Briga 30%/30%), Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 30%), Esquiva 30%, Etiqueta (Comercial 40%, Mercado Negro 30%, Nobreza 30%, Submundo 30%), Habilidades de Ladrão (Escapismo 30%, Furtar 30%, Manuseio de Fechaduras 30%), Heráldica 20%, História (História Antiga 20%, História Ibérica 20%, História Local e contemporânea 20%), Idiomas (Castellano 30%, inglês 30%, Francês 30%, holandês 30%), Ler e Escrever 20%, Manipulação (Empatia 40%, Lábria 40%, Sedução 40%)

Aprimoramentos: Classe social 1, Contatos 5, Influência (qualquer) 1

Rastreador: O senhor das florestas, o mestre das trilhas, aquele que conhece todos os caminhos e relações da floresta, e, em muitos casos migra para as regiões do homem branco, disposto a vender seus serviços, a entregar a localização de tribos rivais, e conseguir comida e objetos, em troca da localização daquele metal dourado.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 500 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Pacificar animais 40%, Treinar de Animais 40%), Armadilhas 30%, Armas Brancas (Tacape/Porrete 30%/20%, Lança/Azagaia 30%/20%), Armas de Fogo e de longo alcance (Arco e Flecha 30%, Zarabatana 30%), Caça e pesca 30%, Camuflagem 30%, Combate corporal (Briga 20%/10%, Huka-Huka 30%/20%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 40%, Cultura Indígena 30%), Escalada 30%, Esquiva 30%, Idiomas (Tupi-Guarani ou Jé 30%, Português 30%), Imitar sons 40%, Linguagens Secretas (Sinais de Fumaça 40%), Natação 40%, Navegação Terrestre 30%, Seguir Trilhas 40%, Senso de Orientação 40%, Sobrevivência (Qualquer Subgrupo 40%), Venefício (Manuseio de Veneno 30%)

Aprimoramentos: Nenhum

Sacerdote Yorubá: O Sacerdote Yorubá, também chamado de Baba orixá é o elo da antiga cultura do continente negro com o novo mundo, a ponte entre seu povo e os antigos deuses, a força que incorpora as antigas forças da natureza.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Canto 30%, Dança 30%, Instrumentos Musicais 30%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 20%, Cultura Negra 40%), Idiomas (Português 30%, Fon 30%, Árabe 10%), Medicina (Ervas e plantas 30%), Métodos divinatórios (Búzios 30%), Ocultismo (Candomblé 40%), Venefício (Venenos Herbais 40%)

Aprimoramentos: Pontos de Fé 4, Filho de Santo 2

Senhor de Engenho: Rei em suas terras o senhor de engenho ocupa topo da sociedade colonial, podendo enfrentar até o governo colonial. Para manter seu império repleto de escravos deve Ter força e determinação. Bons jagunços e talvez pactos secretos. O filho do sinhô vive à sombra do pai, contempla seu destino de ser igual o pai e deve aceita-lo e tentar provar sua competência para o pai, ou enfrenta-lo e tentar mudar seu destino. Trancafiadas entre a casa grande e a igreja. Vítimas das imposições do Senhor, a filha e a esposa do senhor de engenho devem se utilizar de artimanhas para que suas vontades sejam respeitadas. Algumas mulheres através de habilidades manipulárias dominam o marido e controlam a fazenda. Outras se tornam senhoras das simpatias, ervas e rezas.



Custo: 2 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Montar animais 45%), Armas Brancas (Espada/Facão 45%/35%), Armas de Fogo e de longo alcance (qualquer Arma de Fogo 45%), Avaliação de Objetos 30%, Combate corporal (Briga 45%/35%), Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 40%), Conduzir Carroças 30%, Heráldica 30%, História (História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 40%), Idiomas (Castellano 30%, Francês 10%, Inglês 10%, Holandês 10%), Ler e Escrever 30%

Aprimoramentos: Classe Social 2, Influência (Burocracia e Política 2, Direito e jurisprudência 3)

Sinhá/Sinhazinha**Custo: 0 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia**

Perícias: Artes (Canto 30%, Dança 30%, Instrumentos Musicais 30%), Avaliação de Objetos 40%, Conhecimentos Culturais (Cultura Ibérica 30%), Etiqueta (Nobreza 40%), História (História da Literatura 30%), Idiomas (Castellano 40%, Inglês 30%, Francês 30%) Ler e Escrever 30%

Aprimoramentos: Classe social 2

Soldado: O soldado é um agente da coroa lusitana. um dos braços do governo geral. O encarregado de expulsar os selvagens e invasores, apoiar a igreja caçando os hereges e executar a pena e prisão de ladrões, assaltantes, violadores, etc.

Custo: 1 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Espada/Facão 40%/30%), Armas de Grande porte 40%, Armas de Fogo e de Longo alcance (Besta 50%, Qualquer Arma de Fogo 40%), Combate corporal (Briga 40%/30), Conhecimentos culturais (Cultura Ibérica 30%), Esconder-se de Balas 20%, Escudo 30%, Esquiva 30%, História (História Local e contemporânea 20%), Idiomas (Castellano 20%, Francês 10%, inglês 10%, Holandês 10%), Manipulação (Liderança 30%), Manejo de Explosivos 30%, Navegação 30%

Aprimoramentos: Classe Social 1, Contatos 3

Templário: Membro da Ordem Templária de Avis ou Calatrava, que possuem contatos com os magos atlantes, o que motivou navegações na ânsia por encontrar Atlântida, o Cavaleiro da ordem de Avis é encarregado pelo monopólio místico de Portugal sobre o novo mundo e pela conquista de relíquias e locais lendários como o eldorado, a fonte da juventude ou as ruínas de Atlântida- antes que caíam em outras mãos.

Custo: 5 pts. de aprimoramento, 450 pts. de Perícia

Perícias: Armas Brancas (Espada/Facão 40%/30%), Armas de Fogo e de longo Alcance (qualquer Armas de fogo 40%), Ciência/Filosofia 30%, Combate corporal (Briga 40%/30%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 30%, Cultura Ibérica 30%, Escudo 40%, Esquiva 40%, Etiqueta (Clero 40%, Nobreza 40%), Heráldica 40%, História (História Antiga 30%, História Ibérica 30%, História Local e contemporânea 30%), Idiomas (Latim 30%, Grego 10%, Castellano 30%, Francês 30%, holandês 30%, etc.), Ler e Escrever 30%, Manipulação (Liderança 30%), Navegação Terrestre 30%, Pesquisa/ Investigação 30%

Aprimoramentos: Classe Social 2, Pontos de fé 3, Pontos heroicos 4, Contatos 2, Influência (qualquer 3), sociedade Secreta 1

Vaqueiro: É o cavaleiro solitário dos sertões e uma das poucas possibilidades de liberdade para mestiços índios e negros. No meio do sertão desolado ou na imensidão dos pampas, enfrentando ladrões de gado, estrangeiros e tribos hostis.

Custo: 0 pts. de aprimoramento, 200 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Lidar com o Gado 30%, Montar animais 40%, Veterinária 20%), Armas Brancas (Chicote, 30%/20% Espada/Facão 30%/20%), Armas de Fogo e de Longo alcance (Qualquer Arma de fogo 30%), Caça e pesca 30%, Combate corporal (Briga 20%/10%), Conhecimentos Culturais (Mitos e lendas 20%, Cultura Ibérica 10%), Conduzir Carroças 30%, Natação 20%

Aprimoramentos: Nenhum

Xamã: O Xamã é aquele que traspassou a barreira da morte, entrou em contato com espíritos ancestrais, tornando-se uma espécie de curandeiro e sacerdote da tribo. Um personagem só poderá ser um xamã após o 10º Nível. O treinamento começa no 1º Nível, com uma missão na qual o personagem deverá entrar em contato com o mundo dos mortos.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Animais (Pacificar animais 40%, Veterinária 40%), Artes (Canto 30%, Dança 30%, Instrumentos Musicais 30%), Conhecimentos culturais (Mitos e lendas 50%, Cultura Indígena 40%), Idiomas – (Tupi-Guarani ou Jê 30%, Português 20%), Linguagens Secretas (Sinais de Fumaça 30%), Medicina (Ervas e plantas 50%), Ocultismo (Xamanismo 50%), Venefício (Venenos Herbais 50%, Manuseio de Veneno 50%)

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Daemon 2, Pontos de Fé 4



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 101 pontos para distribuir entre esses Atributos, podendo variar o valor de cada um entre 5 e 18.

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 de capoeira 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.

Percepção (PER): É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver 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 18. 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.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon. Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar. Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	FR Carregar (kg)	Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	5,5
	13	55	110	0	5,5
3D	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
4D	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	1000	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	72
	36	800	1600	+11	80
7D	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
8D	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
9D	49	3600	7200	+18	360
	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
10D	55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000



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 quão 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.

Aprimoramentos Positivos

Afinidade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta os habitantes de Arcádia; ao invés disso, ele os atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, os Sacis, Caiporas, Curupiras entre outros consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta os habitantes de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 deles como amigos. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros em Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e seus reinos. Pode também possuir uma casa ou fortificação em suas localidades. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por



algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Presa

4 pontos: A alma do personagem está presa em algum objeto, como um facão cravado no carvalho que traça o centro de sua fazenda ou seu coração arrancado e guardado dentro de uma caixa. O personagem com a alma presa não pode morrer até que sua alma seja liberta. Caindo a -5 PVs agonizará até a eternidade. Se seu corpo for destruído, se for decapitado, etc. vagará como um espectro até que sua alma seja liberta.

Alma Pura

Apenas para Personagens cristãos.

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

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, azagaias, lanças, etc.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro.

Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Anjo da Guarda

2 pontos: Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

3 pontos: seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que

ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

Aumento de Nível

O personagem começa o jogo em um nível superior ao primeiro. Este é um Aprimoramento que o Mestre deve anunciar anteriormente ao jogo se irá permitir ou não que os personagem comprem.

2 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 2 (102 pontos de Atributo, + 30 pontos de Perícias, + 1 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

3 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 3 (103 pontos de Atributo, + 60 pontos de Perícias, + 2 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

4 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 4 (104 pontos de Atributo, + 90 pontos de Perícias, + 3 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

5 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 5 (105 pontos de Atributo, + 120 pontos de Perícias, + 4 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

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

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possui 5 Rituais.

2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.

3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

Caçador de criaturas sobrenaturais

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar criaturas sobrenaturais por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criatura que caça (Anjos, Demônios, vampiros,

lobisomens) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim (Os Templários da Ordem de Avis, a Santíssima Inquisição, os Soldados da Spada de Dios).

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Classe social

Todos os personagens, menos os escravos começam o jogo como Homens Livres, qualquer escalada social, que justifique o personagem Ter nascido ou ascendido a uma classe superior exige um gasto neste aprimoramento, um escravo deve, antes de comprar este aprimoramento, comprar o aprimoramento “Escravo Libertado”.

1 ponto: O personagem é um pequeno proprietário ou profissional liberal.

2 pontos: O personagem é um grande proprietário, Reinol ou Burocrata da coroa.

Clero

O personagem faz parte do Clero, sendo membro integrante de alguma ordem religiosa católica e respondendo ao bispado de São Salvador.

1 ponto: Pároco, Capelão, Jesuíta, Missionário.

2 pontos: Investigador do tribunal do Santo Ofício, Soldado da Espada de Deus.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Contatos e Aliados

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.

Corpo Fechado contra o Demônio

O personagem possui uma resistência sobrenatural a feitiços e criaturas mágicas. Demônios e Espíritos tem que fazer um teste de Will para fazer qualquer coisa contra o personagem, feitiços falham ou reduzem seu efeito.

2 ponto: Resistência a magia de 1d, criaturas sobrenaturais fazem um teste normal de Will contra o Will do personagem.

3 Pontos: Resistência à magia 2d, criaturas sobrenaturais fazem um teste Difícil de Will contra o Will do personagem.

4 Pontos: Resistência à magia 3d, criaturas sobrenaturais fazem um teste Crítico de Will contra o Will do personagem.

Cramulhão

3 pontos: Depois de Chocar debaixo do braço o ovo que uma galinha preta botou em uma Sexta feira treze de lua cheia o personagem tem direito a posse de um cramulhãozinho que deve guardar em uma garrafa com uma folha cortada em cruz. O cramulhãzinho é um demônio preso dentro de uma garrafa que dará conselhos ao seu possuidor sobre as pessoas que conspiram contra ele e o que ele deve fazer para enriquecer e adquirir poder político/social. Contudo, uma vez liberto o diabrete jogará os inimigos do personagem contra ele revelando segredos do personagem, hábitos, onde ele se encontra e preparando tocaias para destruir a vida do personagem.

Daemon

3 pontos: Daemon para alquimistas, Gênios para os cabalistas, Totens para feiticeiros xamanistas, Guias ou Eguns para sacerdotes yorubás e para feiticeiros Vodoos são espíritos que auxiliam o praticante das artes secretas em sua trilha rumo à missão de sua vida, se manifestando ao personagem, revelando segredos ocultos e dando conselhos. Contudo seguir um guia pode ser um caminho de espinhos, embora algumas tradições

mágicas tracem despertar o guia como o passo que leva o personagem aos verdadeiros segredos que nem um mestre mundano poderia ensinar, os objetivos, métodos ou determinações do guia podem levar o personagem a conflitos

extremamente turbulentos, aquele que ensina é o mesmo que prova, o que virtua é o mesmo que tenta, e as provas do guia podem levar o personagem ao paraíso ou ao inferno. A forma do Guia dependerá do conjunto de crenças do próprio personagem; Xamãs normalmente os veem em forma animal, alquimistas os veem como ondinas, salamandras ou outros espíritos elementais, Cabalistas os veem como anjos e demônios e negros como seus ancestrais, pretos velhos etc. O

personagem deverá determinar a forma de seu guia de acordo com sua personalidade, outras exemplos de guias são Ciganos, Prostitutas, índios, Etc..

1 ponto: O Daemon se manifesta em intuições no personagem.

2 pontos: O Daemon revela segredos em sonhos ao personagem ou o personagem ouve vozes.

3 pontos: O personagem vê seu Daemon ocasionalmente em situações cruciais de sua vida.

4 pontos: O personagem vê seu Daemon como uma presença constante que o observa, sempre o instruindo e testando.

Detectar Magia

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Escravo Liberto

5 pontos: apesar de ter nascido como escravo, alguma condição fez com que seu senhor lhe desse a “carta de alforria” e o personagem se tornou livre. O motivo exato da alforria deve ser descrito na história do personagem, ele pode ser o filho bastardo do coronel ou Ter prestado algum serviço de extrema utilidade (como contar onde se localizava um quilombo).

Encantado

2 pontos: O personagem é um encantado, transformando-se durante determinados períodos (toda noite, toda Quinta feira, etc.) em um animal adquirindo as características do mesmo animal.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais

daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. **ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.**

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas, Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

1 ponto: autoridades locais, 1 padre ou vereador.

2 pontos: Controle sobre o conjunto de padres de uma região ou influência na câmara municipal.

4 pontos: Influência sobre o bispado ou o governo geral.

5 pontos: Influência junto ao conselho ultramarino ou a coroa.

Muiraquitã/Amuleto/Patuá

2 pontos: O personagem possui um amuleto/patuá ou muiraquitã, que lhe dá proteção contra determinada criatura mágica, a dita criatura só conseguirá atacar o personagem após um teste de Will. O amuleto ainda poderá dar uma resistência a magia de 1D.

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

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.

Pacto

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Arkanun precisam sempre de energia mística para manterem - se vivos na Terra. alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou

apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um grande mercador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, 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 arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Aprendiz. 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 arcanas 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 carga do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: Mago experiente. 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 carga do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder

estes pequenos milagres a seus adoradores, como santos católicos, os orixás yorubás, Espíritos Xamânicos etc.). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos.

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.

Pontos Heroicos

Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, etc.). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

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).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização e um objeto perdido.

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).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros. Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

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 critico, 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.

Tutor

Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de sua aprendizagem, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia. Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seu pontos neste Aprimoramento. O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

1 ponto: seu Tutor é um humano que ainda vive e pode, ou não, morar com o Personagem.

2 pontos: seu Tutor é uma criatura sobrenatural (um Anjo de Paradísia, um Demônio de Arkanun, um Vampiro ou mesmo o espírito de um mago morto).

3 pontos: seu Tutor é uma criatura de Infernun (demônios muito poderosos, porém os menos confiáveis como mentores).

4 pontos: seu Tutor é um Anjo mais poderoso, ou até um Arcanjo (podem acompanhar, de longe, o seu progresso e até, em raras ocasiões, descer dos céus para auxiliá-lo).

Vida Eterna

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, uso de coquetéis químicos raros, hormônios e drogas, tratamento genético, etc.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias. Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

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).

Aprimoramentos Negativos

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.



-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque me deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo,

esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc.).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

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.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão, ser quase surdo ou ter uma aparência robótica. 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.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter ideias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Escravo Branco

-3 pontos: Apesar de ter nascido branco, algum fato fez o personagem se tornar escravo secreto de alguém poderoso, socialmente o personagem é considerado livre, mas dentro

da fazenda/casa ele é prisioneiro, e sua tentativa de fuga/rebelião será severamente punida pelos jagunços do coronel.

Escravo Fugitivo

-1 ponto: Seu personagem nasceu/era escravo, fugiu e conquistou a liberdade, contudo seu senhor relatou a fuga às autoridades coloniais e agora, seu personagem é perseguido por onde passar até seu dono recuperar a posse, para reincorporá-lo ao trabalho ou mata-lo como exemplo para que outros não repitam sua façanha.

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de “alergia mágica”. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

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 Difíceis e os Difíceis 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.

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.

Lobisomem

-3 pontos: Seu personagem foi vítima de uma maldição ou nasceu como sétimo filho homem de uma família de 6 mulheres. Toda noite de lua cheia deve cumprir sua sina de caminhar até a primeira encruzilhada onde se tornará uma fera insana e louca por sangue que matará todos que encontrar e invadirá as casas para comer fezes de galinha e crianças recém nascidas.

Fera/lobisomem/Muari

COM (4D+6) FR (4D+6) DEX (2D)

AGI(4D+6)

INT (2D) WILL (2D+6) CAR (1) PER (4D+6)

#Ataques (3), IP 3, Pvs 30 a 40

Garras (x2) 75/75 dano

1d6+Bônus

Mordida 70/20 dano 1d10

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 pontos: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muito alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc.).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranoico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles.



Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

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.

-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 sequelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, vestir roupas do sexo oposto ou fazer sexo em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rondando o personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Preconceito

-2 pontos: Seu personagem vê sua raça, posição social, religião, sexo, como superiores a todos, evitando a todo custo dar ouvidos à “ralé”, só aceitará uma opinião ou se envolverá com pessoas “inferiores” depois de passar por um teste de Will e mesmo assim agirá com desconfiança.

Promessa

-1 ponto, -2 para possuidores de “Pontos de Fé” :

Seu personagem é um beato, ou uma carola, mantém uma crença contratual com os santos na qual eles o ajudarão caso ele se sacrifique em algo, para tanto o personagem passa o tempo todo fazendo promessas, e caso elas ocorram tem de pagar sua dívida para fazer uma nova. O saldo do personagem com as contas celestes estão sempre no vermelho. O personagem ganha de 1 a 4 ponto de fé por promessa (de acordo com o julgamento do mestre) recuperando-os quando ele a cumpre. Exemplos de promessa são: viajar a Roma ou Santiago de Copostela (4 pontos), dar comida aos pobres por um mês, se autoflagelar todo dia por duas semanas, rezar uma novena, deixar de comer até o anoitecer por 1 mês, não comer algo específico por um mês, ficar sem fazer sexo por 1 mês (3 pontos), Dar dinheiro a uma igreja, carregar uma cruz por quilômetros, converter um selvagem (2 pontos), rezar 3 “Ave Marias” e 2 “Pai Nossos”, rezar o “Creio em Deus pai” todo dia ao meio dia por 1 semana, ajoelhar em milho por 5 dias enquanto reza 1 “Ave Maria” e 1 “Pai Nosso” (1 ponto). Se o personagem já possui o aprimoramento “pontos de fé” só poderá utilizar estes pontos de fé mediante uma promessa, e recupera-los na mesma proporção da promessa.

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha “alergia” à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Segredo

- 2 pontos: O personagem oculta um segredo que se revelado pode ameaçar a posição social ou a própria sobrevivência do personagem. Ex. Mantém práticas judaicas ou islâmicas em segredo, cultua divindades pagãs, matou alguém importante, é um homossexual, um ladrão, um fugitivo, etc.

-3 pontos: Igual ao descrito anteriormente, mas com a diferença de que algum inimigo do personagem conhece seu segredo e pode usa-lo para chantagear o personagem.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

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 obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (Ópio, Marijuana, etc.), o que faz com que ele deseje consumir frequentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Vítima de Preconceito

-3 pontos: Seu personagem é vítima de preconceito racial, religioso, sexual, ou é visto como um doente, etc. todas as jogadas envolvendo carisma se tornam difíceis para pessoas fora de seu meio.

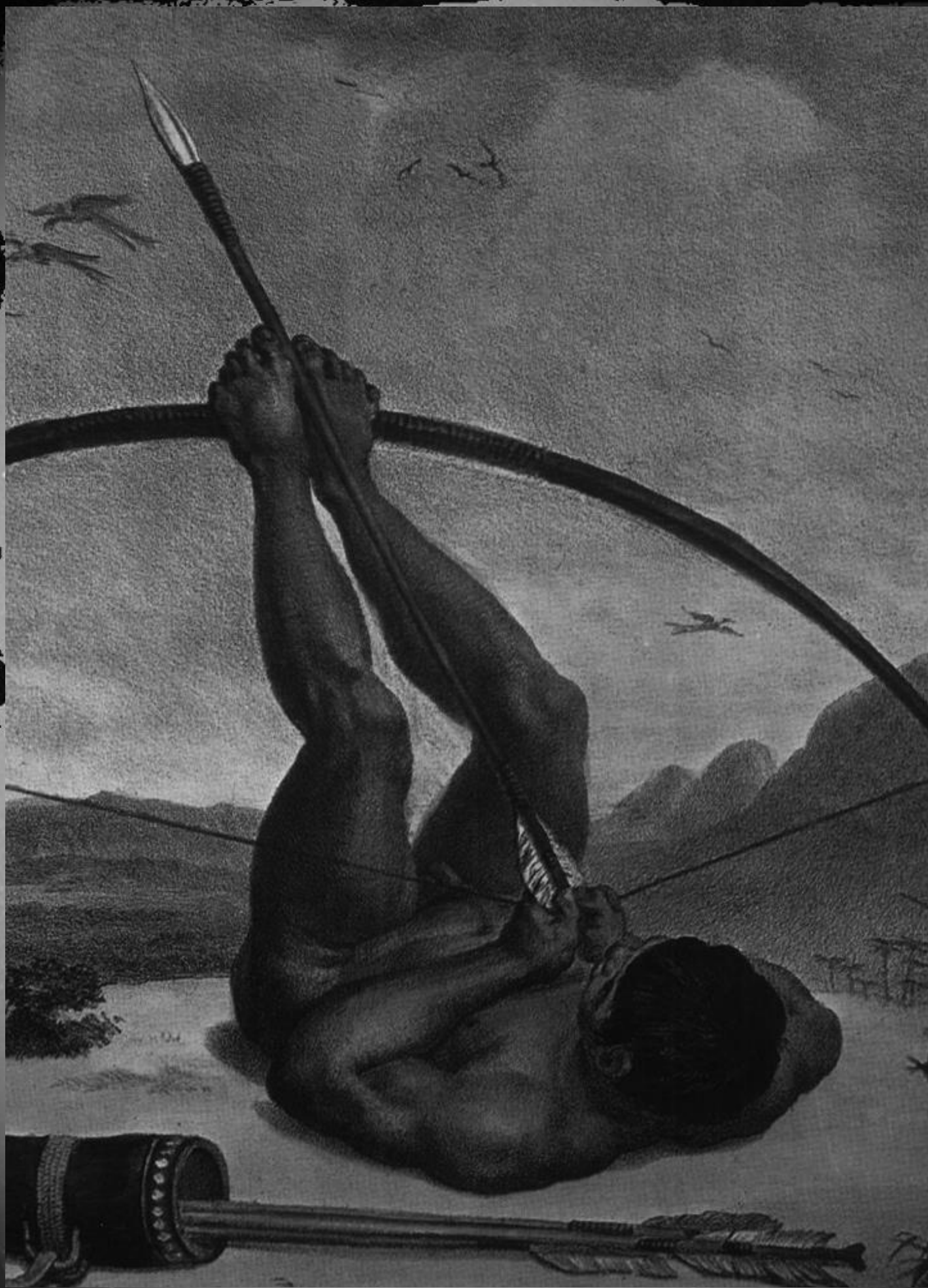
Vulnerabilidade à Crenças Populares

A magia traz consequências para o personagem devido à suas crenças em credences populares. O personagem se vê como representante das forças do mal e é afetado por rituais simples de proteção, além do fato de sua magia se voltar contra ele próprio com efeitos desagradáveis.

1 ponto: O leite coalha na presença do personagem, o pão não cresce, um odor leve de enxofre segue seu rastro.

2 pontos: Os cães rosnam na presença do personagem, os cavalos transpiram, o personagem precisa ser convidado para entrar em uma casa, as flores morrem quando o personagem olha para elas, símbolos religiosos o distraem ou causam repulsa (teste de will para conseguir olhar), sinos de igreja quebram sua concentração, um vento gelado sopra por onde ele passa.

3 pontos: O personagem é afetado por sinais de proteção ou preces, não consegue passar por uma linha de sal ou uma entrada sagrada, sua sombra move-se por vontade própria, não apresenta reflexos em espelho, uma pessoa pode feri-lo jogando sal em seu rosto, pregando suas pegadas ou queimando uma mecha de seu cabelo(1d6 de dano), o que ela pode saber com a perícia “ Mitos e Lendas”.





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.

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.
- 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.

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.

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.

Agricultura (0)

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.

Animais*

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem tem com relação a animais. Esta Perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas

naturais, ela geralmente não serve para monstros e criaturas demoníacas.

Lidar com o Gado (0): O Personagem sabe controlar o gado, conduzir boiadas, criar cabras, etc. O teste desta perícia apenas se faz necessário em situações anormais, como conduzir o gado por terrenos acidentados, atravessando rios, durante um estouro, etc. Para possuir essa perícia faz-se necessária a perícia “montar animais” (controla-se o gado sobre uma montaria”, e de preferência “luta com chicote” (para açoitar) e “Treinar animais” (para ter um cão pastor).

Montar animais* (AGI): O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, burros ou mulas, mas podem ser montarias mais exóticas, como antas, lhamas, etc.). O Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma Perícia diferente.

Pacificar animais (0): O Personagem conhece técnicas e procedimentos capaz de acalmar animais mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um Teste Normal. Se falhar, o Personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura. O Grau de dificuldade do teste variará de acordo com o estado do animal (faminto, ferido, enfeitado, com você segurando o filhote dele, etc.).

Treinar de Animais (0): O Personagem sabe como treinar animais. 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).

Veterinária (Primeiros Socorros): Permite ao personagem tratar de animais feridos ou doentes. Um teste da perícia bem sucedido fará com que o animal medicado recupere 1d6 PVs em um dia.

Armadilhas (INT)*

Permite armar e preparar qualquer tipo de armadilha, e também 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.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, tacapes, porretes entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerado um Subgrupo de Perícias, sendo que armas que possuem técnicas semelhantes são agrupadas no mesmo subgrupo. Espada/Facão, Faca/Adaga, Chicote, são Perícias diferentes, pois um Personagem que sabe usar

uma faca sabe lutar com uma adaga, mas não necessariamente saberá lutar com uma rede (utilizando-a para imobilizar o inimigo) ou um Chicote (golpeando, lidando com animais e usando como corda). Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Chicote, 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 Bandeirante com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada/Facão. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada/Facão 45/35).

Boleadeiras: O Personagem sabe se utilizar de boleadeiras para imobilizar animais e pessoas. Boleadeiras é uma arma guaraní composta por bolas ligadas por um cordão que lançadas sobre o alvo se enroscam em suas pernas jogando-o no chão. Se livrar de uma boleadeiras requer um teste de DEX. A boleadeiras não possui valor de defesa.

Chicote: Permite ao personagem golpear com seu chicote, utiliza-lo para desarmar adversários ou como corda. O valor de Defesa da perícia, chicote diz respeito não a bronear golpes de espada, mas a desarmar o adversário golpeando sua mão ou enrolando o chicote na arma. Apenas desferir golpes com um chicote é uma ação com nível de dificuldade normal, todas as outras ações exigem testes difíceis.

Rede: Permite imobilizar um adversário com uma rede. O jogador faz uma jogada de ataque, se conseguir o adversário deve fazer um teste de Dex para se soltar, durante o tempo que estiver debaixo da rede todas as ações se tornam difíceis. A

Perícia rede não possui valor de defesa.

Outros Subgrupos Possíveis: Faca/Adaga, Punhal, Espada/Facão, Tacape/Porrete, Lança/Azagaia, Machado, .

Armas de Grande porte (0)

Permite ao personagem operar armas de grande porte como canhões e canhonetes, utilizados em caravelas e fortificações, faz-se necessária a perícia “Manejo de Explosivos”.

Armas de Fogo ou de Longo Alcance*(DEX/0)

Armas de Fogo e de longo alcance incluem arco e flecha, pistolas, garruchas, etc. 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. 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). Contra uma arma de Fogo a única defesa possível é a perícia esconder-se de balas (mais detalhada adiante),

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco e Flecha, Mosquete, Escopeta, Arquebus, Carabina, Pistola, Garrucha, Zarabatana, Besta Leve, Besta Pesada, Azagaia, etc.

Arremessar Facas (DEX)

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.

Artes*

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.

Atuação (CAR): Reflete a capacidade de interpretação de um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem similar 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.

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 plateia, desafinou ou esqueceu-se da letra...

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.

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 Atribaques e outros instrumentos de percussão) podem ser considerados como uma Perícia única.

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.

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 (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).

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 joia, 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.

Caça e pesca (PER)

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem em caçar e pescar. um Teste bem sucedido geralmente permite rastrear e abater uma animal (geralmente de pequeno ou médio porte), ou identificar águas propícias a grande quantidade de peixe assim como selecionar iscas e a utilização das diversas formas de pesca como pesca com vara, pesca com Azagaia e pesca com redes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Caça , pesca com vara, pesca com azagaia, pesca com rede, iscas, caça com cão.

Camuflagem (PER)

Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder algo em ambientes naturais, como florestas e campos. A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER de um outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Ciências (Naturais) (0)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo, experimentação e racionalização da observação direta, etc. Na Idade Moderna não há divisão entre as ciências, há apenas a determinação da ciência entendida como ciência natural em relação ao direito, a política e a moral que são como conhecimentos a parte. Um personagem com a perícia ciência não será um cientista de um ramo específico, mas um estudioso da natureza orgânica e inorgânica, buscando as leis da transmutação, da relação entre os corpos, o posicionamento dos astros e a organização dos seres vivos e o funcionamento de seu metabolismo. A ciência Moderna parte da formulação de uma hipótese a ser comprovada, parte para a experiência (análise do objeto real) e tenta montar teses que comprovem leis naturais. Teve como expoentes Da Vinci, Galileu, Giordano Bruno, etc. Ao chegar a 30% na perícia Ciência o personagem passa a Ter uma especialização. Em nível de conhecimentos gerais o personagem continua fazendo os testes com 30% e o valor adicional será gasto em sua especialização específica.

Exemplos de especializações: Astronomia, Física/mecânica, Alquimia/Química, Farmácia, Biologia, Arquitetura, matemática etc..

Ciência/Filosofia (0)

Além das ciências da natureza, a filosofia moderna buscará uma fundamentação científica para a organização política e

moral da sociedade. Estas ciências podem ser baseadas nas experiências acumuladas pela história, na análise fria e calculista do comportamento humano ou em sistemas racionalizados e matemáticos.

Ciência Política: Fundada por Nicoló Maquiavelli é a ciência da administração pública, da conquista e da manutenção do poder. Partindo-se da análise da sociedade como ela se encontra permite traçar os melhores métodos para o desenvolvimento do estado ligado às camadas que servem de sustentação ao poder, à organização do poder e estratégias de conquista do poder. Teve como expoentes Maquiavelli, Thomas Hobbes e John Locke.

Direito e Jurisprudência: Permite ao personagem conhecer as 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.

Moral: As vezes considerada a ciência da Alma. Busca as melhores formas de conduta a serem seguidas através de métodos reflexivos , racionais e teológicos. Teve como expoentes Descartes e Spinoza .

Combate corporal*

Esta perícia permite ao personagem lutar sem portar armas, existem basicamente três formas de combate corporal em "Santa Cruz", a Luta desarmada, a Capoeira e a Huka-Huka. O Dano de um chute ou soco é de 1d3 podendo ser aumentado para 1d6 com o uso de botas, e outros objetos. As perícias de combate corporal assim Armas Brancas, exigem um valor de Ataque e Defesa.

Capoeira (AGI): Forma de luta criada pelos negros dentro das senzalas, como forma de resistência à escravidão, mescla musica, dança e manobras de perna aliadas com uma rápida esquivas.

Briga (DEX): forma mais comum de combate corporal. Consiste em se utilizar de socos e chutes, altos e baixos.

Huka-Huka (DEX): Técnica utilizada em competições tribais, totalmente baseada em apressamentos, imobilizações e estrangulamentos.

Conhecimentos Culturais (INT)

Reflete conhecimentos obtidos por via oral, observação direta ou convívio em sociedades humanas, não há ainda uma sistematização sobre grupos sociais, crenças e costumes.

Mitos e lendas: O personagem conhece mitos e lendas que rodeiam a misteriosa terra de Santa cruz. O que inclui o conhecimento sobre criaturas sobrenaturais formas de ataque e fraquezas, assim como povos, locais e personagens lendários.

Cultura Negra: O personagem consegue reconhecer mitos, crenças, lendas, objetos e costumes ligados à cultura negra.

Cultura Ibérica: O personagem possui conhecimentos relativos aos costumes, crenças e hábitos dos povos da

península ibérica como os portugueses, catalães, bascos e castelhanos.

Cultura Indígena: O personagem possui conhecimentos relativos às tribos indígenas que vivem em Santa Cruz, sua posição ante o homem branco (se são amistosas, hostis) idioma, mitos, costumes ou qualquer outra informação conhecida sobre os antigos habitantes de Santa Cruz.

Conduzir Carroças (AGI)

Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, carros de boi e outros veículos de carga. 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 (conduzir sobre terrenos acidentados, controlar animais assustados, etc.).

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. 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).

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 íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

Esconder-se de Balas (AGI)

É a habilidade de se proteger em meio a um tiroteio, escondendo-se atrás de árvores, pedras, barrancos, barris ou outros objetos. Árvores grossas, grandes pedras, e barrancos anulam o efeito de armas de fogo simples (não canhões, canhões e explosivos), barris, portas, paredes finas, aumentam a dificuldade do personagem ser baleado (o adversário faz testes difíceis) e dão um IP 2.

Escudo (DEX)

O Personagem sabe como utilizar 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, o fato dele possuir 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.

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 esta apenas desviando do ataque.

Etiqueta* (CAR)

Esta Perícia permite ao Personagem sabe 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 Etiqueta 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.

Fabricar Armas (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 esta 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 ideia do tempo necessário para se consertar. Esta tabela é apenas uma ideia 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 Tempo de Construção

Adaga	5 dias
Arco	3 horas
Azagaia	2 horas
Boleadeiras	1 dia
Canhonete	5 meses e ½
Chicote	3 dias
Escopeta	1 mês e 20 dias
Espada	8 dias
Faca	3 dias
Facão	6 dias
Garrucha	17 dias
Lança	7 dias
Machado	8 dias
Mosquete	2 meses
Pistola	1 mês
Rede	3 dias
Tacape	6 horas
Zarabatana	2 horas
Arquebus	1 mês e 10 dias
Carabina	1 mês e 20 dias
Porrete	3 horas

Armadura Tempo de Construção

Laudel	3 dias
Colete de couro Rígido	10 dias
Colete de couro Leve	6 dias
Colete de Metal	2 meses
Escudo	8 dias
Braçadeiras	3 dias
Capacete de Metal	15 dias

A Perícia Fabricar Armas 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.

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 Ler e Escrever e no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de 30% na Perícia Artes



correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, 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, Joalheria, Pinturas.

Garimpo/Mineração* (0)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas.

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

Habilidades de Ladrão*

Esse grupo reúne as habilidades propícias a técnicas pouco honestas de fazer fortuna, ou se manter, técnicas que vão além de bater carteiras e que fazem o ladrão ou profissional diferente de um bucaneiro bebedor.

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.

Furtar (DEX): Esta Perícia reflete a arte de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Pode também ser usada para colocar objetos (roubados, ilegais) 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): É a habilidade de 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.

Manuseio de Fechaduras (DEX): É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados.

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.

Heráldica (0)

Conhecimento dos símbolos da nobreza, das famílias, sinais de nobreza, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão.

História* (0)

Conhecimento de Fatos ocorridos e tentativa de através de seu conhecimento formular melhores estratégias presentes. A perícia história terá várias subdivisões específicas de acordo com a região e período conhecido.

História Antiga: Conhecimento de fatos relativos aos grandes impérios da antiguidade, sobre civilizações perdidas e tesouros enterrados.

História Ibérica: Conhecimento específico da constituição do mundo feudal na península ibérica, assim como a formação dos Estados Absolutos, a emergência do mercantilismo, o fim da idade média, e a conquista do novo mundo.

História Local e contemporânea: Conhecimento sobre fatos e personagens importantes contemporâneos à aventura.

História da 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.

Idiomas* (0)

Todo personagem começa com 30% em seu idioma natal. 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/Escriver. 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.

Alguns Subgrupos possíveis: Português, Galego, Castellano, Basco, Catalão, Tupi, Jê, Fon, yorubá, Árabe, Hebraico, Francês, Inglês, Holandês etc.

Imitar sons (PER)

É a capacidade de Reproduzir sons da natureza e vozes, desde que o personagem tenha ouvido o som anteriormente. Pode ser utilizado para distrair inimigos ou enganar pessoas.

Jogos de Azar*

O personagem conhece Jogos de Azar, assim como suas manhas e trapaças.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Briga de galo (0), etc.

Ler e Escrever (0)

Ler e escrever significa interpretar sinais gráficos em determinada língua. O personagem deve saber falar e

entender a língua que deseja ler e escrever. Escrita simples pode ser alcançada a partir de 25%. Testes somente devem ser feitos se o personagem está tentando decifrar línguas antigas, ou escrever uma carta complicada, ou sobre um assunto que o personagem não conhece direito. Na Idade Moderna, saber ler e escrever era algo bastante raro. O personagem precisa de um professor que o ensine a ler e escrever.

Linguagens secretas*

É o conhecimento de sistemas de sinais e códigos convencionais ou restrito a pequenos grupos, alguns exemplos de linguagens secretas são.

Leitura labial (PER): O personagem consegue, mesmo a distancia, entender o que alguém fala através da movimentação de seus lábios.

Sinais de Fumaça (0): O personagem consegue identificar e interpretar mensagens transmitidas através de oscilações do movimento e frequência de sinais de fumaça provenientes de uma fogueira, assim como transmiti-los, tampando a fogueira com um pano e soltando, para transmitir diversas mensagens a distância.

Gestos (PER): o personagem conhece gestos convencionais e consegue se comunicar com eles sem que alguém perceba, assim como compreendê-los, se comunicar com gestos exige um teste de percepção das pessoas envolvidas as quais se quer ocultar a mensagem. Gestos são muito utilizados para se comunicar de forma secreta em jogos de carta, tratos secretos, e para cumprimentos e ofensas.

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. 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 compreende 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 deseja. 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.

Manejo de Explosivos (0)

É a habilidade de se utilizar de explosivos (pólvora) de forma correta e segura, construindo bombas, utilizando-a em canhões e evitando que as explosões ocorram de forma indesejada colocando em risco o personagem e todos os presentes.

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.

Desarmar (40): Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-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.



Estrangular com Fio (30): portando um fio ou uma corda bem fina, o personagem ataca sua vítima por trás, envolvendo sua garganta e o estrangulando. A jogada de ataque e defesa segue as regras normais; se o ataque for bem sucedido a vítima terá o direito de um teste de FR para resistir, o teste de força será NORMAL na primeira rodada, DIFÍCIL na Segunda e na rodada seguinte a defesa se torna impossível. O personagem estrangulado é incapaz de gritar ou emitir qualquer som. A cada rodada deverá fazer um teste de COM, seguindo a mesma regra do teste de FR, caso falhe, o personagem perde os sentidos e cai inconsciente.

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 sofre 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 Ambidestra, 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 embaraçosa. 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.

Ataque Surpresa (30): O personagem após andar em silêncio ou esconder-se na sombras (teste de furtividade), consegue fazer um ataque surpresa ignorando a defesa da vítima, um falha no teste de ataque surpresa significa que o adversário percebe o ataque e pode fazer sua jogada de defesa.

Medicina*

O Grupo medicina engloba todas as técnicas relativas ao tratamento de doenças e ferimentos, do conhecimento das Ervas e Plantas dos pajés de Santa Cruz à limitada medicina autorizada pela igreja para toda cristandade.

Ervas e Plantas (0): O personagem possui o conhecimento que o permite encontrar na floresta a erva

adequada ao tratamento de determinada doença, uma vêe tratada a pessoa é curada da doença não sofrendo mais seus sintomas. Recuperando seus PVs de maneira normal.

Cirurgia (DEX): O personagem possui o conhecimento dos mouros, sendo capaz de fazer cirurgias, arrancando partes gangrenadas de um corpo, fazendo uma cesariana, remendando ossos e carne, retirando objetos presos dentro de pessoas, etc. uma falha em um teste de cirurgia pode significar a paralisia, perda de parte do corpo, morte, ou outras sequelas.

Dentes (FR): o personagem possui o conhecimento de, utilizando-se de determinados instrumentos, arrancar dentes de animais e pessoas.

Medicina Cristã (0): A Alquimia é mal vista pelas entidades clericais, a violação de cadáveres (que permitiria um maior conhecimento do corpo humano permitindo cirurgias) é proibida, Remédios de Ervas são considerados credíes de selvagens. A medicina Convencional autorizada pela igreja se limitará a medicar “climas” propícios a determinadas situações de saúde, banhos e a aplicar sangrias (com incisões ou sanguessugas). Após um sucesso deve-se considerar uma probabilidade de 50% do tratamento falhar.

Medicina moderna (INT): Técnica que funde emplastos, unguentos e elixires Químico/alquímicos com o conhecimento relativo a anatomia e cirurgia. Um teste bem sucedido nesta perícia permite que o adoecido/ferido recupere 1d6 PVs. Por dia, além de sua capacidade de recuperação normal. Assim como a fabricação do elixir, emplasto unguento relativo a cura de uma doença (que possua tratamento).

Primeiros Socorros (INT): O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia 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 ou medicina não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Métodos Divinatórios (0)

São métodos utilizados para se obter informações relativas a acontecimentos e previsões, através de métodos místicos, para uma consulta se efetivar não é necessário gastar Pontos de Magia, os métodos utilizados leem a própria energia referente à roda dos mundos. O Teste deve ser feito em segredo, e determina a veracidade da informação, profecia, assim como o percentual de chance da previsão se concretizar baseando-se na competência do executante.

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.

Búzios: Método divinatório baseado na influência dos Orixás, utilizado amplamente por sacerdotes yorubás. Jogando-se conchas sobre uma peneira de palha lê-se a posição das conchas como uma mensagem do orixá consultado.

Cartomancia / baralho cigano: Método amplamente difundido pela Ordem da Évora e pelos ciganos, consiste em montar uma tábua referente à vida da pessoa ou retirar cartas que fazem previsões.

Tarot: Surgido no Egito antigo nos templos de Isis e Osíris, foi incorporado pelos magos das ordens cabalistas e pelos ciganos. O Baralho de Tarot se compõe de 78 arcanos representando quatro esferas da vida (amor, guerra, riqueza e trabalho) e a relação destas esferas com os 22 paths da Cabala, compreendendo um sistema de todas as possibilidades de acontecimento da vida de uma pessoa. Determina-se sentidos do posicionamento das cartas e interpreta-se seu sentido de acordo com a posição.

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).

Navegação* (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir uma 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 esta 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 (tempestade, calmaria, céu encoberto...).

Navegação Terrestre (INT)

É o conhecimento da utilização de mapas e bússolas para a locomoção terrestre. É aconselhável também a perícia senso de orientação.

Negociação*

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.

Finanças (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....

Ocultismo (0)

É o conhecimento relativo a práticas secretas e conhecimentos ocultos, que poderia levar qualquer um para um processo do Tribunal do Santo Ofício em Lisboa. Assim como o conhecimento de grupos iniciados tanto na cultura branca, negra e indígena. As perícias relativas ao ocultismo são OBRIGATORIAS caso o personagem deseje o aprimoramento “Poderes Mágicos”. O nível em “Poderes Mágicos”, assim como os Caminhos de Magia permitidos serão traçados por esta perícia. O Focus do Personagem em um Ritual (pontos de Fé no caso do Candomblé) não pode ultrapassar Ocultismo/10, as diversas formas de conhecimento do oculto estão descritas abaixo, assim como os Caminhos da Magia referentes a elas.

Alquimia/Hermetismo: Ciência atribuída a Hermes Trimesgistros que possui um código moral e uma visão sobre a essência dos mundos e o funcionamento do universo. Assim como as leis de transmutação da matéria e dos fluxos de energia na roda dos mundos, permite a fabricação de elixires e poções mágicas.

Infernalismo: A demonologia é a ciência do conhecimento e contato com demônios, assim como rituais referentes ao controle da vontade humana.

Bruxaria Pagã: A Antiga magia dos povos pagãos, utilizada por Druidas, bruxas e Bardos. Parte da comunhão do homem com as forças naturais representadas por divindades pagãs e pelo respeito ao livre arbítrio.

Cabala: Cabala é um sistema Filosófico/religioso desenvolvido pelas tradições esotéricas judaicas, como a Ordem de Salomão, baseado no conhecimento da Arvore da Vida e dos Fluxos de Energia entre os planos. Permite Construir amuletos e executar rituais de invocação (trazer algo de fora, conseguir contato com alguma entidade) e Evocação (Criar algo a partir da energia em fluxo na roda dos mundos).

Candomblé: Antiga religião da nação Nagô no interior do continente negro, abrangem o conjunto de práticas e rituais referentes à incorporação de Orixás assim como a utilização de suas forças.

Vodoo: Práticas de contato, trato e controle de entidades de Spiritum desenvolvida por feiticeiros Asima. Baseia-se na invocação e trato com espíritos, assim como o controle de espíritos incorporados.

Xamanismo: Prática desenvolvida pelas tribos indígenas que consiste no controle de forças naturais entendidas como “Espíritos da natureza”, viagens planares e astrais, rituais de cura e divinação.

Ourivesaria (DEX)

Ourives é o Personagem que sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta Perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo joias 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.

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia esta 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.

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.

Seguir Trilhas (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 (carroça, carro de boi 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.

Situação	bônus/penalidade
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	+05%
Cada 12 horas passadas	-05%
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

Senso de Orientação (PER)

É a capacidade de saber sua localização em relação a um determinado ponto, se o personagem conhece a região consegue dizer com precisão o que existe ao redor e quantos quilômetros faltam para o destino. Se não conhece sabe sua localização em relação ao ponto em que partiu.

Sobrevivência* (PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, com essa habilidade o personagem é capaz de identificar sinais da natureza, identificar o perigo através de um ruído, plantas comestíveis, o melhor caminho a seguir, se irá chover pelo movimento dos animais, do vento,

etc. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, armar uma tocaia 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, Caatinga, Cerrado/Savana, Montanhas, Planícies, Selva, etc.

Teologia* (0)

Permite ao personagem Ter acesso a conhecimentos sobre as religiões oficiais. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências. Para um personagem Jesuíta, Templário, etc. O Valor dos Pontos de Fé será limitado por Teologia/10.

Subgrupos Possíveis: Cristianismo, Islamismo, Judaísmo.

Venefício* (INT)

Venefício é a arte de manipular venenos e antídotos, o conhecimento e a destilação de substâncias letais. Conhecido por Xamãs, Alquimistas e Boticários.

Venenos Herbais: É a habilidade de reconhecer venenos provenientes de ervas e utilizá-los em flechas, lanças, dardos, etc.

Alquimia/Química: É a habilidade de através da mistura de sais e ácidos, destilar substâncias letais à vida humana ou animal.

Manuseio de Veneno: É a habilidade de retirar veneno de cobras, escorpiões, aranhas e utiliza-los em flechas, lanças, dardos, etc.







Equipamento



Dinheiro

Em Santa Cruz, o dinheiro circulante é composto pelos Réis e suas unidades monetárias como a Pataca, o conto e o Tostão.

Ocasionalmente podendo surgir alguma negociação com a moeda espanhola o Real de prata e o Ducado de ouro. Para facilitar a consulta os preços deste capítulo serão apresentados em Réis.

Dinheiro Português

Vintém	20 Réis
Tostão	100 Réis
Pataca	320 Réis
Cruzado	400 Réis
Conto	1.000.000 Réis

Dinheiro Espanhol

Ducado	1.800 Réis
Real	180 Réis
Meravedí	12 Réis

Equipamento

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 do kit ou das Perícias. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Item	Preço em Réis
Corda – 10m (suporta 150 kg)	200
Corda Grossa – 10m (400 Kg)	500
Enxada	400
Ferramentas de Garimpo	500
Gancho	800
Gazuas (para abri fechaduras)	500

Martelo	500
Pá	300
Pé de Cabra	150
Picadeira	500
Aljava	200
Cão de Caça	1.000
Flauta	500
Manta de Lã grossa	600
Mochila	200
Odre individual (0,6 litros)	50
Odre Pequeno(5 litros)	150
Odre Grande(25 litros)	250
Papel(50 folhas)	128
Pederneira	50
Rede de dormir	400
Rede de Pesca	600
Sacola (para 5 Kg)	50
Símbolo sagrado	450
Tocha	150
Viola	2000
Maleta Médica	450
Remédios e Ervas	200

Armaduras

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 Moedas de Cobre.
- **IP:** o Índice de Proteção que o equipamento oferece (mais informações sobre IP no capítulo de Regras de Testes e 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 DEX/ AGI do Personagem. Esta penalidade se acumula com as penalidades de carga.

Coisas a considerar:

- 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	IP	Penalidade	Preço
Laudel	1	0	1.000
Colete de Couro Leve	3	-3	2.000
Colete de Couro rígido	4	-4	3.000
Colete de Metal	8	-8	19.000
Escudo	+3	-3	2.500
Braçadeira (Par)	+1	0	1.000
Capacete de Metal	8	0	9.000

Armas

As armas são importantes para aventureiros combativos, e essas ajudam a determinar a capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Os aventureiros provavelmente desejarão 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 seguinte, as seguintes informações são fornecidas:

- **Nome:** o nome mais conhecido da arma.
- **Preço:** o custo da arma, em Réis.
- **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. arcos têm dois valores de penalidade: o primeiro é aplicado a cada vez que o arqueiro precisar rearmar seu arco (podendo perder um ou dois turnos fazendo isso); o segundo (depois da barra) é aplicado quando o arqueiro atira com a flecha já posicionada (se ficar pelo menos uma rodada mirando, a penalidade some).
- **Alcance:** aplicado apenas a armas de ataque a distância ou armas que podem ser arremessadas (mais detalhes no capítulo Regras de Testes e Combate).
- * **Tempo de Recarga:** O tempo necessário para recarregar a arma antes de fazer outro ataque.

Nome	Preço	Dano	Iniciativa	Alcance	Recarga
Adaga /Punhal	1.500	1d3+1/1d3	-2	8 metros	-
Açoite (chicote)	1.000	1d6	-3	-	-
Arco	1.500	1d6	-10	150 metros	-
Arquebuz	10.000	2d6	-20	150 metros	2 rodadas
Azagaia	1.500	1d6+1	-3	20 metros	-
Boleadeiras	1.500	-	-8	30 metros	-
Canhone	50.000	6d6+6	-20	500 metros	5 rodadas*
Carabina	15.000	1d10	-20	150 metros	1 rodada
Chicote	1.000	1d6+1	-14	3 metros	-
Escopeta	15.000	3d6-2	-20	150 metros	1 rodadas
Espada	2.500	1d6+2	-6	-	-
Faca	1.000	1d3	-2	10 metros	-
Facão	2.000	1d6+1	-6	-	-
Garrucha	5.000	1d6+1	-20	60 metros	1 rodada
Lança	2.000	1d6+3	-4	10 metros	-
Machado	2.500	1d6+3	-4	-	-
Mosquete	20.000	3d6	-20	200 metros	2 rodadas
Pistola	10.000	1d10+3	-20	90 metros	1 rodadas
Porrete	500	1d3-1	-3	-	-
Rede	1.000	-	-8	-	-
Tacape	1.000	1d6+1	-4	-	-
ZarabataNa	1.000	Veneno	-10	50 metros	-





Tomo II-

Ars Magica





Segredos Sombrios

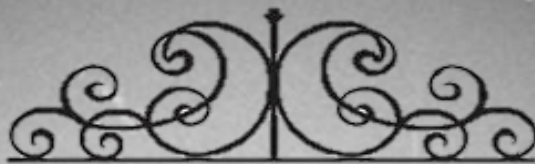
Talvez nas trevas da noite, em meio a mata densa esteja o segredo do sol purificador. Miguel sabia que a essência da primeira operação alquímica, o nigredo era a purificação pelo fogo até a negritude básica, o estado inanimado da matéria de onde tudo provem, e as trevas da noite eram o segredo para a luz. A mulher parou em meio a uma clareira, tocou o chão e lhe fez um sinal para que ele pare “Morrigu passou por aqui, os espíritos dos que caíram no campo de batalha ainda clamam por vingança, as oferendas não foram realizadas.” O vento cortante rodeava os dois na clareira. “Que espírito o gênio estás a invocar?” “São as trevas da noite que circulam este lugar. Cuidado.” Ela se jogou sobre o homem deixando uma flecha voar sobre a cabeça dos dois. Miguel mal teve tempo de se distrair sentindo o toque do corpo da mulher sobre si quando olhou índios, com os olhos todos brancos cercando os dois. “Que Brujeria es esta?” a mulher o repreendeu, tapando sua boca “não profane a sabedoria antiga que não possui judeu.” Ela sabia de seu segredo. A mulher sacou um punhal e rasgou seu pulso deixando o sangue escorrer sobre a terra a seus pés, enquanto olhou fixamente nos olhos dos índios que a cercavam. – Enviados de Arawn voltem ao mundo inferior. – Corvos cercaram a clareira e começaram a gralhar, Miguel não vira corvos desde que deixara o velho mundo, tentou se mover, mas braços saíam do chão e o prendiam, um odor putrefato tomou conta da noite, havia uma espécie de aura em torno da mulher, como se seu corpo brilhasse. Algo lhe passou pela cabeça, algo como “morram homens brancos”, surgiram mais índios – Mierda, son muchos – a mulher soltou um grito estridente, os corvos voaram em bando e começaram a devorar a carne dos nativos. A mulher caiu desmaiada, não haviam mais índios, era como se nada houvesse ocorrido. Miguel correu para acordá-la. “Muito sangue foi derramado, um espírito nativo clama por vingança.” “Y los cuervos?” “Se foram. Foram enviados por Arawn rei do mundo inferior e senhor da vingança, derramei meu sangue de volta a terra para de seus veios Arwn levar de volta seus emissários clementes de justiça. Sim, Miguel, no velho mundo poderiam me chamar de bruxa. Estamos procurando um xamã destas novas terras, que os nativos chamam de Pajé. Ele conhece os espíritos destas terras. Temo que um grande mal esteja próximo a se levantar.” Foi quando Miguel percebeu todas as roupagens que a velha arte, a Ars Mágica poderia se vestir. “Sou Lasair de Bhfeice algo como chama da vingança, meu pai assim me nomeou quando minha mãe foi morta na fogueira por praticar as velhas crenças. Antes me chamava Dócha Nua, pois era a nova esperança do ressurgimento dos cultos aos velhos deuses em minha pequena vila da Irlanda. Fomos salvos pois meu pai possuía negócios com um certo Capitão James, comerciante de Arenque, que estava partindo para as Caraíbas. No mar das Caraíbas

conhecemos o terror, clamado por antigos espíritos negros chamados Loas, que cessaram a pedido de Helena de las Heras, descendente de Alexandra de Córdoba, da linhagem das bacantes. Mas fomos feitos prisioneiros por uma embarcação pirata que naufragou próximo a estas terras. Fui a única sobrevivente, só e a princípio desconhecendo a língua, passei a me dedicar a mais antiga profissão. “Pero habla mui bien” “Pois vivo há 100 anos nesta terra.”

Miguel estremeceu “Acalme-se não sou o que em minha terra costuma se chamar de Leech, uma criatura das trevas que suga o sangue dos vivos, mas tenho a descendência de um povo muito antigo, os Thuata dé Dannan, por isso envelheço muito lentamente. Me chame de Maria da Esperança um de tantos nomes que possuo nesta terra.” Miguel estava atento, ouviu movimentações no entorno da clareira “Afastese”, sacou sua arma. Uma voz ressoou na clareira, “Maria”, ela fez um gesto para ele abaixar a armas, surgiram dois homens, um nativo com o rosto pintado de branco lembrando uma caveira e um negro, com calça de algodão rasgada, vestimenta comum de escravos, portando um facão. O negro se dirigiu a ela “está bem, ouvimos gritos”, “Sim, Mukuma. Como está a cidade?” “Todos estão nos procurando. Quando você junto com o boticário mataram o capitão do mato que estava me procurando a guarda iniciou uma busca incessante.” “Miguel este é Mukuma, guerreiro do fogo e este é ‘Medo da morte’. O xamã que procuramos o baniu da aldeia por ele ter fugido do no rito de iniciação. Pela tradição da tribo ele deveria encontrar o mundo dos mortos e voltar para aprender a sabedoria e a magia dos espíritos, mas ele se negou a participar do rito e foi assim nomeado e expulso da tribo até que encontre sozinho o caminho para o mundo dos sonhos. Medo da morte vagou pela selva mas foi pego por visões de fogo e destruição, onde o mar pegava fogo e os peixes morriam, onde os mortos na grande batalha se levantariam e atacariam seus irmão, então um grande espírito de fogo limparia o caminho para o Deus Ferro. Medo da morte adentrou a cidade, mas estava perdido, foi quando o encontrei” “Abaquar apê”, Preparem-se, ele disse homem que voa ao longe.

O Grupo se preparou para o combate, Cupendiepe era o nome que os nativos chamavam estas criaturas, índios que possuíam asas de morcego, vinham ao longe, voando na sombra da lua cheia, se aproximavam lentamente, ou seriam muito rápido de noite. Miguel beijou sua pistola e segurou firme um amuleto com o selo de Salomão que herdará do pai. Maria sacou o punhal sujo de Sangue e traçou runas místicas em seu braço. Miguel olhou para Mukuma. Era como se houvesse fogo em torno do guerreiro negro e seu facão especialmente estava incendiado. Medo da Morte entoou cânticos e levitou falou algo que soava a Miguel como Luisón ou Losión, uma brisa fria se moveu, as brumas cobriram o lugar.





Magia

Formas e Caminhos

A Magia no Sistema Daemon 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, os arcanos negros de Spiritum, Arkanun e o caminho da Metamagia. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho ou conhecer vários deles.

Formas

Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 10 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 esconjuração.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento etc.

Caminhos

Nenhum personagem jogador 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 odores. 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 sua própria resistência.

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 veem... Ou não veem. 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 todas as espécies, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres humanos).

Humanos: Este Caminho lida diretamente com seres Humanos. Encantamentos, mutações e leitura de mentes.

Spiritum: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos mortos e alguns planos de existência próximos.

Arkanun: Lida com criaturas do plano de Arkanun e dos outros planos físicos inferiores. É um caminho muito raro e perigoso de ser trilhado.

Metamagia: Este é o Caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, detectar magias, encantar e desencantar, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas e outros. Este Caminho, aliado aos Humanos, permite afetar as raças não humanas (encantamento, mutações e leituras de mente) do mesmo modo que o caminho Humanos os afeta.

Focus

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos, 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.

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.

Rituais

Não é porque o Mago possui determinado número de pontos de Focus em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico, o Mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja realizar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários. Quando escreve um grimório muitas vezes o Mago o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando a magia se não souber evitá-las.

Ter Criar Fogo 3 não significa que o Mago poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são as Magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim. 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 conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, etc. O máximo de horas que um mago consegue trabalhar sem parar em um ritual é de $(CON+INT)/2$ horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 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 delas quando retomar seus estudos. A

quantidade de rituais que um mago é capaz de criar é limitada por seus pontos de inteligência (Um mago com INT 12 será capaz de criar até 12 rituais), os outros devem ser adquiridos (encotrados, roubados, ganhos, etc.). A disputa e a busca de grimórios é uma obsessão das sociedades secretas e escolas de magia

A forma como o ritual é descrito, seus fetiches, processos, cânticos e entoações dependem da natureza da linha de magia seguida pelo mago em Santa Cruz ela se refere às perícias ocultismo: Alquimia/Hermetismo, Bruxaria Pagã. Cabalismo, Infernalismo, Voodoo e Xamanismo. Assim um alquimista utiliza laboratórios, com fogareiros dutos e cateteres para a criação de poções e elixires; um bruxa usa sangue, nudez, sacrifícios, dança, sexo e fluidos corporais; um cabalista traça círculos de proteção, constrói amuletos, utiliza-se de insenso, velas e invocações em línguas mortas; um infernalista se utiliza de sacrifícios humanos, blasfêmias, fezes, enxofre, insetos, perversões sexuais e invocações de nomes demoníacos; um feiticeiro Voodoo de tabaco, bebidas, tambores, ossos e partes de cadáveres e um Xamã de fumo, ervas, vapores, alucinógenos e transpiração.

No caso de faltarem itens para a realização do ritual a magia pode ser improvisada, magias de improviso são realizadas como se fossem do círculo anterior e necessitam de um teste de WILL para se concluírem.

Como a Magia é realizada

Um ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (Mago), utilizando certas chaves místicas (gestos, fetiches ou mantras), impõe sua força de vontade sobre a natureza. É composto de quatro fases:

- **Mentalização do efeito:** Quando chegar sua vez de agir na rodada, o personagem anuncia ao mestre que pretende lançar uma magia. O ritual precisa ser conhecido e o Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada. Escolhe-se a magia pretendida dentre aquelas que o Mago conhece. Não é possível "criar" magias ou lançar magias que não são conhecidas pelo personagem. Depois de escolher a magia, escolha com qual nível ela será feita: naturalmente, um personagem não pode fazer magias com um nível maior que o total de focus que possui nos Caminhos e Formas necessários. Um Mago com Focus 3 (somando Forma + Caminho) não poderá realizar a magia em um nível maior que 3.

- **Chaves Místicas:** Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui focus suficiente para realizar o efeito. Na parte de Caminhos (à frente), temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando o Personagem for criar um ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na Tabela de Efeitos Máximos, à frente. Os fetiches são objetos, gestos, cantos, mantras, etc. que um Mago precisa fazer/ter para que sua magia saia perfeita. Em termos de regras, é necessário que uma magia tenha pelo menos dois fetiches.

Se este fetiche for material, será algum objeto, gemas, líquidos, ervas etc. que não irão custar mais que (Focus da magia) Moedas de Cobre. Caso o fetiche seja vocal (poemas, cantos, palavras) é necessário que o Mago seja capaz de falar perfeitamente. Fetiches somáticos (gestos, danças) só podem ser executados se o Personagem tiver plena possibilidade movimentação. Por isso os Magos em geral não utilizam armaduras, pois elas limitam muito os movimentos, impedindo-os de fazer os gestos ou tocar seus instrumentos.

-Pontos de Magia: Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficiente para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia. 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. A energia mítica fica próxima ao Mago. Quando gasta, essa energia se dissipa e o Mago precisa reuni-los novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

-Efeito: Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (escondendo-se ou saindo da área de efeito). Não esquecendo que para cada Ponto de Focus necessário para realizar a magia o jogador perde 1 ponto em sua iniciativa, a magia finalmente é lançada, e seus efeitos acertam o alvo automaticamente.

Escrevendo um Grimório

Os rituais de um personagem devem ser grafados em sua ficha de personagem. Uma boa dica é que o jogador não crie todos seus rituais durante a criação do personagem, mas no decorrer da aventura de acordo com sua evolução e necessidade. O mestre pode determinar quantos Rituais um jogador poderá criar dessa maneira, como se ele já os ouvesse pesquisado e desenvolvido antes do início da campanha. Um valor sugerido é $\frac{1}{4}$ dos rituais possíveis a ele (assim um mago com INT 12 poderá criar 3 rituais desta forma).

A grafia dos rituais na ficha de personagem é composta pelos seguintes elementos:

Nome: Nome do Ritual.

Formas/Caminhos/Focus: As formas necessárias para se realizar um efeito, os caminhos necessários e a soma final do focus necessário. Lembre-se para se Criar/Controlar Ar/Fogo 3 é necessário que a soma de Criar com Ar e Fogo seja 3 e o mesmo para controlar Ar e Fogo.

Custo: Quantos pontos demagia serão gastos para a realização do efeito.

Fetiches: Objetos e ações necessários à realização do ritual.

Descrição: Como executar o ritual e que efeito ele produz.

Exemplo de ritual:

Nome: Espírito de caveira

Formas/Caminhos/Focus: Criar Spiritum 4

Custo: 2 PMs

Fetiches: crânio de uma criatura inteligente

Descrição: Convoca um assassino fantasmagórico para fazer tudo o que o operador mandar. Exige uma caveira de uma criatura inteligente (só poderá ser usada uma vez, sendo então destruída). O Feitiço dura 24 h, ou ser até a criatura ser destruída. Ao ser dita a senha ou feita uma convocação a caveira se dissolve e o espírito aparece como uma cumacanga.

Limites e Efeitos Máximos

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos de Focus preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito? Para responder a essas e muitas outras perguntas sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos.

Atributos: Refere-se à Fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos d6 quanto os indicados. O resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico. Também serve para medie os atributos de criaturas criadas pelo mago.

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 causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

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 com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta os Atributos.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesem 100 quilos.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando. Divida esse valor por 4 quando a situação for sob a Água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de

alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em magias nas quais o Mago promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

Duração: Todas as magias duram 3d6 rodadas.

Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25Kg	-	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50Kg	5 m/s	-	O Mago	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100Kg	10 m/s	1m	O Mago	O Mago
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200Kg	20 m/s	2m	1	O Mago
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400Kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800Kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	+3d6	IP 7	1600Kg	160 m/s	16m	18	4
8	8D	1600m	6d6	+4d6	IP 8	3600Kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3200m	7d6	+4d6	IP 9	7200Kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	6400m	8d6	+4d6	IP 10	14200Kg	1280 m/s	128m	64	32

Água

1º Círculo

Entender Água

Permite ao personagem saber o gosto de um líquido apenas tocando-o. Permite descobrir as propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, densidade, viscosidade, acidez, opacidade etc.) de um fluido qualquer até um raio de 10m. Também é possível identificar a presença de veneno, mas não é capaz de especificar os tipos e efeitos.

Criar Água

Cria água suficientemente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica. A temperatura pode variar de muito fria até muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água

O personagem pode alterar uma propriedade de um líquido qualquer, com fonte ativa de 1D. Pode entrar em uma garoa sem se molhar. O personagem pode lavar o rosto e os cabelos sem molhar o rosto do corpo.

2º Círculo

Entender Água

Pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições que esteja a água. Pode descobrir as propriedades de um líquido qualquer sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o Mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (a Magia não identifica o veneno em si, mas o

Mago pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal).

Criar Água

Cria água ou outros líquidos em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos conhecidos deste círculo consistem em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas simples.

Controlar Água

O personagem pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Pode entrar numa chuva sem se molhar. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

3º Círculo

Entender Água

O personagem pode nadar ou se movimentar normalmente n'água (2,5m/s). Também é possível respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos, afetando os PVs de modo temporário também. Ao sofrer dano, primeiro se perdem os temporários. Usada em conjunto com Caminho dos

Humanos, pode saber o estado de saúde de uma pessoa (doença, venenos e ferimentos).

Criar Água

Pode criar uma chuva leve de água num raio de até 50m, um jato de água das mãos (ou outro objeto) do personagem. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Combinado com o Caminho do Ar, pode-se criar dardos de 3d6 gelos perfurantes que atingem um oponente quase simultaneamente causando 1 ponto de dano cada. Controlar Água Pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo de água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.

4º Círculo

Entender Água

O personagem pode sentir o corpo de água mais próximo (incluindo seres que tenham sangue). num raio de 100m; pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. O personagem pode se movimentar velozmente na água (até 5m/s, o que é mais rápido que muitos seres aquáticos).

Criar Água

Cria água o suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone d'água das mãos do personagem com força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma

pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto

Controlar Água

O Mago pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger o Mago de muitos ataques físicos.

5º Círculo

Entender Água

O Mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, barcos e criaturas que nele estão ou passaram. Cada tipo de corpo d'água possui uma personalidade diferente (a cargo do mestre). Permite ao personagem se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10m/s); pode criar um sonar de raio 200m, com o qual o Mago conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas.

Criar Água

Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área com 100m de raio; pode alargar ou secar uma casa; pode-se curar quantidades grandes (barris) de diversos líquidos, como vinho ou álcool. Junto dos caminhos Luz e Humanos, é possível curar pessoas de grandes danos físicos ou de doenças graves.

Controlar Água

Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano com direito à resistência para ½ dano). O personagem também pode criar um Elemental de água a partir de uma poça d'água existente com 10PV (Ataque por soco 50/50, dano 2d6), recuperando 1PV por cada ponto de dano que seria aplicado por uma Magia do Caminho da Água; Pode criar barreiras com IP5; Pode fazer uma chuva mudar de cor, mas o líquido continua sendo água.

Ar

1º Círculo

Entender Ar

Permite ao Mago saber de onde uma corrente de ar está vindo; aumenta a sensibilidade do Mago às correntes de ar, aos sons e à direção dos ventos. O personagem é capaz de sentir uma propriedade do ar (se ele é venenoso ou seu cheiro) em um raio de 10m. Enxerga perfeitamente através de uma neblina densa ou nuvem de poeira em um raio de 10m.

Criar Ar

Cria ar suficiente para encher uma bolsa de uma pequena caixa; pode formar uma neblina com até 10m de raio que

dificulta a visão, cria efeitos assustadores usando uma capa.

Controlar Ar

Controla uma pequena corrente de ar com força suficiente para levantar uma saia ou alguns papéis (Força 1D); faz com que o ar à volta do personagem forme um círculo com força suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos; faz um grito parecer duas vezes mais alto, sendo ouvido a até 200m.

2º Círculo

Entender Ar

Permite ao personagem sentir possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar a ele; permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro); pode passar mensagens para outro personagem a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem; pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m.

Criar Ar

O personagem pode criar ou cessar uma pequena brisa, ar o suficiente para encher um barril ou um jato de ar dos dedos dele, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração; um livro pode ficar voando perante o personagem por um longo período; pode paralisar uma pessoa. (com Força 2D).

Controlar Ar

Aumenta ou diminui a voz de alguém; pode controlar um vento para varrer a poeira do chão; cria um estalo seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos; caso ela falhe em um Teste de Constituição; cria uma barreira com IP2 contra flechas; pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas).

3º Círculo

Entender Ar

Permite ao personagem identificar um cheiro distante e determinar se esse cheiro é nocivo ou não à saúde. Pode enxergar em fumaça, névoa, tempestade de areia ou outra manifestação do ar. Pode escutar as palavras ditas por alguém a até 50m de distância, em quaisquer condições, ou passar mensagens para uma pessoa sem que as outras escutem. Permite visualizar a dispersão de mínimas quantidades de gases e vapores (o personagem “enxerga” um cheiro e espalhando pelo ar); identifica o padrão de uma voz de uma pessoa.

Criar Ar

Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre); pode criar uma pequena ventania; reproduz o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m; produz o som de

um instrumento de sopro para ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que um normal.

Controlar Ar

O personagem pode criar barulhos, estalos ou sons estranhos (assustadores), pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D); pode ampliar sons (volume) em até 100% ou diminuí-los até a metade; pode criar uma barreira de ar sólido com até 3 pontos de Índice de Proteção contra ataques físicos. Levita a si próprio (com todos os seus pertences) ou algum objeto grande (Força 3D). Junto a efeitos de Luz, cria excelentes ilusões.

4º Círculo

Entender Ar

Pode escutar perfeitamente as palavras de alguém a até 100m de distância, mesmo sussurrando. O personagem pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte; pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação (torna todos os testes de Navegação Normais em Fáceis). O personagem pode identificar um gás nocivo até 100m de distância do mesmo, evitando ser afetado por ele.

Criar Ar

Pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros (FR 4D). É um caminho conhecido pelo efeito muito utilizado para propelir barcos à vela com grande eficácia; imitar o som de animais, do próprio vento ou de um moinho; pode tentar asfixiar uma pessoa destruindo quase todo o ar a sua volta (faz um dano de 4d6 por sufocamento).

Controlar Ar

Controla um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos ao redor do personagem, com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra eles. Pode criar uma nuvem de ar que possibilita o personagem voar com velocidade de até 20m/s; pode roubar as palavras de uma pessoa., guardando-as em um frasco por até um mês e um dia; pode criar um círculo de ventos que pode funcionar tanto como prisão com FR 4D para uma pessoa ou criatura. O personagem pode levantar uma outra pessoa.

5º Círculo

Entender Ar

O personagem pode, dentro de um raio de 200m, mover-se na escuridão sem esbarrar em objetos, utilizando o ar para “sentir” os objetos; pode passar mensagens para uma pessoa a até 200m de distância sem que ninguém além da própria pessoa ouça a mensagem; também pode conversar com o ar, embora ele seja lento e de memória curta, lembrando-se apenas dos últimos minutos. O personagem enxerga normalmente através de densos nevoeiros ou tempestades de areia.

Criar Ar

Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D) capaz de arrancar árvores do chão ou danificar paredes menos resistentes, pode conjurar vento o suficiente para mover nuvens no céu, causando pequenas mudanças climáticas (deslocar para mais perto ou mais longe uma chuva por exemplo); pode fazer um cavalo galopar nos céus como se estivesse andando em terra firme; também pode deter uma multidão enfurecida com uma rajada de vento impedindo que esta se mova por alguns momentos na sua direção.

Controlar Ar

Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao personagem voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que aguentar o peso de um Humano no seu dorso. Cria um pequeno espião de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 10PVs, recuperando 1PV para

cada ponto de dano que seria aplicado por Magias do Caminho do Ar.

Fogo

1º Círculo

Entender Fogo

O personagem pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Pode sentir uma propriedade física do fogo (temperatura, tipo de combustível, quanto tempo ainda deverá durar etc.). Pode sentir locais onde fogueiras estiverem acesas recentemente. Outro efeito possível é informar há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto tempo falta para ela ficar no ponto (de acordo com o gosto pessoal). É possível saber quanto tempo falta o metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo

O personagem pode criar uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Permite criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do Mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros combustíveis, mas sozinha não chega a ser muito perigosa (em termos de jogo, o contato com essa chama faz apenas 1 ponto de dano).

Controlar Fogo

O personagem controla uma chama simples, alterando sua forma como bem desejar. Ele pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar a mão ou mudar uma chama, do tamanho de uma vela de lugar (apenas alguns centímetros). Também é capaz de mudar uma característica e luminosidade.

2º Círculo

Entender Fogo

Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume e o tipo de combustível. O personagem pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar (tipo de material, formato, função, idade e como começou a queimar). Torna a pele do personagem resistente ao fogo ou frio com IP2 e pode sentir onde está a chama mais próxima. Com outro efeito, é capaz de enxergar através de uma fogueira que esteja a até 100m do personagem, mas isso exige concentração.

Criar Fogo

Pode aquecer uma barra de metal até ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada em contato com a pele. Pode conjurar ou apagar uma chama de até 1m de altura (uma fogueira), ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano.

Permite acender ou apagar até uma centena de velas instantaneamente. Transfere o calor de todo um tamanho do objeto do tamanho de um grimório para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

Controlar Fogo

Afeta, transforma ou molda uma ou mais chamas até 1m de altura (uma fogueira), de acordo com a vontade do personagem. Pode fazer com que o fogo forme chicotes, tentáculos ou espalhe-se pelo chão. Um efeito mais elaborado transforma uma tocha em uma espada de fogo, permitindo que o personagem lute com ela até o fim do combate. Com alguma concentração, o Mago pode controlar o calor de uma chama aumentando-o ou diminuindo-o em até 50%. O personagem consegue colocar uma mão dentro do fogo sem se queimar.

3º Círculo

Entender Fogo

Faz sua pele resistente ao fogo, com 3D de proteção, pode detectar o volume do fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. O personagem pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

Criar Fogo

Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma arma com fogo, causando adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

Controlar Fogo

Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 10m de distância da fogueira. Cria fogos de artifício ou uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Transforma em um círculo de fogo em uma pequena prisão, que não queima quem estiver dentro, mas impede sua saída com Força de 3D. Pode formar tentáculos de fogo de até 3m de comprimento que atacam vítimas próximas

4º Círculo

Entender Fogo

Permite ao personagem enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Pode sentir quantas pessoas (ou animais de sangue quente) estão em uma sala próxima e sua exata localização e disposição, através do calor de seus corpos e pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente.

Criar Fogo

Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura capaz de infligir 4d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo causando 2d6 pontos de dano além do dano natural da arma, sem no entanto ferir o controlador da arma. Pode extinguir o calor irradiado de um corpo, tornando-o invisível a detectores de calor (a Força desse efeito é 4D para resistir a efeitos de Entender Fogo). Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 em quem for atingido.

Controlar Fogo

Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando calor. Se for quebrada, o calor explode, liberando chamas com até 2m de raio. Cria um círculo de fogo, cujas ondas de calor só se propagam de dentro ou pra fora, de acordo com a vontade do personagem, fazendo até 4d6 de dano. Pode fazer com que um objeto do tamanho de uma pessoa (até 100kg) não incendeie em contato com o fogo natural e adquira uma proteção de 4D contra fogo mágico.

5° Círculo

Entender Fogo

Permite ao personagem conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. O personagem pode observar locais distantes até 1km dentro de uma chama (requer algum tempo de concentração). Confere uma resistência de 5D contra efeitos relacionados ao fogo, na forma de uma aura translúcida semelhante à de uma fogueira.

Criar Fogo

O personagem pode criar uma chama suficientemente grande e poderosa para queimar um quarto inteiro ou causar 5d6 de dano em todos que forem tocados por ela. Cria uma pequena bola de fogo nas mãos, que pode arremessá-la até uma distância de 200 metros, com 4 metros de raio. A bola explode ao toque causando 5d6 de dano (divididos como desejar).

Controlar Fogo

Modifica, transforma ou molda uma chama de tamanho equivalente a uma carroça (até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar ou roubar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor, sem, no entanto alterar o efeito visual. Para retirar o calor do fogo por algumas rodadas de modo a que ele só cause dano com atraso.

Terra

1° Círculo

Entender Terra

Pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). O invocador pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

Criar Terra

Pode Criar/Destruir terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar; pode criar uma chave, faca, anel ou bracelete; pode criar um punhado de moedas, mas não de ouro.

Controlar Terra

Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas; transforma terra em pedra, ou pedra em barro, ou barro em metal; também conforma uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP2.

2° Círculo

Entender Terra

Pode “sentir” alguém andando sobre a terra em um raio de 25m, pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, material ou metálico.

Criar Terra

Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pedra de tijolos ou uma espada, machado ou maça; pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50m de raio.

Controlar Terra

Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou em vidro; pode revestir os braços em pedra, dando a ele IP4 e um bônus de +2 no dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

3° Círculo

Entender Terra

É possível sentir se um terreno é ou não firme, pode sentir rachaduras em um prédio ou falhas na sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sabe o que está na terra num raio de 50m.

Criar Terra

Cria uma lança ou armadura complexa (até Cota de Malha com IP3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo personagem, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha na parede.

Controlar Terra

Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 4m². O personagem pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente 3D. Endurece o braço do personagem conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais. Cria uma barreira de terra ou metal com IP6 ou endurece seu escudo para mesmo valor.

4º Círculo

Entender Terra

O personagem pode “enxergar” pegadas deixadas em um chão de pedra, terra, areia ou poeira deixadas há um dia, em um raio de 200m; pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral; é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

Criar Terra

Pode criar poeira densa em um raio de 100m, cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento; permite criar uma chuva de pedras em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. Pode conjurar objetos grandes de metal ou pedra como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros.

Controlar Terra

O personagem pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecidos são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra em forma de uma estátua com Força 4D e IP4. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal (exceto ouro) de até 1cm de espessura com um simples toque.

5º Círculo

Entender Terra

O personagem é capaz de conversar com a terra, pedras ou até mesmo estátuas, se elas possuírem cabeça. A terra normalmente gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos. Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmico ou cristalino (idade, condição ou uso).

Criar Terra

Pode mover terra o suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo, apontando na direção do inimigo. Essas lanças causam 1d6 de dano cada, dobrando caso o oponente estar correndo. Em um dos mais devastadores efeitos conhecidos, o Mago pode desintegrar o equivalente a 400kg de pedra.

Controlar Terra

Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Com um Ritual, o Mago pode conter parcialmente os efeitos de um terremoto. Também pode conter parcialmente os efeitos do terremoto. Também pode controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de 5D. Pode criar um gárgula de 1,5 de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15PV, Ataque por garra 50/50, dano 2d6, IP10, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

Luz

1º Círculo

Entender Luz

Visão perfeita. Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente a Percepção em 1 ponto. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Com um simples efeito, pode identificar um sinal luminoso ou saber o que está gerando uma luz.

Criar Luz

Cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeitos semelhantes à luz produzida por uma vela, por um curto período de tempo. Cria um pequeno feixe de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz. Pode criar uma faixa de luz que distraí (mas não é capaz de cegar, nem ofuscar) um oponente.

Controlar Luz

Pode fazer pequenos truques de prestidigitação semelhantes aos dos mágicos. Pode mudar cores de objetos ou afetar

outras propriedades visuais. Pode deixar um objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto estar a alguns centímetros de onde realmente está. É possível mudar a cor dos olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.

2º Círculo

Entender Luz

Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. É possível enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz.. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão) . Também é possível filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando lentes coloridas. Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores.

Criar Luz

Permite ao personagem criar um fecho de luz de qualquer cor nas palmas, de modo semelhante a uma pequena lanterna de mão. Pode criar uma imagem silenciosa e parada do tamanho aproximado de um barril, mas bastante convincente. Pode gerar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam independentemente como vaga-lumes.

Controlar Luz

“Mãos mais rápidas que a vista”. Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. Pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3º Círculo

Entender Luz

Com esse efeito, pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculo ou luneta) até 100m. O personagem pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com esse grau de conhecimento, o personagem não é ofuscado por luz natural (nessa característica não é requerido o uso de Magia).

Criar Luz

Cria uma imagem, silenciosa e estática do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa fica temporariamente cega, se falhar num teste de Resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz

Pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo no espelho). Pode “borrar” a imagem de uma pessoa, ou torná-la translúcida, conferindo IP3, sem as consequentes penalidades por Agilidade e Destreza, contra quaisquer ataques físicos. Apaga e altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor dos olhos e cabelos e de uma pessoa.

4º Círculo

Entender Luz

O personagem é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala ou cômodo a até 1 hora. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que seja visto seja incompreensível) ou a uma luneta. O personagem pode conversar com um feixe de luz e perguntar a ele o que viu. A luz tem a informação completa e detalhada do sobre qualquer pessoa ou situação pela qual tenha passado, mas responde de forma ambígua, podendo até mentir caso se sinta coagida.

Criar Luz

Cria uma imagem com movimento independente do tamanho de um homem. Não é preciso se concentrar na imagem para que ela pareça coerente, mas para que produza sons, precisa combinar com o Caminho Elemental do Ar. Cria sobre uma pessoa, sem que ela o perceba, uma ilusão que esta pessoa é outra criatura, de 25% a 200% do tamanho normal da pessoa com qualquer aparência que desejar. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um brilho intenso.

Controlar Luz

Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Pode deixar um objeto transparente ou o vidro escuro. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis e se mover. Pode dobrar a luz, permitindo novos campos da visão (olhos na nuca) a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m do local aonde o Mago se encontra.

5º Círculo

Entender Luz

Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha a visto pelo menos uma vez antes.

Criar Luz

Cria uma imagem real animada de quatro pessoas que não exige concentração por parte do invocador para se manter. Ele pode criar uma poderosa serpente de luz com Força 5D. Pode marcar uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nu apenas pelo personagem. Cria uma arma cortante de dano 3d6.

Controlar Luz

Pode alterar a iluminação de uma sala inteira. Pode amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, apenas no campo visual). Pode deixar uma pessoa invisível sem reflexos nem sombra. O personagem também pode criar um pequeno elemental do fogo de 10cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz com 5PVs, ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, IP2, recuperando 1 ponto de dano que seria aplicado por luz.

Trevas

1º Círculo

Entender Trevas

Enxerga melhor no escuro, mesmo sem uso de Magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Ele pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não mágica.

Criar Trevas

O personagem é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que precisar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis de serem criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido por um curto espaço de tempo.

Controlar Trevas

O personagem consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tornando-a assustadora. Pode mover pequenos objetos reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio, envolto pelas trevas. Se estiver usando um manto com capuz, o Mago jamais terá seu rosto mostrado acidentalmente.

2º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras, desde que permaneça imóvel. Pode enxergar em uma sombra o que está acontecendo próximo a outra.

Criar Trevas

Pode aumentar o intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O personagem pode expandir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Pode deixar uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem magia (Força de Magia 2D).

Controlar Trevas

Pode fazer a escuridão tornar-se sólida com Força 2D. O personagem consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-o mais forte. Ele recebe um bônus de +2 de dano. Pode criar tentáculos ou outras formas de sombra com Força igual a 2D, capaz de derrubar ou mover pequenos objetos. Pode distorcer ou aumentar uma sombra próxima.

3º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. Ele fica completamente invisível nas sombras, mas ainda pode ser

atingido por objetos físicos. Ele é capaz de reconhecer se uma sombra é natural ou arcana.

Criar Trevas

Pode-se multiplicar o tamanho da sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de rede ou aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolvendo-o em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria.

Controlar Trevas

Com esse caminho, é possível moldar tentáculos, imagens ou mesmo Guerreiros feitos de trevas, com Força capaz de erguer um ser Humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma área negativa e fria capaz de drenar a força vital do oponente, aumentando o dano em 1d6. Pode conjurar uma capa defensiva com IP3 durante um combate.

4º Círculo

Entender Trevas

Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. É possível enxergar no escuro a até 100m. O personagem pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora seja muitas observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, se pode tentar descobrir quem a criou. (FR4D contra WILL do invocador).

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, causa dano por dreno de energia vital, de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo, deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse num guarda-sol.

Controlar Trevas

Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao personagem quadruplicar as dimensões de sombra ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha.

5º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue mesclar-se às sombras que existem ao seu redor, sendo capaz de transportar-se a uma distância de até 50m. O personagem pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (esta é uma forma que recebe fontes luminosas, sendo uma forma arriscada). Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o personagem.

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo capaz de ver seu interior. Pode criar um “buraco” no tecido do espaço, capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada contra sua vontade, para dentro de uma sombra, ficando completamente invisível.

Controlar Trevas

Pode “solidificar” as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força, todas elas com IP5. Pode esconder até 5 pessoas em uma sombra.

Plantas

1º Círculo

Entender Plantas

Sabe o gosto de uma fruta ou verdura, ou cheiro de uma planta pelo toque. Sente uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Sabe, com exatidão, que tipo de planta o Mago está tocando (depende do fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes. Prepara pequenas poções e elixires com plantas, para curar dores de cabeça, resfriados, e doenças comuns.

Criar Plantas

Cria uma pequena planta específica ou uma fruta. Produz objeto pequeno de madeira esculpida. Cria algumas folhas de papel, de qualquer tipo. Permite ao Mago conjurar um buquê de rosas (ou outras flores).

Controlar Plantas

Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta, ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente a sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o Mago toque.

2º Círculo

Entender Plantas

O Mago se orienta melhor na floresta (não anda em círculos). Permite ao Mago saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Tem o conhecimento sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais.

Criar Plantas

Pode criar um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o Mago conheça, ou um banquinho, um martelo de madeira, uma cadeira, uma estaca afiada ou outro objeto do mesmo tamanho. Cria uma pequena árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (a árvore permanecera em

terra durante turno iguais a sua força de vontade, ou uma cena, desaparecendo em seguida), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno livro ou grimório.

Controlar Plantas

Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir (ou mesmo atacar o oponente). Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com 1,5m de altura. Permite endurecer uma folha de papel até que ela fique com a mesma resistência de madeira.

3º Círculo

Entender Plantas

Permite ao Mago conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o Mago precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o Mago de onde estará a planta que ele quer. Percebe diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. O Mago pode desenvolver elixires, fragrância, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas comuns.

Criar Plantas

Permite criar árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala (3mx3m). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Produz objetos de madeira grande (uma porta, uma lança, uma chuva de fechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas

Pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, sobrar-se ou mesmo se partir. Faz uma árvore se movimentar, seguindo ordens do Mago. Desvia fechas de madeira e arrebenta trancas e portas de madeira.

4º Círculo

Entender Plantas

Conversa com plantas e com árvores. As plantas tendem a ter problemas em descrever ações que impliquem em movimento, pela sua própria natureza estática. Faz com que o Mago não escorregue em uma superfície coberta de limo, podendo caminhar, ou até mesmo correr sobre superfícies desse tipo. O Mago possui um entrosamento tão grande com a floresta que pode sair correndo de olhos fechados (literalmente) dentro de uma mata fechada sem medo de tropeçar.

Criar Plantas

Produz uma muralha de espinheiros, com 2m de altura por 5 de largura, ou suficiente para preencher um corredor ou sala. Conjura uma árvore de qualquer tipo com até 3m de altura (desde que tenha terra suficiente para sustentar suas raízes) ou um cesto cheio de frutas. Cria do chão uma barreira de lanças afiadíssimas, capazes de segurar uma cavalaria. Cria ou conjura objetos de madeira com até 200 kg

Controlar Plantas

Faz uma corda de vime se transforma em madeira de lei. Pode esfaquear um cajado fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vítima (dano de 1pv por farpa,

4d6 de farpas). Deixa o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5º Circulo

Entender Plantas

Permite ao Mago saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Esses objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos a desviarem suas rotas e não aceitarem o Mago.

Criar Plantas

Pode criar uma barreira de lanças naturais, de plantas venenosas, ou uma gigantesca planta carnívora com 2m de altura, sobre uma superfície grande com limo escorregadio. Cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (até 400kg se imóvel)

Controlar Plantas

Pode mudar a forma de uma árvore com até 3m de altura. Faz com que a árvore de até 200kg movimente-se com se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do Mago que a controla.

Animais

1º Circulo

Entender Animais

Deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao Mago sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O Mago consegue obter uma imagem mental de um animal se segurar um pedaço dele (uma pata, um pelo, uma pena). O Mago é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte está segurando.

Criar Animais

Cria alguns insetos ou outros animais pequenos cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru ou outra pele de animal. Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou várias pombas de dentro de um lenço.

Controlar Animais

Altera o gosto de um pedaço de carne, transforma carne crua em vermes, borboletas, outros insetos ou um pequeno animal em outro. O Mago é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal.

2º Circulo

Entender Animais

O Mago é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço de couro (desde que o Mago conheça o tipo de animal em questão caso contrário ele não conseguirá identificar o animal). Sente a

direção do animal mais próximo de determinada espécie. O Mago consegue enxergar através dos olhos de um animal.

Criar Animais

Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o Mago conheça, cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes, insetos. Conjura um animal maior como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (até 50 kg).

Controlar Animais

Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um animal de tamanho maior (até 50 kg). O animal poderá obedecer ordens complexas e até mesmo atacar um oponente, mais não obedecer a ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

3º Circulo

Entender Animais

Permite Conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O Mago é capaz de enxergar atrás dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do Mago (uma coleira especialmente

confeccionada, por exemplo). O Mago pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais

Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande com um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro são Bernardo ou outro animal (ate 100kg), ou os destrói (dando 3d6 de dano). Somando Humanos 3, o Mago pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião).

Controlar Animais

Controla animais maiores (ate 100 kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em ate 100% para mais desde que não ultrapasse 100 kg ou encolher 50% para menos. Faz um animal fica com um medo incontrolável do Mago. Mantém o controle físico total de um animal pequeno e aliado à forma entender permite o Mago literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4º Circulo

Entender Animais

O Mago é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as ultima horas (quanto mais diferente do homem, mais difíceis e confusas as imagens se tornaram). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais

Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal ate no Máximo de 200 kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o caminho Humanos, permite ao Mago transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre, ou aproveitar poderes específicos deles, com garras,

mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos, e outros.

Controlar Animais

Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em ate 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado).

5º Circulo

Entender Animais

Pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao Mago. O Mago escuta através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver). O Mago pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais

Atrás dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal com tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo um búfalo (até 400 kg) para defendê-lo.

Controlar Animais

Altera um animal para seu "lado negro", transformando-o em uma basta assassina (precisa possuir a forma entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite Máximo de pesos e tamanhos. Com o auxilio de Metamagia 4, pode modificar a forma física de um animal, criando ou conjurando aberrações com leões de 6 patas, macacos com assas, lobos de 2 cabeças, aranhas verdes com 50 kg, cobras aladas, javalis com pelos metálicos afiados com navalhas (Com o Caminho Terra 4) e outros.

Humanos

1º Circulo

Entender Humanos

O Mago aumenta seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, com peso, altura, idade, cor dos cabelos ou se a vitima esta com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL X 1d6 para passar uma informação falsa).

Criar Humanos

Altera pequenas características (Cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrario do caminho da luz essas mudanças são físicas e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser Humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, tamanho dos dentes)

Controlar Humanos

Hipnotismo básico com relógio, ou pendulo. Aumenta a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso.

Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (com gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente de uma pessoa (para buscar fatos públicos e notórios, como nome do pai, mãe, irmão, endereço). Se por um acaso a vitima não pretendia divulgar essas informações para o Mago, um teste de WILL X 1d6 é necessário.

2º Circulo

Entender Humanos

O Mago pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. O Mago sente as emoções básicas que uma pessoa esta sentindo (angustia, medo, dor, alegria), pode aumentar, ou modificar algumas dessas emoções.

Criar Humanos

Remove manchas e pintas ou apaga cicatrizes por um curto período de tempo. O Mago pode alterar os olhos para

enxergar no escuro por um tempo, distorce ou deforma a pele do rosto de uma pessoa, muda discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia deve ser armazenado). Remove ou altera uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, se quebrou algum osso ou se danificou algum órgão interno.

Controlar Humanos

Faz uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, o gosto de uma cebola e igual de uma maçã). Comando: O Mago pode gritar uma ordem para uma pessoa e ela (caso falhe em um teste de WILL) obedecerá ao Mago.

3º Circulo

Entender Humanos

Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o Mago (isso não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao Mago entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela está mentindo, por exemplo). Decifra e interpreta corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos

Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (esse valor com base pode ser aumentado com uso correto das sombras ou maquiagem) molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos

Pode controlar uma pessoa mentalmente. Para isso deve por olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e memórias.

4º Circulo

Entender Humanos

Compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas, entende uma linguagem de sinais. O Mago pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado o Mago pode identificar o indivíduo mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. O Mago é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um estádio lotado, por exemplo) ate o raio de 100m.

Criar Humanos

Pode deixar uma pessoa mais forte, rápida, ou ágil (aumenta 1d6 pontos de um atributo físico temporariamente), ou criar unhas afiadas, capazes de

causar dano grave (até 1d6) mudar o formato dos dentes. Altera o peso e altura de uma pessoa ou de si próprio, para 200% ou para 50% do valor original. É base para qualquer mudança envolvendo outros caminhos no corpo do próprio Mago. A partir de criar Humanos 4 e de outro caminho elemental com focus 4 pelo menos, o Mago pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os Rituais mais comuns são Pele Ígnea (Fogo), Transformação em água (Água), Pele de mármore (terra) Forma de vapor (Ar) Invisibilidade continua (Luz) e Mesclar-se as sombras (trevas). Também pode ser usado com os caminhos naturais para se transformar em plantas, animais, demônios e etc..

Controlar Humanos

Permite ao Mago implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olha-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros caminhos de magia. Um teste de WILL vs. 2d6 sempre é permitido.

5º Circulo

Entender Humanos

Determina a localização de uma pessoa que o Mago conheça, até um quilometro de distancia. O Mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas bruxas, Assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços com se fosse argila ou mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando ou torcendo-os. Cria um homúnculo. É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosas (junto a outros caminhos), com metade Humano e metade cavalo, cobra, aranha e etc..

Controlar Humanos

Controle de uma pessoa apenas pelo toque. A pessoa pode ficar sobre o controle do Mago por ate uma hora e tem direito a um teste de WILL a cada outra hora. O Mago pode criar uma aura de paz e tranquilidade em volta de uma pessoa. Controla simultaneamente ate 2 pessoas ou divide seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livros ou lutar e resolver um problema de matemática ao mesmo tempo)

Spiritum

1º Circulo

Entender Spiritum

Permite ao Mago sentir a presença de espíritos que estejam perto, mais não terá certeza sobre o tipo de espírito. O Mago pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a ultima imagem do olho que o morto enxergou.

Criar Spiritum

Conjura um pequeno espírito ou elemental, pode fazer pequenos rituais Necromânticos (com costurar a boca de um sapo com o nome da pessoa para que a mesma tenha dificuldades de fala). Ou rituais simples com bonecos para afetar a vítima a distancia (mais só com efeitos leves com pouco dano (1d6).

Controlar Spiritum

O Mago é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos com espíritos jogando cadeiras, mesas e móveis em todos os lugares. O Mago pode criar um "corpo fechado" (força 1D) para evitar a entrada de espíritos.

2º Circulo

Entender Spiritum

Pode fazer 2 pedras, uma branca e uma preta, responder uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, pegando uma delas no bolso, sem ver (preto sim, branco não). O Mago escuta os espíritos da floresta para ajudá-la, mais eles são confusos e nem sempre ajudam.

Criar Spiritum

Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques com apagar velas, mover objetos ou criar pequenos sons. Conjura objetos pequenos na forma espiritual.

Controlar Spiritum

Conjura atrás de complexos rituais o espírito de um animal maior ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo ou um elemental de 2D (em conjunto aos caminhos Elementais). O Mago pode tocar em espíritos ou mover objetos em sua forma astral.

3º Circulo

Entender Spiritum

Conversa com os mortos. O Mago é capaz de fazer 3 perguntas a uma pessoa que estiver morta a ate um mês e um dia, mais anda garante que o morto o respondera corretamente as perguntas. As perguntas devem ser respondidas com Sim, Não, ou Irrelevante. Leitura de auras. O Mago é capaz de entender uma emoção básica de um espírito. Viagem astral.

Criar Spiritum

Permite ao Mago controlar um elemental de ate 3D. Convoca um ser do mundo dos mortos, mais com uma chance pequena do ser entender, e aceitar o pedido. O Mago consegue projetar sua voz no mundo dos mortos a uma distancia a ate 50m. este é o ritual básico para criação

de amuletos ou itens mágicos baseados no aprisionamento de espíritos

Controlar Spiritum

O Mago se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidade no mundo dos mortos. O Mago consegue controlar um espírito com 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao Mago convocar um elemental maior na terra (Junto com os caminhos Elementais). É o suficiente para o Mago conjurar um espírito Humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4º Circulo

Entender Spiritum

Mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida a ate uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O Mago pode encher o caminho de um espírito no mundo dos mortos, e seguir o espírito por ele. Permite ao Mago saber as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando saber se ele já presenciou alguma morte, qual foi a morte, quem morreu. O Mago pode levar alguém para o mundo dos mortos por um curto período de tempo.

Criar Spiritum

Caso o Mago tenha alguma ligação sentimental com uma pessoa morta, ele é capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito ira obedecê-lo). Esta magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado ou se o espírito estiver mais afastado no mundo dos mortos.

Controlar Spiritum

O Mago consegue controlar as ações de ume espírito a até 4D, ou acalmar um espírito irado. O Mago pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos do mundo dos mortos.

5º Circulo

Entender Spiritum

Permite ao Mago visualizar um espírito, ou conversar com um espírito superior. O Mago pode saber se um espírito baixo esta falando a verdade ou não. Consegue conversar com o espírito de alguém morto a ate um ano e um dia. Podem se observar as formas astrais de um demônio, se o conhecimento sobre demônios for suficiente (focus 5).

Criar Spiritum

Permite ao Mago saber a localização aproximada de um espírito no reino dos mortos, caso ele esteja dentro da terra. O Mago é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários (força 5d)

Controlar Spiritum

Permite ao Mago segurar ou colher o caminho de espíritos no mundo dos mortos, forçando o morto a voltar à vida (força 5D contra a WILL da vitima).

Arkanun

1º Circulo

Entender Arkanun

O Mago sente um "arrepio" na presença de um demônio, ou é capaz de sentir sua presença a até 10m de raio. Caso o Mago consiga olhar um demônio profundamente em seus olhos (mesmo que este esteja disfarçado), o Mago será capaz de sentir que a "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Arkanun

O Mago consegue conjurar um demônio menor de outro plano. O Mago pode tornar seu rosto maligno, deformando seu rosto e seus dentes a fazer a voz ficar demoníaca.

Controlar Arkanun

O Mago pode influenciar um demônio menor. O Mago é capaz de controlar um pequeno demônio IMP ao toque. O Mago pode criar, através de rituais, uma proteção de IMP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho Demônios.

2º Circulo

Entender Arkanun

O Mago consegue sentir uma característica básica de um demônio que ele toque. O Mago sente a presença de demônios em um círculo de até 25m de raio. O Mago pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distancia) em planos com demônios.

Criar Arkanun

Pode comandar ou conjurar um IMP. O Mago cria garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertar o inimigo (por apenas 1 rodada), ou uma versão mais duradoura (WILL/Turno), que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Arkanun

O Mago pode mentir para demônios menores sem medo de ser descoberto. O Mago pode gritar uma ordem para um demônio e ele, caso falhe em um teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental de um IMP. Pode fazer um círculo de 50 cm de raio que demônios não poderão atravessar (WILL da criatura vs. força 2D)

3º Circulo

Entender Arkanun

Permite ao Mago comunicar-se com um demônio, ou localizar um ser em planos com demônios em meio a multidões. Permite detectar demônios em um raio de 50m. O Mago pode abrir um portal temporariamente para planos com demônios, e ir para lá por WILL/Turno. O Mago é capaz de uma emoção básica de um demônio.

Criar Arkanun

Permite ao Mago conjurar 2 IMPs, ou um demônio qualquer médio. É a base de todos os rituais envolvendo demônios familiares (demônios que encarnam em animais, principalmente gatos, cão do inferno, corujas). O Mago pode criar asas em suas costas, semelhantes as de um

demônio ou de um dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de 10m/s (se estiver também com o caminho do Ar).

Controlar Arkanun

O Mago é capaz de controlar demônios Médios por um curto período de tempo. É capaz ficar invisível para um demônio inferior. Pode criar um círculo de proteção de 3D de força, ou controlar um demônio no raio de 1m. O Mago pode deixar sua pele com a de demônios e resistente a dor (IP 3).

4º Circulo

Entender Arkanun

Permite ao bruxo ler os pensamentos superficiais de um demônio, através de rituais caros e complexos. O Mago consegue detectar a presença de um demônio, mesmo que este esteja transformado em homem ou disfarçado, até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para planos de demônios através de portal especialmente confeccionado, por um curto período de tempo.

Criar Arkanun

Permite ao Mago conjurar 4 IMPs, ou 2 demônios médios. O Mago pode mudar sua aparência incorporando a aparência de demônios (chifres, garras, dentes, rabo, asas, pele). Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão dever fazer um teste de WILL, para não entrarem em pânico.

Controlar Arkanun

O Mago é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas pode controlar demônios médios através de 1 toque, ou liberar um demônio de um controle.

5º Circulo

Entender Arkanun

Permite ao Mago enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio em outro plano. Permite ao Mago vislumbrar uma paisagem em planos demoníacos. Detecta um demônio em um raio de 200m. Localiza aproximadamente um demônio em seu plano, ou pode camuflar a presença de um demônio para outro Mago. O Mago é capaz de aprisionar um demônio, se possuir os conhecimentos necessários (força 5D).

Criar Arkanun

Através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o Mago consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo. É capaz de criar um portal de garras, composto de 12 garras negras que britam do chão segurando a vítima e causando 2d6 pontos de dano, e segurando a vítima com Força 5D.

Controlar Arkanun

Permite ao Mago colocar sugestões pós-hipnóticas em um demônio menor. Possibilita ao Mago controlar um demônio menor em seu plano de origem, desde que o

Mago seja capaz de poder visualizá-lo (o raio de controle é de 4m). Através de amuletos especialmente

confeccionados, o Mago é capaz de seduzir um demônio e utilizar o em seus rituais.

Tabela de Invocação de Demônios de Arkanun

Pontos de Focus	Imps	Sernezs	Bergahazzas	Daemons
1	1	-	-	-
2	2	1	-	-
3	3	1	-	-
4	4	2	1	-
5	5	2	1	-
6	6	3	1	-
7	7	3	1	-
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1

Obs.: Gerais, Bestas de Bolgardan e Lamazuus somente podem ser invocados sob rituais específicos, que exigem artefatos escondidos, locais específicos e determinadas conjurações planetárias.

Metamagia

1º Circulo

Entender Metamagia

Pode-se perceber se o ambiente esta ou não impregnado de magia. Percebe se uma pessoa tem aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural (O mestre deve fazer um teste me segredo porque nem sempre este ritual funciona). Permite detectar se existe magia em um objeto pequeno.

Criar Metamagia

O Mago pode criar uma tela astral invisível e etérea de ate 1m quadrado que possui uma ligação com ele (e pode ser usada com alarme, caso alguém se aproxime). Pode fazer o Mago tocar com os dedos um objeto que esteja em outro plano.

Controlar Metamagia

Cria um relógio biológico perfeito, o Mago sabe exatamente as horas que desejar. O Mago pode descobrir medidas relacionadas ao tempo e espaço (com a distancia exata entre 2 pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O Mago calcula ou deduz medidas relacionadas ao espaço (altura, distancia, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético.

2º Circulo

Entender Metamagia

Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado com magia, nesse caso, um teste de 2d6 versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao Mago descobrir que tipo de caminho e forma aparecem em um objeto

encantado. Pode criar uma ligação mágica com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa

aura pode servir para o Mago criar uma conexão arcana com o objeto).

Criar Metamagia

O Mago pode alterar o resultado de dados ou cartas antes delas serem distribuídas. Faz com que o Mago desenvolva uma grande "sorte" em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior que 1/100 (suficiente para tirar uma carta de um baralho). Permite o Mago enxergue ou plano próximo do que a pessoa resida.

Controlar Metamagia

Excelente noção do tempo e espaço. Pode determinar distancia que ele não é capaz de enxergar com bastante perfeição. Permite ao Mago dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo. Apos este intervalo os objetos são perdidos.

3º Circulo

Entender Metamagia

O Mago pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura (desencantar). Consegue mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura, ou ainda, tentar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo.

Criar Metamagia

O Mago pode entender a teoria do caos. Faz com que eventos simultâneos de interesses comuns aconteçam em um mesmo espaço tempo (também chamados pelos mortais de coincidência). Com estes rituais, o Mago pode prever eventos aleatórios da ordem de 1/1000. Criar Metamagia ajuda na tração de círculos de proteção e barreiras místicas contra seres de outros mundos.

Controlar Metamagia

Permite ao Mago criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, de modo que consiga guardar até 4 vezes seu volume interno. Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em até 2 vezes em uma pequena área.

4º Circulo

Entender Metamagia

O Mago detecta naturalmente a magia em até 50m de raio. O Mago pode ficar completamente invisível a métodos Magos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos até sua origem. O Mago carrega objetos com pontos de magia seus, pelo espaço de tempo de até 24 horas. Entender metamagia neste focus é a base para a criação de amuletos e talismãs.

Criar Metamagia

Permite ao Mago abrir pequenas janelas de observação para os planos próximos. Este focus é suficiente para o Mago consiga guiar-se sozinho nos planos próximos, pois funciona com uma bússola astral. O Mago pode usar Metamagia para forçar a fusão entre outros planos e a terra.

Controlar Metamagia

Permite ao Mago criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. O Mago em conjunto com outros caminhos, pode percorrer grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo (uma versão mais fraca de teleporte usando ligações arcanas).

5º Circulo

Entender Metamagia

O Mago pode detectar se ocorreu alguma magia no local a pouco tempo e que tipo de caminho foi utilizado, seguindo as trilhas residuais de energia mística (magias feitas a até 1 dia). É a base para a confecção de armas mágicas permanentes, fixador de poções e elixires e energizador de círculos de proteção. Permite ao Mago drenar e usar com se fossem seus pontos de magia armazenados em um objeto. Uma vez usados os pontos de magia são perdidos.

Criar Metamagia

É a base para construções de portais entre os planos de existência e para a transferência de objetos através de planos. Junto a outros caminhos, permite que o Mago utilize rituais de controle ou conjuração de animais e plantas em seres mitológicos (por exemplo: dragões, grifos, cicatrizes, árvores de Arcádia, fadas, gnomos, orcs e outras criaturas).

Controlar Metamagia

Permite ao Mago teleportar-se em pequenas distâncias. É usada em conjunto com outros caminhos para expulsar criaturas extra-planares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o Mago se encontra, fazendo com que ele tenha uma iniciativa maior.

Outros Efeitos e Caminhos

Os caminhos podem ser combinados gerando outros caminhos. Em termos de regras considerasse o focus mais baixo como o foco do caminho secundário ou terciário. As combinações possíveis são infinitas. O Caminho do Magma (Fogo + Terra) permite desde andar sobre as brasas (Entender Magma 1) até invocar pequenas erupções vulcânicas (Controlar Magma 4). O caminho das Cinzas ou Fogo Negro (Fogo + Trevas) permite que se aqueça um acampamento sem se alertar os inimigos (Criar Cinzas 2), queimar um inimigo sem que se veja as chamas (Criar Cinzas 2,3 e 4) ou se conjurar demônios de chama negra (Controlar cinzas 5 ou 6), o caminho das Cores e Brilhos (Fogo + luz) permite a criação de ilusões perfeitas (Criar Cores 4) luzes que hipnotizam (Criar Cores 3) ou cegam

(Criar Cores 5 ou 6), O Caminho da Fumaça (Fogo + Ar) pode encobrir ataques (Criar fumaça 3,4 ou 5) sufocar um inimigo (Controlar Fumaça 4 ou 5), o caminho dos Relâmpagos (Ar + Luz) pode permitir ao mago até controlar os raios durante uma tempestade (controlar relâmpago 6 ou mais), vários outros caminhos ou efeitos são possíveis o caminho do Gelo (Ar + Água), Vitalidade ou Vapor (Água + Luz), Cristais (Terra + Luz), Lama (Terra + Água), Pó e Corrosão (Trevas + Terra), Vácuo (Ar + Trevas), Venenos (Água + Trevas), animais mitológicos, dinossauros (Animais+Metamagia) disparo de armas de fogo (Terra+Fogo), Necromancia (Arkanun+ Spiritum) entre infinitas possibilidades.



Pontos Heroicos

Pontos Heroicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heroica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heroicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heroicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heroicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heroicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heroicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heroicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heroicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Roberto de Alencar é um soldado da Spada de Dios. Sua missão é proteger o padre Olavo Albuquerque durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Olavo. O espírito que está possuindo a pobre camponesa, Emília de Sá e Feitosa, abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Olavo estava indefeso e é atingido no peito. Alencar tenta se desviar, mas o golpe foi certo e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se ele não tivesse Pontos Heroicos. O Jogador de Roberto de Alencar declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heroicos. A

cadeira apenas esbarra no ombro de dele e é arrebatada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heroicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heroicos será contado como dano normal.

Além da absorção de dano, pontos heroicos podem ter outros usos, como resistir ao medo, natural ou sobrenatural sem precisar de testes. Para resistir ao medo natural o custo é de 1 PH por cena, e para medo sobrenatural, isto é provocado por magia ou poderes, o custo de 2 PH por cena. Quando usar e quando não usar Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, TEMPLÁRIOS ou TORMENTA, por serem ambientes de aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heroicos.

O uso de Pontos Heroicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de

Campanha preferem jogar. Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heroicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heroicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heroicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heroicos. A quantidade de Pontos Heroicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heroicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heroico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia). Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heroicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).







Pontos de Fé

Padres, Jesuítas, Inquisidores e templários

Os poderes da fé estão ligados em Santa Cruz principalmente aos Inquisidores, e padres da Companhia de Jesus, mas religiosos judeus ou árabes também podem ter acesso a estes poderes. O Valor dos pontos de Fé será limitado por Teologia/10. Segue abaixo uma lista de milagres que podem ser obtidos por meio dos pontos de fé. Um Sacerdote ou Beato conhece um número de milagres igual aos seus pontos de fé.

Afastar Mortos Vivos

Por meio dos pontos de fé, o sacerdote pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar vampiros, demônios, espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto anuncia quantos pontos de fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de pontos de fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Aumento de atributos físicos

O Sacerdote pode aumentar um atributo físico em 1d6 durante 3d6 rodadas ou uma cena gastando um ponto de fé, mas apenas UM atributo de cada vez.

Aumento Milagroso de Atributos

Semelhante ao aumento de atributos físicos, mas com a diferença que o personagem pode gastar mais de um ponto

de fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM teste.

Ativação de Itens Mágicos

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos seres da cidade de Prata) requerem pontos de fé para serem ativados ou utilizados. somente pessoas com fé podem utilizar esses artefatos.

Benção

A bênção dá a 1 pessoa por ponto de fé um bônus de +5% de defesa em combate, durante uma cena.

Controlar mortos vivos

Semelhante a afastar mortos vivos, mas permite comandá-los por uma cena.

Conversar com animais e pássaros

Muitos Santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um ponto de fé, o personagem é capaz de conversar com um animal durante uma cena.

Cura

O Sacerdote pode utilizar 1 ponto de fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até o máximo de 1 ponto de fé por dia), ou 2 pontos de fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Este toque também pode ser feito em plantas ou animais.

Encantar

O Sacerdote pode encantar uma arma durante uma cena ou 3d6 rodadas, de modo que a arma possa ser considerada uma arma +1 durante esse tempo, podendo ferir criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas, múltiplos encantamentos podem ser colocados na mesma arma, mas cada um demora 1 rodada para ser feito.

Exorcismo

Semelhante a afastar mortos vivos, mas utilizado contra demônios, espectros e outras criaturas para enviá-las a seu plano de origem.

Recuperando pontos de fé

Sacerdotes católicos recuperam seus pontos de fé com orações. As vezes o personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Mortificações da carne e privações também são comuns

Sacerdotes Yorubás

O Sacerdote Yorubá utiliza-se de sua fé e apetrechos (como cachaça, charutos, chás e ervas, danças e cânticos assim como vestuários) para "incorporar" as antigas divindades espirituais, chamadas de Orixás. Os Orixás se materializam como forças da natureza permitindo ao sacerdote a realização de certas proezas pelo período de 1d6+2 rodadas. Quando o sacerdote incorpora um Orixá ele adquire determinadas características do Orixá como voz e forma de agir. Cada Orixá possui um custo diferenciado em pontos de fé.

EXÚ (Orixá da comunicação, mensageiro entre os homens e os Orixás)

Custo: 2 Ponto de Fé.

Permite ao sacerdote se comunicar com qualquer criatura consciente, mesmo que não conheça sua língua além de permitir gerar na vítima um pânico extremo, que se tornará capaz de atacar e fugirá imediatamente (Permite como resistência um teste de Will difícil).

IANJÁ (Senhora dos Ventos e tempestades, protetora contra os espíritos dos mortos)

Custo: 4 pontos de Fé.

Iansã gera uma luz mágica nas mãos do sacerdote, que pode ofuscar a visão de um inimigo (deixando o cego enquanto a luz durar) e que causa 1d6+2 de dano em Demônios, Vampiros e Mortos Vivos, permite também ao sacerdote ser carregado pelos ventos por até 30 metros.

IBEJI (Orixá protetor dos gêmeos, referente à dualidade, à sombra e ao reflexo)

Custo: 4 pontos de Fé.

Ibeji permite ao sacerdote criar uma ilusão que copia algo que o sacerdote tenha visto, além de poder camuflar o personagem em qualquer ambiente (de acordo com que ele não se mova) através de uma ilusão de mimetismo, o movimento do personagem gera a impressão da distorção transparente de um recipiente com água.

IEMANJÁ (Rainha do Mar, Deusa mãe)

Custo: 4 pontos de Fé.

Iemanjá permite ao sacerdote controlar até 50 mil litros de água, provocando uma força de impacto de 1d4 de dano, abrir rios calmos, lagos, virar um barco, apagar incêndios e criar uma onda, além de dar ao sacerdote a capacidade de respirar debaixo d'água.

IFÁ (Mensageira dos Orixás, deusa da adivinhação, detentora dos segredos ocultos)

Custo: 2 pontos de Fé.

Ifá permite ao sacerdote ter visões turvas a respeito de uma das possibilidades do futuro, e a capacidade do sacerdote, ao tocar um objeto, absorver as últimas imagens e impressões que que uma pessoa teve ao tocar o objeto.

NANÃ (Grande matriarca, Orixá das Chuvas)

Custo: 2 pontos de Fé.

Nanã pode gerar uma tempestade de até 1km², dá ao sacerdote a capacidade de causar um dano de 1d6 em demônios, vampiros e mortos vivos através do toque, e permite abençoar uma pessoa dando-lhe um bônus de +10% para resistência à magia e um IP 5 contra ataques físicos.

OBÁ (Orixá das águas agitadas e das Guerras)

Custo: 2 pontos de Fé.

Obá concede ao sacerdote um bônus de +10% nas habilidades de combate referentes à defesa e dá a percepção a ele sobre qualquer movimento hostil ou conspiração contra o sacerdote em um raio de 40 metros.

OGUM (Orixá do Ferro e dos Combates)

Custo: 4 Pontos de Fé.

Ogum pode dar ao sacerdote um bônus de +10 em FR, e fazer surgir uma espada mágica com dano de 1d10+5.

OMULŪ (Orixá da pestilência)

Custo: 4 pontos de Fé.

Omulú pode dar ao personagem a capacidade de criar uma dor abominável na vítima causando-lhe o dano de 2 PVs por rodada e tornando todas as suas ações difíceis, além de adoecer uma vítima com qualquer doença conhecida pelo sacerdote.

OSSÃÊ (Orixá das Folhas medicinais e da cura)

Custo: 4 pontos de Fé.

Ossãê dá ao sacerdote o poder de curar qualquer doença, ou curar os ferimentos de alguém restaurando até 10 PVs,

além de poder infestar o corpo de alguém com Axé, lhe concedendo um bônus de +15 em CON enquanto Ossãe estiver incorporada.

OXALÁ (Orixá da Criação, senhor supremo)

Custo: 4 Pontos de Fé.

Oxalá pode criar um escudo com IP 4, que poderá ser utilizado enquanto estiver incorporado, permite ao sacerdote desviar-se de qualquer ataque e refletir o ataque contra o agressor (com um resultado crítico em defesa), assim como detectar qualquer magia ou criatura mágica em um raio de 20m.

OXÓSSI (Orixá da Caça e dos Caçadores)

Custo: 4 pontos de Fé.

Oxóssi cria um arco dourado que dispara flechas de energia (com o dano de 1d10+3) exigindo o uso da perícia correspondente para utilização, além de dar ao sacerdote o poder de aterrorizar até 2d6+1 animais que fugirão em pânico.

OXUM (Orixá das Águas doces, e fontes de água)

Custo: 2 Pontos de Fé.

Oxum permite que o sacerdote caminhe sobre as águas, ou que crie um nevoeiro de até 100m2, tornando difícil qualquer ação na área (como correr, pegar algo que caiu, encontrar o caminho ou lutar).

OXUMARÉ (Orixá da Serpente arco-íris)

Custo: 4 pontos de Fé.

Oxumaré permite ao personagem controlar qualquer réptil ou se transformar em uma cobra (à escolha do sacerdote), processo que demora uma rodada.

XANGÔ (Orixá das Tempestades, Raios e Trovões)

Custo: 4 pontos de fé

Xangô permite ao sacerdote soltar raios pelas mãos que causam 1d6+3 de dano ou criar um machado dourado que jogado sobre o alvo causará 1d6+3 (+ Fr caso empunhado) de dano e voltará às mãos do sacerdote.

Novo Aprimoramento

Filhos de Santo

2 pontos: Ser um filho de santo permite ao personagem incorporar o Orixá escolhido pela metade dos pontos de fé exigidos.

Recuperação de pontos de Fé

O Sacerdote Yorubá não recupera seus pontos de fé através de oração, castidade, etc., mas através de oferendas específicas dedicadas aos orixás em determinados locais e determinadas épocas do ano, e uma série de ritos com música, vestuários, dança, realizados todas as semanas nos terreiros.

Xamãs e Pajés

Um xamã ou pajé pode conhecer uma quantidade de milagres, igual aos seus pontos de Fé, os milagres são ensinados em sonhos por determinados espíritos e chamados Dons. Os milagres dos pajés são referentes aos espíritos da natureza provenientes do panteão Tupi-Guarani. Para realizar um milagre o pajé deve gastar os pontos de fé, e passar por um teste de Xamanismo (o que significa que realizou todos os ritos com precisão) e só em seguida virá o efeito. Alguns Dons referentes ao Xamanismo São:

Andar sobre as águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao Pajé andar sobre as Águas como se fosse terra firme por 1d8 rodadas. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Camuflagem

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé se mimetiza à paisagem tornando quase impossível percebê-lo de acordo que permaneça parado, mesmo com um teste de PER, o efeito deste dom dura 1d6 rodadas. Este dom é ensinado por Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas.

Comunhão com a floresta

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé consegue, através de um transe, entrar em comunhão com a floresta, visualizando um assunto desejado (uma pessoa perdida, o local de uma queimada, um caçador, um inimigo). Este dom é ensinado por Anhangá o espírito da natureza.

Controle das Águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao pajé controlar até 50mil litros de água por 1d6 rodadas, o suficiente para criar ondas em rios calmos, Abrir rios, lagos, apagar incêndios, virar um barco ou fazer um jato d'água que causa 1d4-1 de dano por impacto, podendo derrubar a vítima. Este dom é ensinado por Iara o espírito das Águas.

Criar ilusão

Custo: Variável.

Descrição: Ilusão sonora (1 ponto de fé) Cria um som determinado em um local determinado, como o rugido de uma onça na mata. A ilusão durará 1d10 rodadas. Ilusão Visual (2 pontos de fé) Cria uma miragem específica em um determinado lugar, como uma cobra sobre uma árvore. A ilusão durará 1d10 rodadas. Ilusão complexa (3 pontos de fé) Cria uma ilusão com som e imagem, permitindo

inclusive o pajé se passar por outra pessoa. A ilusão durará 1d10 rodadas. Este dom é ensinado por Japeusá o espírito da mentira e da trapaça.

Criar Nevoeiro

Custo: 4 pontos de Fé.

Descrição: Cria um nevoeiro em uma área de 100m2 tornando todas as ações, incluindo combates, nesta área difíceis. Este dom é ensinado por Jaci a deusa da lua e do mistério.

Cura

Custo: 1-10 pontos de Fé.

Descrição: Cada ponto de fé restaura 2 pontos de vida de um personagem, curando feridas ou restaurando o físico abatido por uma doença. Para se curar uma doença ou o efeito de um veneno exige-se o gasto de 5 pontos de fé. Antes de recuperar seu físico. Este dom é ensinado por Angatupri, o espírito ou personificação do bem.

Dardos de Pedra

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé pega um punhado de terra ou pedras no chão e joga contra um adversário. O punhado se torna dardos de pedra que causam 1d6 de dano. Este dom é ensinado por Ao Ao o deus dos montes e montanhas.

Desviar de Ataques

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Os ataques desferidos contra o pajé não o atingem. Desviar de ataques mágicos exige 4 pontos de fé, se na jogada de Ocultismo- Xamanismo o personagem conseguir um crítico (1/4 do valor da perícia) o ataque se voltará contra o agressor. Este dom é ensinado por Pytajováí, o deus da guerra.

Detectar magia

Custo: 2 ponto de Fé.

Descrição: O pajé verá um brilho fluorescente em todo objeto ou criatura infestada de magia num raio de 10m. Este dom é ensinado por Nhanderuvuçu a própria energia do universo.

Exorcismo

Custo: Variável

Descrição: Pajés são especialistas em exorcismo de criaturas de pindorama. A criatura exorcizada é expulsa, apenas podendo voltar na noite seguinte. Expulsar espíritos, Jurupari, um morto vivo, Bradador Avasati exigem o gasto de 2 pontos de fé. Cães da Meia Noite, Demônios, Mauaris, mula sem cabeça 4 pontos de fé com a dificuldade difícil, e demônios maiores, Touro Negro, Anhangá 10 pontos de fé e a dificuldade do teste se torna crítico. Este dom é ensinado por Angatupri, o espírito ou personificação do bem.

Invocar tempestade

Custo: 5 pontos de Fé.

Descrição: Cria uma tempestade de 1km2, permitindo apagar incêndios, retardar inimigos, salvar lavouras, etc. A tempestade dura 3d6 rodadas. Este dom é ensinado por Tupã o deus do Trovão e da tempestade.

Levitar

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé levita durante 2d6 rodadas, uma altura equivalente a sua velocidade. Controla sua altura, mas não pode se locomover do local. Este dom é ensinado por Jaci a deusa da lua.

Localizar Água

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé Consegue saber da existência de qualquer reserva de água num raio de 10km. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Profecia

Custo: 2 pontos de Fé

Descrição: Permite ao pajé ter visões de fatos que ainda não ocorreram, vendo uma das possibilidades do fato, que pode ser alterado. As Visões se manifestam em símbolos (nos sonhos) ou na fumaça de uma fogueira preparada com certa mistura de ervas. Este dom é ensinado por Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani.

Purificar Água

Custo: 1 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue purificar até 10 litros de Água tornando-a potável. Este dom é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Relâmpago

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Um raio com alcance de 100m é atirado pelo personagem com dano de 1d6+3. Este dom é ensinado por Este dom é ensinado por Tupã o deus do Trovão e da tempestade.

Remover encantos e Feitiços

Custo: Focus do feitiços +1

Descrição: O pajé consegue desfazer feitiços, jogados sobre uma pessoa. Este dom é ensinado por Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo e por Angatupri, espírito ou personificação do bem.

Respirar sob as Águas

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue respirar sob as Águas durante 1d10 rodadas. Este dom é ensinado por Iara a Senhora das Águas.

Criado seus próprios Dons

Os poderes da fé no xamaismo podem simular rituais de outros magos. Para tanto considere um gasto em pontos de fé igual ao focus que seria exigido em magos elementares. O milagre é pedido para determinadas divindades do panteão tupi guarani que correspondem a forças da natureza.

Fogo: Guarací (kwara'sĩ) , o deus do Sol responsável pelo sopro da vida que invade os homens.

Terra : Ao Ao, Deus dos montes, das montanhas e dos minerais, ou Teju Jagua, deus ou espírito das cavernas e frutas

Água: Iara ('y-îara), Deusa das Águas e dos peixes simbolizada por uma mulher com cauda de peixe. Criadora de toda raça de Iaras de pindorama. Ou Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Ar e Luz: Nhanderú, aquele que falapelo trovão.

Trevas: Jurupari, o espírito das sombras criador de terríveis criaturas que assolam pindorama. Ou îasy (ou Jaci), a deusa da lua protetora dos amantes e da reprodução.

Metamagia: Nhanderuvuçu. Força que representa a própria criação e o caos que a antecedeu.

Rituais de Pajé

O Xamanismo lida com controle de forças naturais entendidas com "Espíritos da natureza", vagens planares e astrais, rituais de cura e divinação. Permite a utilização dos caminhos Naturais Humanos, Animais e Plantas, assim como O Arcano Negro de Spittum.

Rituais Xamânicos

Rituais Xamânicos normalmente envolvem cânticos a espíritos da natureza, danças ritualísticas, fumo, ervas e chás. Abaixo segue alguns espíritos invocados em cânticos e invocações.

Animais: Anhangá (Espírito antigo) – O mais antigo espírito e protetor da caça , Iara (Senhora das Águas) é a protetora das águas e dos peixes. Representada como uma mulher com cauda de peixe. Invocada para rituais com animais aquáticos, Caaporã o protetor das matas por si só nascidas e protetor dos animais que vivem nas florestas, nos campos, nos rios, nos oceanos, enfim o protetor de todos os seres vivos, e Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Plantas: Teju Jagua, deus ou espírito das cavernas e frutas, e Moñai, deus dos campos abertos.

Humanos: Jaci (Deusa Lua) – Jaci ou îasy é a deusa lua criada por tupã, protetora dos amantes e da reprodução. Yacy Yateré, deus da sesta, Kurupi, deus da sexualidade e fertilidade. Pytajováí, deus da guerra, e Abaçai- espírito da festa e do êxtase.

Spiritum: Luison, deus da morte e tudo relacionado a ela. Tau, espírito ou personificação do Mal e Angatupri espírito ou personificação do bem

Recuperando Pontos de Fé

Pajés recuperam seus pontos de fé através de ritos com fumos e ervas (algumas alucinógenas) cânticos, e mortificações. Recuperando seu nível de pontos de fé por rito, um rito dura em torno de 12 horas. Se o personagem ferir a confiança do espírito que lhe concedeu o dom, este se virará contra o personagem. O pajé perderá seu dom e será perseguido por forças naturais.





Tomo III-

Ars Bellum





A Arte da Guerra

O combate foi rápido e mortal, as blumas de medo da morte obscureciam a visão, quando Miguel se deu conta uma lança havia vasado seu braço esquerdo, Miguel rapidamente encostou sua pistola sobre o olho da criatura e atirou, sentindo um odor ensanecedor dos miolos da criatura que se espalharam sobre seu corpo, enquanto toda a criatura se decompunha rapidamente em sua frente, ou ouviu um grito, Maria o chamava, correu, mas uma lança vazou sua perna, viu um brilho de fogo e Mukuma estava com seu corpo incendiado, e com o facão em brasa decapitou a criatura que o ferira, apoiando em seguida as mãos no chão e levantando a perna em brasa em um arco rotatório que atingiu duas criaturas que se incendiaram, neste meio tempo Miguel carregou novamente sua pistola, a ponto de ver mais uma criatura alada pronta para introduzir sua lança no peito de Mukuma, e disparou fazendo-a cair ao chão. O fogo cessou, seria uma criatura de fogo? Mas ele o ajudava a correr em direção a onde estava Maria ajoelhada sobre um círculo de sangue de onde as criaturas não haviam se aproximado. Corram são muitos, a estrela dalva brilhava no céu por entre as blumas anunciando que o amanhecer se aproximava, o bater das malditas asas geravam um ritmo vertiginoso, haviam muitos deles, mas Mukuma e Miguel corriam, a ferida na perna de Miguel começava a tontear-lo mas era necessário enfrentar a dor ou se confrontar com a morte, estranho como o medo faz com que o sangue adquira um odor nauseante, chegaram até Maria, as criaturas não se aproximavam do círculo de sangue, Miguel sabia que era um círculo de proteção, do mesmo que ele traçava com mercúrio, enxofre e sal, mas a magia de Maria utilizava seu sangue e suor. Ela disse “espero que venham reforços, não vou aguentar por muito tempo” e as asas batiam ao redor, Maria estava quase desmaiando, mas gritos foram ouvidos na selva, flechas cruzaram os ares, dezenas de criaturas caíram ao chão, Maria desmaiou, o sol dava seus primeiros sinais e quando a névoa começou a se dissipar o grupo se viu cercado por uma centena de índios, alguns utilizavam peles de onças sobre o corpo, outros possuíam pinturas exóticas. Lanças foram apontadas aos três, um índio alto com um grande cocar de penas azuis disse “tragam os invasores” e eles foram levados pela selva densa até uma aldeia no meio de uma clareira.

Foram levados a uma oca guardada por 3 guerreiros índios, quando Maria começou a acordar, o mesmo índio alto entrou na taba e falou em português com sotaque mesclado ao francês e ao tupi “procuravam o que nesta terra?” “Procuravamos el secreto del fuego, viejas visiones, e...” Maria fez um sinal para que Miguel se cale. “Os Kupendiepes assolam estas noites, partimos porque escutamos a arma do trovão, caraímas não podem ficar aqui, teremos que mata-los.” Maria disse “Fomos guiados por medo da morte, ele teve visões de fogo destruição,

velhos espíritos, mortos vingativos e uma grande batalha” “Aquele traidor sabe que o fim dele se voltar a esta aldeia é a morte, Nossa tribo está adoecendo, o peje já se encontra velho os espíritos da morte são muito fortes, precisava-mos de outro pajé...” Miguel tentou argumentar “El pajé es um brujo e curandero? También soy um pajé”, o homem olhou para ele, desconfiou mas disse “venha castelano”.

Miguel seguiu o índio até uma oca onde um homem velho estava deitado doente, febre e delírio o acompanhavam. Miguel o diagnosticou “es la gripe, es mortal contra su Pueblo” e sacou um frasco com compostos que se encontrava em seu bolso, uma encomenda que havia preparado e esquecido. Miguel deu o frasco para o homem beber, sabia que o composto não agia da mesma forma nos nativos, a doença era muito forte neles, por isso feriu seu pulso e do velho e mesclou os sangues, algo devia existir no sangue dos brancos que gerava uma proteção contra este mal. Em cerca de uma hora o composto fez efeito e o velho índio despertou. Miguel gritou “Ele está mejor”, o Mourubixaba que havia o conduzido entrou na oca “Está livre pajé branco” “pero ay algo que me tengo que preguntar, algo me fez venir aqui. Yo tengo que saber lo que és urubumirim...” o Mourubixaba retrucou “nunca mais diga este nome” o pajé começou a falar “urubumirim foi a última batalha, na guanabara, quando os espíritos se voltaram contra o nosso povo, naquela época eu era um jovem, os espíritos queriam a destruição do homem branco, disseram como invocar Mboi-tatá a grande serpente de fogo, mas a tribo estava contando com a proteção dos franceses. Quando a aldeia foi atacada por tribos inimigas e pelos portugueses a doença caiu sobre todos, os animais nos abandonaram e os velhos espíritos se afastaram. A morte assolou as tribos e Loisión o carniceiro dançou aquela noite, eu escapei, mas ainda ouço os gritos daqueles que caíram” “Ele te contou nossa vergonha. Os espíritos ainda querem o fim do homem branco, mas te ajudaram a recuperar o pajé”, “Ele necessita de descanso, em uma semana estará bueno”, “Canaíma, você me deu seu sangue, o meu também é seu, enquanto eu divagava no mundo dos sonhos, uma brisa me levantava pelo ar, eu vi um grande guerreiro branco controlando a serpente de fogo e evitando a destruição, agora você tem meu sangue, os espíritos vão te ouvir” ele se levantou, “Yamaté, me deixe a só com ele, tenho que leva-lo ao mundo dos espíritos para que ele saiba de sua missão”, o Mourubixaba saiu. O Pajé despejou o caldeirão e o encheu com água e ervas, acendeu um cigarro e deu para que Miguel o fume, a segunda tragada tontear Miguel, os vapores no fogo tomavam conta da cabana e faziam Miguel transpirar, sua respiração se tornou difícil, seus batimentos cardíacos mais lentos, o velho veio com uma tigela com algum chá espesso deu para Miguel tomar e também bebeu.





Regras e Testes

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. Em Santa Cruz, os personagens possuem 8 atributos, com valores variando de 3 a 18 (ou mais). Este é o Chamado valor do Atributo.

O Valor de teste em um atributo é igual 4 vezes o valor do atributo, em porcentagem.

Para fazer um teste o jogador joga 1d100 (dois d10 sendo 1 para a dezena e outro para a unidade). Se o valor lançado for IGUAL ou MENOR que o valor de teste, ele terá conseguido realizar o feito.

Nokoma 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.

Os testes também são realizados para as perícias normais. Neste caso, o próprio valor da perícia equivale ao número de teste.

José, um ladrão, deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Habilidades de Ladrão - Furtividade. Felizmente, José tem algum treinamento e possui (Habilidades de Ladrão - Furtividade 30). Suas chances são de 30%.

Teste Fáceis e Difíceis

Existem três categorias de teste: Normal, Fácil e Difícil. Um teste Normal é feito com o valor é feito com o valor natural de teste. Um teste Difícil será feito com apenas metade do valor da perícia e um teste Fácil com o dobro do valor. O mestre deve avaliar a situação e pesar todos os elementos que podem facilitar ou dificultar a ação.

Frei Antônio 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.

Testes de Resistência

Os testes de resistência são mais utilizados que os testes comuns. Nestes testes, compara-se as habilidades ou atributos de duas fontes: Uma delas é chamada *Fonte Ativa*. É quem está tentando realizar a ação. A Segunda é chamada de *Fonte Passiva*. É quem está resistindo à ação. Para comparar valores, utiliza-se a tabela da página seguinte.

Para consultar a tabela, é muito simples. Basta comparar o atributo ativo com o passivo. O resultado é o valor básico do teste de resistência. Ele ainda pode ser modificado por forças externas (a critério do mestre)

Pode ser usada a seguinte fórmula:

$$\text{CHANCE}(\%) = 5 \times (\text{Fonte Ativa} - \text{Fonte Passiva})$$

Gonzalez e Pedro Ivo estão tirando um braço de ferro. Gonzalez tem FR 16 e Pedro Ivo tem FR 13. No primeiro caso, Gonzalez será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16 - 13 = 3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Gonzalez) vencer será $15 + 50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Gonzalez vence a disputa. Em testes de Perícia X Perícia, a conta é ainda mais simples:

$$\text{CHANCE}(\%) = 50 + \text{Fonte Ativa} - \text{Fonte Passiva}$$

Garcia, o Ladrão, está tentando se esconder na copa de uma árvore de um guarda que o persegue. Garcia possui (Habilidades de ladrão - Furtividade 50%) e o Guarda tem Procura 30%. Assumindo Garcia como Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 50\% - 30\% = 70\%$.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada 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.

Gonzalez, Igaratá, Firmino e Youbala estão tentando levantar uma Pedra de 400Kg. Eles têm FR 16, 12, 11 e 13, respectivamente. Somando-se os menores, $11 + 12 + 13 = 36$.

Fonte Ativa

Fonte Passiva

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
10	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																
11	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95															
12	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95														
13	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95													
14	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95												
15	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
17	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
18	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
19	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
20		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
21			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
22				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
23					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
24						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
25							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
26								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
27									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
28										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
29											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
30												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
31													05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
32														05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
33															05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
34																05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
35																	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Sucesso automático

Falha automática

Dividindo por 2, fica 18. Agora somamos os 16 de Gonzalez. Total 34. A pedra tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a pedra são boas: 70%.

Maria da Anunciação, Padre Ivo e Pedro da cunha estão rezando em conjunto para resistir ao controle mental de um demônio que possui controlar humanos 6. O mestre joga 6d6 e obtém 30. Maria possui Will 12, Padre Ivo 17 e Pedro da Cunha 15. A soma da força auxiliar (Maria e Pedro) é 14 (12 + 15/2 e arredondado para cima), somado à força principal (padre Ivo) teremos a Força 31. A Resistência do grupo é de 55% (31 como fonte ativa e 30 fonte passiva).

Combate

Em Santa Cruz, 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 PdMs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos PdMs 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.

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, verifica-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 AG1 metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Existem algumas ações que são tão rápidas que não são contadas em uma rodada, o que permite que sejam realizadas em conjunto com ações mais complexas, nem por isso elas deixam de ser importantes:

- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Mover-se em até AG1/2 metros..

Como Fazer um Ataque



Todos os personagens possuem algumas perícias de armas. Todas essas perícias possuem dois valores, por exemplo *Armas Brancas – Luta com Machado 40/40*. Estes valores são respectivamente de Ataque e Defesa. Para combates de dois ou mais personagens, verifica-se primeiro de quem é a ação.

O atacante joga 1d100 e tenta conseguir um número igual ou menor ao valor de ataque. Valores iguais ou maiores a 95 são sempre considerados falhas, mesmo que os bônus e modificadores elevem os valores de ataque e defesa acima de 95. Caso acerte o ataque é a vez da defesa tentar sua sorte.

Pedro Ivo está usando sua (Espada/Facão 40/25) para acertar um Morubixaba que usa um (Machado 30/50). O valor de ataque de Pedro Ivo é 40 e o valor de defesa do Morubixaba é 30. Pedro Ivo rola os dados e consegue um 35. Sucesso! Mas isso não quer dizer que o golpe acertou o índio, isso dependerá de sua defesa. O Mestre rola os dados para o Índio e consegue um 58, O índio falha em sua defesa. O golpe de Pedro Ivo acertou em cheio o Ancião.

Ataques com mais de um combatente

Acontece exatamente como o combate individual, só que o defensor somente pode fazer uma defesa, ou dividir seu valor de defesa entre os atacantes (o defensor escolhe como dividir, mas antes dos ataques serem realizados).

Acerto Crítico

Divida o valor do ataque por 4, arredondando para cima. Se o atacante conseguir rolar um valor abaixo deste número, diz-se que ele conseguiu um acerto crítico. O acerto crítico não acrescenta nada ao ataque, mas o dano é jogado duas vezes e somado (pense nisso como acertar a garganta ou algum outro ponto vital do adversário, coração, pulmão ou cabeça).

Danos e Proteção

Já verificamos se você conseguiu acertar seu alvo. Agora vem a parte do dano. Normalmente o dano é feito pelo tipo de arma que você está usando (espada, machado, lança). Para isso verifica-se se o acerto foi crítico ou não. Então joga-se os dados e calcula-se o dano.

Este é o chamado Dano Bruto. Após isso deduza o valor de IP de armadura que o alvo possua (colete, armadura, pele de couro, couraça). Aplique então o dano, subtraindo os PVs do alvo.

Leonardo acerta Teodoro com seu facão, Leonardo possui Força 17 (+2 no dano), Teodoro usa um Colete de Couro Rígido (IP 4), Leonardo joga 1d6+1 e tira 4, soma 2 de

seu bônus de Força e subtrai 4 da armadura de Teodoro. Teodoro recebe 2 pontos de dano em seus PVs.

Dano de Impacto

Mesmo que o defensor consiga fazer a defesa, ou mesmo que sua armadura Absorva todo o dano do golpe, o defensor ainda sofrerá o que nós chamamos de *Dano de Impacto*. Não importa a proteção, defesa ou perícia da personagem, uma vez acertado o golpe ele sofrerá pelo menos 1 ponto de dano (mais os bônus de Força), decorrentes do impacto sobre a armadura ou arma.

Lembre-se que mesmo debaixo da mais completa armadura, Aguentar uma machadada no peito, vai doer.

Regras especiais

Asfixia

Um personagem humano impedido de respirar pode suportar até CON/2 rodadas. A partir deste tempo passa a perder 1d6 PVs por rodada com direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Mira

Um personagem pode passar uma ou mais rodadas mirando em seu alvo. Ao Faze-lo, o personagem recebe

uma bonificação de 20% na perícia da arma de longa distância que estiver utilizando.

Queda

Quando o personagem cair, ele sofrerá um dano de 1d6 PVs por metro de queda.

Ataque específico

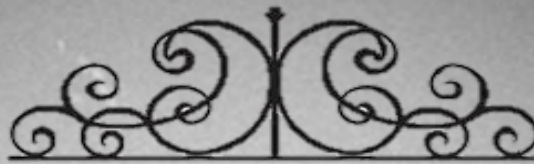
Existem alguns tipos de ataques específicos. O personagem pode querer atingir acertar uma parte específica do oponente, ou então querer desarmá-lo. Pode ainda apenas querer se jogar sobre o adversário.

O mestre deve aplicar penalidades de acordo com a dificuldade do movimento desejado, desarmar um oponente pode ser feito com um ataque normal que não provoca dano se acertado, já atingir o coração exige que o personagem acerte seu índice crítico para conseguir o que deseja.

Morrendo

Caso o personagem chegue a zero ou menos pontos de vida e não for atendido, perderá um ponto de vida por rodada até chegar a -5. Neste caso o personagem morre.





Combate Desarmado

Por mais que o personagem possua perícias em armas sempre existe um momento em que elas não estão disponíveis, e cabe-se apelar para a mais primitiva forma de combate: O combate desarmado. Todos os personagens possuem combate desarmado com um percentual de ataque e defesa igual à sua destreza, e podendo causar 1d3 de dano em seu oponente.

Embora qualquer pessoa seja capaz de dar chutes e socos deve-se levar em consideração que um lutador treinado consegue causar mais dano em seu oponente (Bônus de +1,+2,+3, etc. acima do bônus de Força) o que em grande parte agrega uma dificuldade adicional.

O Treinamento é árduo, mas um lutador treinado pode ser mortal. Consideremos estes golpes específicos como manobras, dos 3 estilos apresentados em Santa Cruz (Briga, Huka-Huka e Capoeira), e que a partir de 20% gasto, o personagem ganha uma manobra para cada 5% gasto na perícia, resultando na seguinte tabela.

% de Perícia	Número de Manobras
10%	0
20%	1
25%	2
30%	3
35%	4
40%	5
45%	6
50%	7
55%	8

O fato de não ter comprado uma manobra de ataque não significa que o personagem não a possua, apenas não possui treinamento suficiente nela, executando-a de forma pouco eficiente, conseguindo o dano de 1d3 em socos e

chutes, 1d6 por rodada em estrangulamentos e chaves, conseguindo derrubar um oponente com uma rasteira apenas com um certo crítico e não conseguindo nenhuma vantagem adicional quando consegue se defender ou desviar de um ataque.

Briga

A Forma mais primitiva de combate, acessível a todos os personagens. Baseia-se em socos, chutes, chaves e estrangulamentos. Desde a pré-história o homem briga. Embora possua poucas manobras acessíveis, esta forma de combate desarmado é a única acessível para todos os personagens.

Golpe	Dificuldade	Bônus
Soco Direto**	Normal	-
Soco Cruzado**	Normal	-
Gancho	Difícil	+1
Chute Baixo direto	Normal	+2
Chute Baixo Lateral	Normal	+2
Chute alto	Difícil	+3
Chave	Difícil	1d6 *
Estrangulamento	Difícil	1d6 *
Rasteira	Difícil	***

* Chaves e estrangulamentos causam 1d6 pontos de dano por rodada, a vítima tem direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade e um teste de FR x FR difícil para tentar se soltar. Quando a vítima chega a 0 pvs com uma chave, ocorre uma fratura na parte pressionada do

corpo, se a vítima chegar a 0 pvs com um estrangulamento ela cai inconsciente, mas não morrerá, a menos que o agressor continue a estrangulando.

**** Golpes que não precisam ser comprados.**

******* Derruba o oponente, que tem direito a um teste de AGI para não cair. O oponente fica uma rodada sem poder atacar.

Capoeira

Criada no interior das senzalas, como forma de se armar para a resistência conta a escravidão, a capoeira é uma forma de combate precisamente negra, uma mistura de Luta, jogo e dança ritualística. Uma manobra sem treinamento na capoeira causará os mesmos 1d3 de dano de um golpe comum de briga. Os primeiros 10% gastos darão a **ginga** como manobra básica. A **Ginga** é uma forma de dança, da qual partem os ataques e defesas do capoeirista, ela oferece um bônus de 15% de defesa ou ataque para o personagem, de acordo que ele esteja lutando com alguém que não a possua. Ela pode Também ser utilizada para o combate com um ou dois facões, modalidade de combate que se chama **Maculelê**. A defesa na capoeira se baseia em formas específicas de se esquivar de ataques, segue abaixo sua relação:

* Permite que o personagem fuja do combate. **** Golpes que não precisam ser comprados.**

****Cocorinha:** O lutador agacha, ficando de cócoras para desviar do oponente.

****Resistência:** O lutador se agacha pelos lados apoiando a mão no chão.

****Queda de quatro:** O lutador cai para trás apoiando as mãos no chão, por trás do corpo.

Negativa: O lutador se agacha, apoia a mão no chão ao lado do corpo e estica a perna se preparando para uma rasteira. Acrescenta +5% na aplicação da rasteira.

***Aú:** O lutador faz uma pirueta (estrela) para o lado apoiado nos dois braços. O lutador fica relativamente em uma posição que coloca seu adversário em desvantagem para lhe atacar, Ganha +5% em ataque ou em defesa por uma rodada.

***Macaco:** O Lutador faz uma pirueta para frente ou para traz se apoiando nos dois braços, permite atacar um personagem que está em uma distância inacessível a um golpe desarmado, ou se colocar distante o bastante de forma que impeça o adversário de o atacar na próxima rodada. O lutador faz uma jogada difícil de **combate desarmado – Capoeira**.

***Mortal:** O lutador faz uma cambalhota no ar sem a ajuda das mãos, faz com que o jogador se distancie o bastante para que ela não possa ser atacado na próxima rodada. O lutador faz uma jogada difícil de **combate desarmado – Capoeira**.

As manobras de capoeira possuem uma complexidade maior do que da briga comum. Primeiro porque a capoeira se baseia em um ritmo que encaixa ataque e defesa, assim a defesa prepara a manobra de ataque, o lutador começa gingando, faz um ataque ou defesa que não necessita de outro como pré-requisito e então pode realizar um ataque que possua o outro como preparação. Segue uma tabela com as manobras básicas da capoeira com o pré-requisito das manobras, seus danos, efeitos e dificuldades.

Manobra: Armada

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+4

Pré-requisitos: Passo e Giro de Costas

Descrição: Chute em rotação de 360°, com a parte externa do pé.

Manobra: Arrastão

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Pré-requisitos: Agarrar joelhos

Descrição: O lutador puxa os Joelhos do Adversário pela frente ou por trás do corpo, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde a o próximo ataque.

Manobra: Banda

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Pré-requisitos: Nenhuma

Descrição: O lutador varre com a perna os pés do adversário, o adversário faz um teste de AGI, se falhar o próximo ataque.

Manobra: Bênção

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+3

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: Chute direto e frontal com a sola do pé, o adversário deve fazer um teste de AGI, se errar perde o equilíbrio e cai, todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Boca de Calça

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Pré-requisitos: Agarrar Tornozelos

Descrição: O lutador puxa os tornozelos do Adversário pela frente ou por trás do corpo, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde o próximo ataque.

****Manobra:** Cabeçada

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4

Pré-requisitos: normal

Descrição: O Lutador utiliza sua cabeça para desferir um golpe no adversário.

Manobra: Chapa

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+2

Pré-requisitos: Cocorinha de costas

Descrição: O lutador se agacha de costas para o adversário, apoia as mão no chão e dá um coice para trás com a planta do pé. O golpe faz o adversário recuar, seu próximo ataque se torna difícil.

Manobra: Chapéu de Couro

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+3

Pré-requisitos: Cocorinha/Negativa/Resistência

Descrição: O lutador agachado no chão apoia os braços para um lado erguendo a perna oposta num chute circular com o peito do pé.

Manobra: Cotovelada

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+2

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: O Lutador utiliza os cotovelos para desferir golpes no adversário.

****Manobra:** Galopante

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+1

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: O lutador executa um tapa lateral com a mão fechada no adversário.

****Manobra:** Joelhada

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: O Lutador utiliza os joelhos para desferir golpes no adversário.

Manobra: Martelo

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+3

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: Chute lateral com o peito do pé.

Manobra: Martelo-Armada

Dificuldade: Crítico **Dano:** 1d3+6

Pré-requisitos: Ganhar a iniciativa e não se esquivar.

Descrição: O lutador executa o Martelo e encaixa uma armada aplicada com a outra perna. O adversário deve fazer um teste de AGI, se falhar, perde o próximo ataque.

Manobra: Meia Lua

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+3

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: chute circular com a parte de dentro do pé.

Manobra: Meia Lua de Compasso

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+4

Pré-requisitos: Negativa e virar de costas

Descrição: O lutador gira dando as costas para o adversário, se inclinando para frente, apoiando as mão no

chão e levantando a perna em um giro que atinge o adversário com o lado de dentro do pé.

Manobra: Morcego

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+2

Pré-requisitos: Salto no ar

Descrição: O lutador salta no ar projetando as duas pernas no peito do oponente, o oponente deve fazer um teste de FR. difícil para não recuar, se falhar recua e o ataque se torna difícil na próxima rodada.

Manobra: Queixada

Dificuldade: Normal **Dano:** 1d3+3

Pré-requisitos: Nenhum

Descrição: chute circular com a parte de dentro do pé, sem a rotação da armada.

Manobra: Rabo de Arraia

Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d3+1

Pré-requisitos: Plantar bananeira

Descrição: O lutador se inclina para frente (plantando bananeira) e projeta as pernas por cima do corpo, atacando o oponente com a planta do pé.

Manobra: Rasteira

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Pé- requisitos: Negativa/Resistência

Descrição: O lutador puxa o pé de apoio do adversário, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde o próximo ataque.

Manobra: Tesoura baixa

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Pré- requisitos: Negativa

Descrição: O lutador trança as pernas em torno do corpo ou das pernas do adversário e gira o quadril jogando o adversário no chão, o adversário faz um teste de AGI, se falhar próximo ataque.

Manobra: Tesoura Voadora

Dificuldade: Difícil **Dano:** -

Pré- requisitos: Salto no ar

Descrição: O lutador trança as pernas em torno do pescoço do adversário e gira o quadril jogando o adversário no chão, o adversário faz um teste de AGI pelo valor do atributo, se falhar todas as suas ações se tornam difíceis na próxima rodada. Se o lutador conseguir um resultado crítico, quebra o pescoço do adversário.

Manobra: Vingativa

Dificuldade: Difícil **Dano:** -

Pré- requisitos: Passo para trás do adversário

Descrição: O lutador coloca uma perna por trás do adversário, e o empurra sobre a perna, o adversário faz um teste de AGI, se falhar cai e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

** Golpes que não precisam ser comprados.

Huka-Huka

A Huka-Huka é praticada em festivais comemorativos das tribos indígenas que realizam, além das competições de Huka-Huka, competições de corrida, natação, e arco e flecha. Segue princípios de imobilizações, chaves e estrangulamentos específicos, que são mortais se bem aplicados. Uma chave e estrangulamento sem técnica é uma manobra de 1d6 pontos por rodada, e uma imobilização permitirá um teste de FR por rodada como resistência. Contudo, as manobras do Huka-Huka permitem chaves e estrangulamentos, assim como imobilizações mais efetivos além de projeções. Suas manobras são:

Manobra: Chave de Braço

Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6 (por rodada)

Descrição: O lutador aplica uma alavanca sobre o braço do oponente que acaba por provocar grande dor, e por fim quebrar o braço. Sair da chave exige um teste difícil de DEX.

Manobra: Chave de Perna

Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)

Descrição: O lutador aplica uma alavanca sobre o tornozelo ou rótula do oponente que acaba por provocar grande dor, e por fim quebrar o deslocamento da junta. Sair da chave exige um teste difícil de DEX.

Manobra: Estrangulamento

Dificuldade: Fácil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)

Descrição: O lutador aplica uma gravata no adversário, ou se estiver engalfinhado com ele no chão prende seu pescoço entre os braços e exerce pressão. O adversário tem direito a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste difícil de FR x FR para tentar se libertar.

Manobra: Estrangulamento com as pernas

Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+2 (por rodada)

Descrição: O lutador, com o adversário caído no chão, trança suas pernas ao redor do pescoço do adversário e estrangula-o.

Manobra: Estrangulamento por Trás

Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)

Descrição: O lutador, com o adversário no chão, vai para as costas dele, trança as pernas em sua cintura e aplica uma gravata. O adversário tem direito a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste crítico de FR (valor do atributo %) para tentar se libertar.



Manobra: Imobilização

Dificuldade: difícil **Dano:** -

Descrição: O lutador, coloca-se sobre seu adversário caído no chão, utilizando seu corpo como um alavanca que impede seu adversário de atacar, O adversário tem direito a um teste Difícil de FR x FR para tentar se libertar.

Manobra: Projeção para baixo

Dificuldade: Normal **Dano:** -

Descrição: O lutador derruba o adversário varrendo-lhe a perna com a ajuda da sua perna, ajudando, se necessário com os braços e um giro de quadril. O adversário faz um teste de AGI, se falhar cai no chão e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada. O adversário tem direito a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste crítico de FR (valor do atributo %) para tentar se libertar.

Manobra: Projeção para baixo com as mãos

Dificuldade: Difícil **Dano:** -

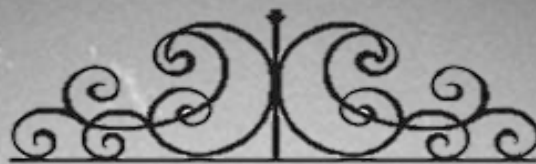
Descrição: O lutador agarra as pernas do adversário, e, puxando-as com um movimento rápido, o derruba no chão. O oponente o adversário faz um teste difícil de AGI, se falhar cai no chão e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Projeção por cima

Dificuldade: difícil **Dano:** 1d4+1

Descrição: O lutador agarra o adversário pelos ombros, braços, ou pela cintura, e o derruba girando-o por cima de seu próprio corpo com um giro de quadril. O cai no chão e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.





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?
- 4- O Jogador teve uma boa participação na aventura, teve boas ideias 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 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 arcanas 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. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os monstros e vilões ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

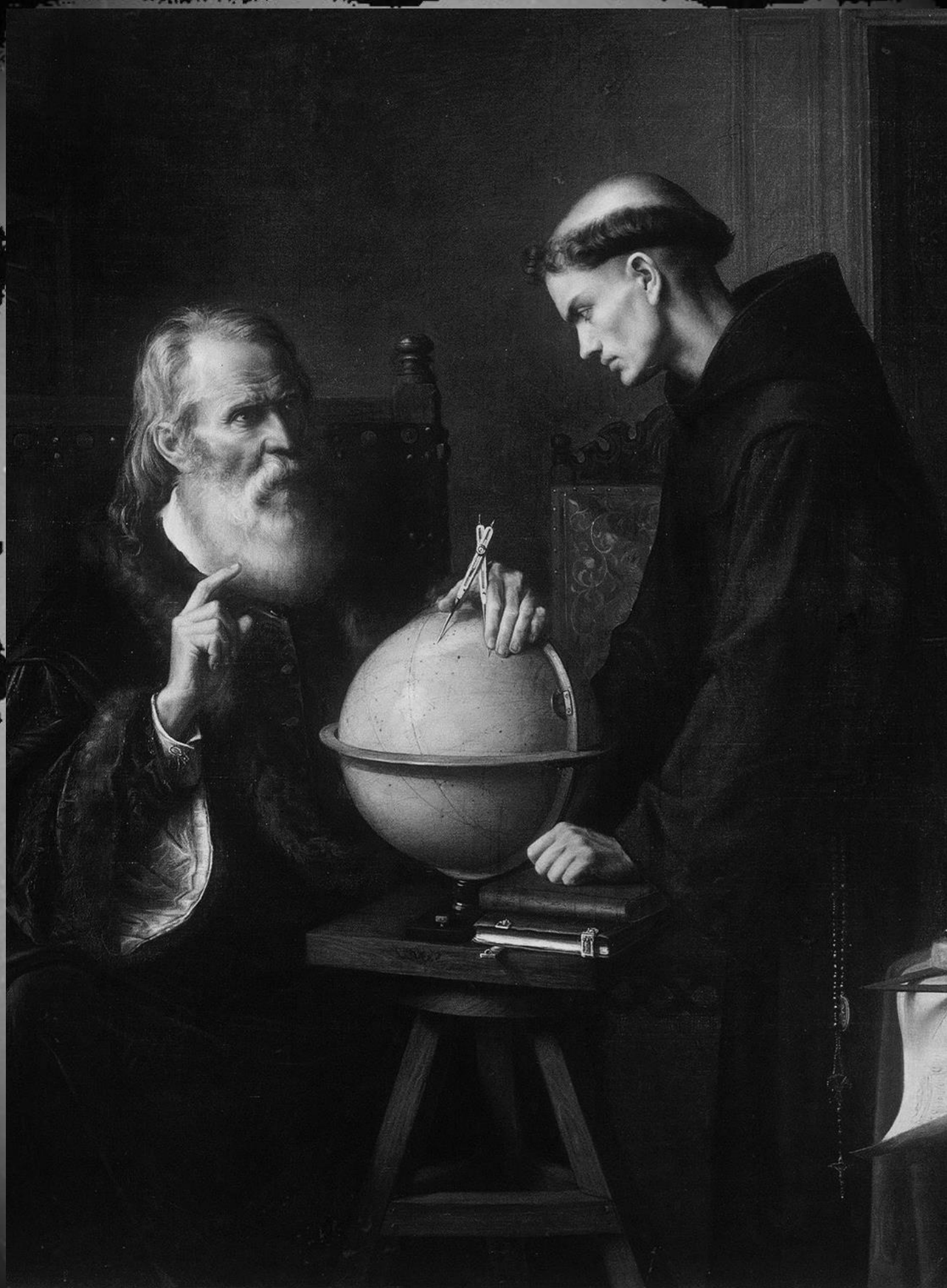
Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia Mundanos	Pontos de Perícia Místicos	Pontos de Magia	Ponto de Focus
-	0	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*		
0	1	1	1	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
5	2	2	2	1	25	10	1	1
15	3	3	3	1	50	20	2	2
30	4	4	4	1	75	30	3	3
50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

*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!!!).



Tomo IV –

Axis Mundi



No eixo do mundo

Escuridão, nevoas que se dissipam, a lua surge entre nuvens em um céu negro, frio, Miguel olha para seu lado, um cão magro exala um odor de carne em decomposição ao seu lado, ele sabe que é o espírito da morte, há uma grande batalha, índios contra índios, os velhos espíritos abandonaram as tribos à destruição e somente o carnicheiro faz sua parte, olha para seus braços, mudaram de cor, está nú portando uma azagaia, talvez a humanidade tenha laços mais antigos que fariam um judeu também ser um índio. A cena é um grande campo de batalha, a névoa transporta o odor de sangue, Miguel sente a febre queimar o seu corpo ele ganha volume, as formas de uma onça negra se mesclam as suas, surgem pelos, Miguel desperta em meio a tiros.

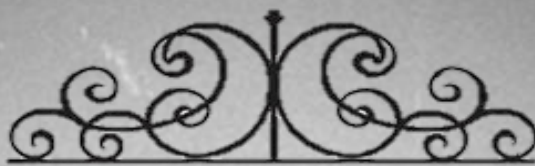
Uma bala vasa o peito do Pajé que cai debruçado sobre o chão onde começa a se formar uma poça de sangue, o odor de fumaça e carne queimada se torna dominante, um soldado com peitoral de aço e capacete está o acorrentando, os efeitos da letargia o impedem de reagir. Miguel é levado para fora da oca, corpos queimados se mesclam a toda aquela gente acorrentada, entre eles estão Maria inconsciente, Mukuma e Yamaté, o pesadelo se mescla as náuseas, toda a cena parece rodar, como se Miguel fosse o eixo sobre o qual se articula a rotação terrestre, não tardou e o vômito saiu de suas entranhas, com um odor azedo de todas aquelas ervas em processo de putrefação, tomou um soco no estômago, “Te seguimos, judeu fugitivo”, o sotaque francês penetrou sua mente, Miguel desmaiou novamente.

No meio da escuridão da grande batalha, garras da noite corria nas sombras buscando antigos espíritos que se afastavam, os gritos na mata o chamavam de traidor, ele correu até a grande baía, uma explosão, e uma grande serpente de fogo destruiu tudo, Miguel pegou sua azagaia, entalhou nela símbolos de guerra e proferiu urros de poder, acordou, estava com os pés e as mãos atados a uma madeira, carregada por cinco escravos negros, Mukuma andava na frente sendo chicoteado por um mulato. Chegavam à baía, o local onde se passaram seus pesadelos, foi jogado amarrado junto a uma rocha, anoitecia, um homem com uma tocha se aproximou, os outros se afastaram “Então é o Saramago?” segurou o rosto de Miguel, sujo e ferido “que lixo de homem, não parece ninguém que procuramos”. De alguma maneira a voz do francês era familiar a Miguel. “Te seguimos toda a viagem, judeu, você e aquela bruxa”. Miguel apenas conseguiu perguntar “Por que?” “Por que? Está é a pergunta? Por que Portugal domina esta terra? Por que os italianos seguem em sua guerra por todo o mediterrâneo contra os árabes? Por que os ingleses fundam portos piratas em Port Royal e Belize? Por dinheiro.” “Só por dinheiro”, alquimista tolo, não

conhece o poder do ouro? A séculos a humanidade é movida pelo vil metal, guerras, assassinatos e traições mas também progresso ciência e desenvolvimento, o dinheiro guarda em si o poder de tudo que ele puder comprar, se sou fraco mas possuo dinheiro controlo exércitos e tenho a força de um imperador, se não ando, com dinheiro compro 8 cavalos e possuo 32 pernas, o dinheiro canaliza todo poder que a humanidade adquiriu, o dinheiro é o eixo do mundo, todas as ações da humanidade giram em torno dele, o ouro é o novo Deus ex Machina, e por ele envie um homem a fogueira... ou era seu pai Miguel!” Miguel cuspiu no rosto do francês, tomou um soco no rosto que abriu um corte e fez o sangue quente escorrer por sua face. “por que eu?” “Bastardo desgraçado, só você pode controlar a grande serpente, as estrelas estão se alinhando, um novo poder está para nascer, uma criatura capaz de destruir impérios e subjugar reis”, “e você vai usá-la para dominar esta terra?” “está terra? o que eu queria com este lixo, você irá comigo a França, Inglaterra, ao sacro império e as cidades italianas.” “Maria, Mukuma...” “Ah, sim a bruxa o índio e o negro. Eu precisava de uma garantia de que você faria sua parte, serão executados caso você não contribua comigo.” “Yo hago lo que quieras”, Guardas, soltem este homem.

Os índios atados foram postos para dançar, um pajé com pinturas de outra tribo coordenava o ritual, a fogueira acendida ao centro da roda iluminava o local, com o odor de estranhas ervas que eram atiradas sobre o fogo, a lua no céu quase atingia o meio do arco celeste, um vento frio percorria a noite, o francês deu um cachimbo a Miguel, o ordenou que tirasse sua roupa e dançasse com os índios, Miguel olhou para Mukuma acorrentado, o Mourubixaba amarrado e Maria inconsciente, tragou, tirou a roupa e começou a dançar, o som da batida dos pés dominou seu corpo, suas pernas se moviam sozinhas era como se não tivesse controle sobre elas, palavras saíam de sua boca, palavras desconhecidas, invocações em línguas perdidas na obscuridade desta terra, cânticos e vozes, símbolos desconhecidos, foram traçados por ele com brasa em seu próprio corpo, o chamado estava dado, um mal antigo estava prestes a renascer. Uma ventania fazia com que a fogueira crepitasse cada vez com maior força, um zunido percorria o ar, o ritmo da dança aumentava, Miguel sentia que seu corpo não aguentaria mais, mas dançava cada vez mais rápido, cada vez mais rápido, então os zúidos cessaram e se fez a explosão. O calor preencheu toda a baía em um grande clarão e uma serpente de fogo de mais de 50 metros subiu aos ares. Mboi táta estava restaurado, quase na plenitude de seu poder. Miguel olhava a figura com horror, mas caiu ao chão e o transe se passou. O Francês se aproximou dele.





O Mundo de Santa Cruz

História profana

Das Trevas à Luz ...

Com o desenvolvimento das cidades após o séc. XI, O Restabelecimento das rotas comerciais, uma nova classe começa a ganhar expressão no seio da Idade Média, a Burguesia. O crescimento do poder bélico da igreja, todo movimento das cruzadas haviam varrido a Europa de toda ameaça de tribos primitivas, afastado o Islã para os limites da África e Ásia e restabelecido o comércio com o Oriente. Quando Marco Pollo encontra a rota comercial para o Oriente levando-o à Índia e à China através domar vermelho, podemos dizer que realmente ele descobriu um negócio da china. A questão era simples, juntar investimentos, juntar investimentos ir para o Oriente, comprar barato produtos que só existem lá (seda, cravo, canela, pimenta do reino, noz moscada) voltar à Europa e vender pelo preço que quiser a quem puder paga, e em um mundo de senhores feudais e servos camponeses são os nobres os únicos que poderiam se dar a tal luxo. Os produtos dos comerciantes italianos viraram a sensação do momento e os nobres senhores feudais passaram a abrir seus tesouros para ostentar o luxo que vinha do Oriente. As cidades italianas começaram a prosperar e ganharam autonomia em relação aos feudos, Demandaram produtos agrícolas com o aumento da população e geraram um aumento da produção. Criaram uma demanda tal que o camponês passou a ter renda suficiente para comprar sua liberdade, ir para a cidade ou comprar um pequeno pedaço de terra. Os bancos passaram a crescer financiando a empreitada comercial dos italianos e emprestando dinheiro aos senhores feudais que se endividavam até a alma. A indústria dá um salto gigantesco, alguns dos banqueiros e comerciantes enriquecidos compram terras antes feudais,

montam galpões com ferramentas e criam as primeiras manufaturas em todo continente europeu, e geram a falência das guildas de artesões medievais. Grandes propriedades de aristocratas falidos passam As mãos de burgueses enriquecidos, se convertendo em propriedade privada. As lavouras dão lugar a pastos de ovelha na Inglaterra (para abastecer a indústria têxtil que surgia), expulsando os servos para as cidades e manufaturas e contratando um menor número de trabalhadores assalariados. Migrações gigantescas partem em direção às cidades e elas prosperam. O sistema feudal entra em crise tal como a igreja que ele sustenta. Para a classe burguesa que cresce amorabilidade cristã e os ditames do sistema feudal não passam de empecilhos, o conceito de virtuoso deixa de estar ligado ao fiel seguidor da santa igreja e passa a designar um homem competente em seu ofício. A classe burguesa não poderia se submeter a ditames tais como a condenação por pecado de usura (pelo empréstimo de dinheiro a juros e a busca irrefreada por lucro) e se volta contra a igreja que perdia recursos enquanto o sistema feudal entrava em crise. Lutero defende a liberdade de busca do conhecimento propondo a tradução da bíblia para o Alemão, com a negação da igreja funda sua própria, rompendo com a teurgia medieval, defendendo o trabalho, a iniciativa e o esforço como redentores ao céu e o lucro como recompensa divina, Henrique VIII desvincula a igreja do poder papal na Inglaterra, a centraliza na figura do monarca e o mundo suspira longe das trevas medievais.

A luz renascentista

Com a queda do poder secular da igreja o homem despertou das trevas da idade média. A retomada do Oriente trouxe à Europa os antigos textos gregos e a técnica dos árabes. Novos artistas, filósofos e cientistas surgiram, financiados pela burguesia, que agora dispunha do poder. A antiguidade Clássica nas artes, ciência,



filosofia e política era vista como a era de ouro que era preciso resgatar após séculos de domínio das trevas de igreja e das guerras feudais. Deus se humanizou e o homem se divinizou, na mentalidade dos homens, até que o homem se tornou a expressão de Deus na terra ocupando seu lugar divino de centro da criação. Enquanto isso Alexandre VI dos Bórgias, como representante burguês no papado, leva sua guerra de expansão das terras de Roma por todo o território italiano, conspira para que César Bórgia (Seu filho) lhe suceda no poder papal e Julio II financia a obra de Michellangelo para colocar o homem no centro da criação, contrariando até mesmo o conselho do vaticano. Os Meddicis controlam de forma indireta a república de Florença (através de favores a seus representantes) e o mundo se reduz a experiência prática e competência individual. O mundo se coloca de tal forma que um homem pode enriquecer da noite para o dia, conquistando posições de poder, ou cair de um status elevado à mendicância em questão de meses.

O último suspiro do renascimento e as navegações

Ventos sombrios sopravam do Oriente. Em 1453 os turcos otomanos tomam Constantinopla e impedem a passagem para o Oriente gerando a decadência das cidades italianas. Os reinos de Portugal, Castilla(Espanha), França, Flades (Holanda) e Inglaterra se lançam sobre o mar buscando uma nova fatia do mercado mundial. O sonho da República de Florença chegara ao fim. A disputa de poder entre nobres e burgueses fez com que o estado se mostrasse em sua forma madura, centralizada e bélica, a monarquia absoluta. As monarquias absolutas surgem no fim do renascimento com o objetivo duplo de criar uma área segura de comércio, moeda nacional, exército permanente e ao mesmo tempo barrar o crescimento burguês, buscam o apoio da igreja como aliado ideológico e financiam a volta de seu poder...agora subordinada a um estado forte e bélico. Hobbes descreveu seu estado ancorado na figura do monarca e do clero. Em uma Inglaterra Anglicana a figura do papa e do rei se fundem na imagem do soberano que representa o estado e a igreja. No caso dos países católicos Portugal é um dos primeiros países a se unificar, Castilla conquista os outros reinos da Península Ibérica e se lança ao mundo como potência imperialista. A partir de 1580 com a formação da União Ibérica ,reino formado pela fusão de Portugal com Espanha, vemos o apogeu da repressão da igreja católica na idade moderna e um período de intensificação de controle e exploração das colônias, com a criação de mecanismos políticos e armamentistas, com o objetivo de minar possíveis acordos rasteiros dos colonos e coloca-los em seu lugar, o de produtores de mercadorias baratas para a metrópole(Fato que se consolida e persiste mesmo após o esfacelamento de tal união e a restituição dos reinos de Portugal e Espanha . Na busca de novas rotas comerciais, a coroa lusitana e de Castilla se apropriou da costa africana, do recém “descoberto” continente americano e fundaram

feitorias e entrepostos comerciais no oriente (China e Índia). Em 1498 Duarte Pacheco atravessa o oceano em uma expedição secreta, a mando do rei D. Manuel I, e relata a existência de uma vasta porção de terra à coroa lusitana, um ano e meio depois a esquadra de Cabral toma posse do território. As viagens de Colombo, Vasco da Gama, Américo Vespúcio apenas abriram o caminho. Logo o mundo era propriedade da Península Ibérica. Os portugueses restabeleceram o comércio com o Oriente e, de lá, compravam seda, especiarias, joias; extraíam madeiras centurias (pau brasil) e drogas do sertão do litoral de sua fatia de América; na África buscavam peles, diamantes, Marfim e posteriormente negros (Que vendiam aos senhores de engenho da América, onde compravam açúcar e vendiam para a Europa). Finalmente havia se constituído um mercado mundial, e ele era privilégio da coroa Lusitana e Castellana. Aventureiros cruzaram o oceano em busca de riquezas, ladrões condenados fugiram de suas penas visando uma vida de liberdade no novo mundo, hereges, judeus (cristão novos), pagãos, ciganos, prostitutas partiram para a América em busca de um novo mundo de riqueza e liberdade. Mas nem tudo era um mar de rosas.

Apesar do primeiro contato dos portugueses com os habitantes do novo mundo ter sido “amistoso”, tribos hostis foram encontradas e combates sangrentos se instauraram. A terra sem preparo era inadequada para a agricultura, animais selvagens rondavam as matas e escondiam segredos mais profundos do que os conquistadores podiam sonhar. Lendas sobre cidades de ouro, fontes da juventude, índios alados, homens que se transformavam em onças logo foram espalhadas. A conquista era mais penosa do que se esperava.

O Concílio de Trento, a Contrarreforma e a Inquisição Portuguesa

A Igreja, ligada agora às monarquias absolutas, restaurara agora suas forças, e armava sua contraofensiva para “consertar” o abalo provocado pelo Renascimento e a Reforma Protestante. A Contra Reforma teve seu início com o Concílio de Trento (1545 – 1563), que restabeleceu normas doutrinárias rígidas, reativando a inquisição (com suas práticas de perseguição, Tortura e outras hostilidades aos considerados hereges); Publica em 1571 o INDEX LIBRI IMPROBI, que listava os livros proibidos para os católicos (Lutero, Calvino, Maquiavel, Copérnico, Galileu, Newton, Giordano Bruno, entre outros autores), enquanto a Companhia de Jesus (fundada em 1540) serve de ponta de lança da Contra Reforma, assumindo o controle das principais escolas e universidades, impondo um retorno à filosofia Tomista/Escolástica medieval em sua forma mais tradicional e intransigente em andando seus representantes à terra de Santa Cruz com o objetivo de “Salvar” a alma dos “selvagens” e combater as “Artes do Demônio”. Em 1536 o Rei D. João III pede ao papa para instaurar a inquisição em Portugal subordinada ao Soberano (Estado

Português), em 1547 ela está definitivamente instaurada. Abaixo apenas do Rei, o Tribunal do Santo Ofício, é colocado em uma cruzada de perseguição contra as religiões heréticas (Judaísmo, islamismo e protestantismo especificamente), obtém o direito de julgar pessoas acusadas de bruxaria, homossexualismo, poligamia, promiscuidade, adultério, etc., e se torna o segundo maior poder do reino. Clérigos vindos da Nobreza, ou da própria Família Real passam a ocupar os postos mais importantes do Tribunal. Extinta oficialmente em 1821, a inquisição portuguesa deixou seu legado de sangue por todo o mundo lusitano. A maior parte de suas vítimas foi composta de homens, pertencentes à burguesia comercial e financeira, que pereceram sob a acusação de judaísmo. Os capturados na América eram julgados, torturados e enviados à Lisboa (onde eram executados). O Tribunal do Santo Ofício foi a arma que a nobreza portuguesa se utilizou para enfraquecer a burguesia política e economicamente.

Governos e Administração da Colônia

O horizonte era trêmulo para a coroa portuguesa. Corsários franceses rondavam as costas tupiniquins, holandeses sedentos de lucro mandavam suas caravelas, aventureiros ingleses vinham à América buscando seu lugar no mundo, desertores, fraudulentos, ladrões e hereges eram abandonados nas terras nativas para sobreviverem à própria sorte. Era necessário Povoar para não perder a Colônia e governar para controlar. Assim o território foi dividido, fatiado e entregue a 15 capitães pelo governo lusitano. Os capitães detinham o poder administrativo e jurídico em suas capitanias, podiam nomear funcionários e chefiavam a escravização da população nativa, em troca deviam fundar Vilas, ceder lotes de terras para o cultivo de cana de açúcar, explorar as riquezas minerais, defender a fé cristã, respeitar o monopólio da coroa sobre a colônia e pagar um quinto de toda riqueza mineral encontrada à metrópole. Das 15 capitanias apenas 2 foram ocupadas, A capitania de São Vicente (de Martim Afonso de Sousa) e a Capitania de Pernambuco (de Duarte Coelho). Sem apoio Militar logo as Capitanias enfrentaram sérias questões, as terras doadas para o cultivo não conseguiram se distanciar do litoral pelo ataque de tribos hostis, os comerciantes de Pau-Brasil tinham que adentrar cada vez mais ao interior e negociar com tribos cada vez mais selvagens, havia uma concorrência por escravos indígenas por parte dos Fazendeiros e comerciantes e os Franceses avançavam e já formavam sua colônia na América portuguesa tomando a Baía de Guanabara e fundando a França Antártica. Assim em 1548 Tomé de Souza é nomeado Governador Geral da Terra de Santa Cruz com a Missão de expulsar os franceses e dominar os povos indígenas. Chega ao Brasil em 1549 trazendo consigo 400 presos degredados, 6 missionários da recém-fundada Companhia de Jesus (para “levar Deus ao coração dos selvagens” – Domestica-los) soldados, artesãos e funcionários reais. Desembarcando na Bahia de Todos os

santos funda a cidade de São Salvador e inicia sua missão de “Salvar” os Capitães e a terra de Santa Cruz. Tomé de Souza forja uma aliança com tribos indígenas proibindo a escravidão e cedendo terras próximas às vilas para “As tribos que colaborassem com a coroa” na defesa do território contra as tribos hostis. Em 1559 Mem de Sá assume o Governo Geral com a Função de Expulsar os Franceses que haviam “infectado” a Baía de Guanabara pela falta de iniciativa do segundo Governador (Duarte da Costa 1554-1559). Em 15 de Março de 1560 com 2000 em sua maioria indígenas reunidos pelos jesuítas Mem de Sá Ataca a França Antártica e recupera a supremacia portuguesa na América.

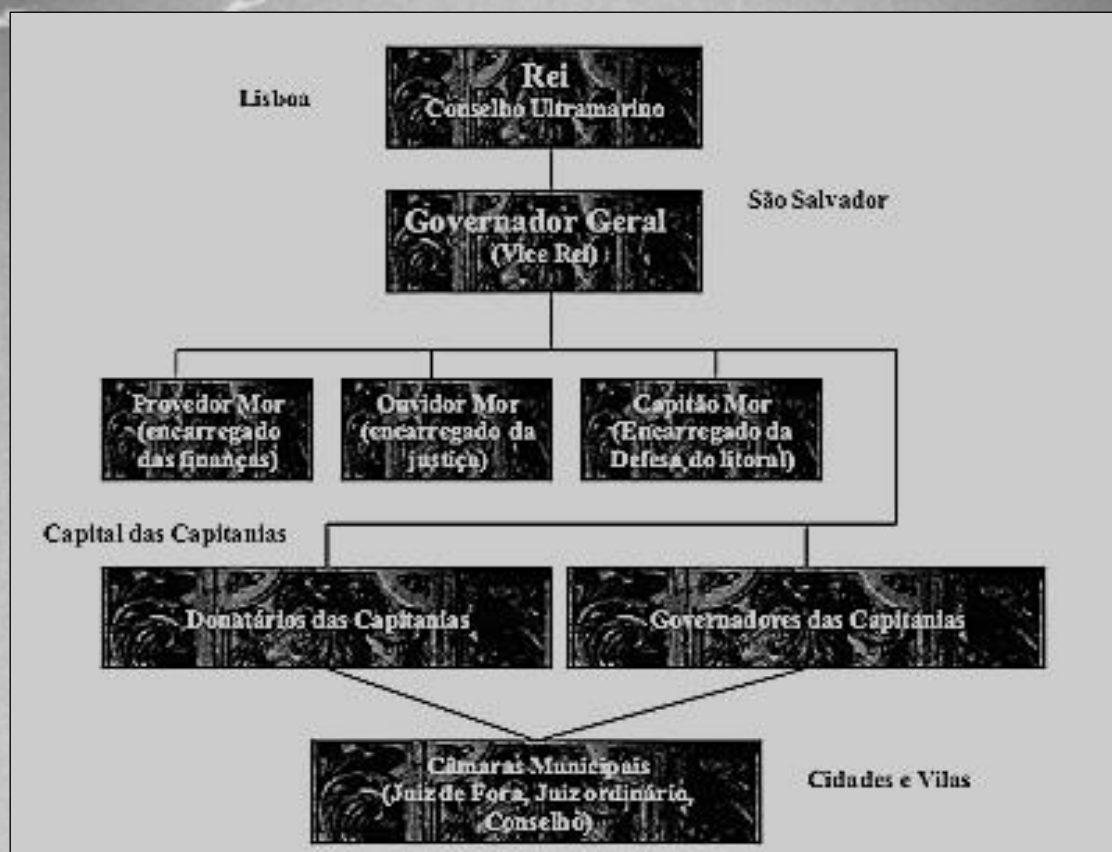
A União Ibérica

Em 1578 durante a reconquista da península Ibérica, que durante a idade média havia caído sob domínio dos mouros, Portugal reúne uma tropa de 16 500 homens e parte para a conquista do Marrocos (norte da África). Durante a Tentativa de tomada da cidade de Alcácer-Quibir o exército português é completamente destruído e D. Sebastião, monarca português desaparece em meio do combate deixando o trono vago aos 24 anos de idade e nenhum herdeiro. O Trono cai nas mãos de Felipe II (da Espanha) neto de Manuel I, O estado português cai sob domínio da coroa castellana, fato que dá início à União Ibérica, unifica a inquisição portuguesa e espanhola na caça aos hereges, derruba por terra o tratado de Tordesilhas (que separava a América entre Portugal e Espanha) permitindo aos Bandeirantes a expansão em direção às terras castelhanas na América. O Governo Ibérico se apropria da colônia portuguesa com o objetivo de implementar a produção açucareira e “domesticar” os indígenas, acirrando o controle sobre as novas porções de terra. Cria em 1609 a Relação da Bahia, um tribunal colocado acima do Governador Geral com poder para julgá-lo ou substituí-lo. Conta as invasões Francesas divide o território em 1608 em Estado do Brasil (Capitanias do norte da Bahia até o Pará) e a Repartição do sul (Capitanias de São Vicente, Rio de Janeiro e Espírito Santo), com o objetivo de “dar proteção” às terras mais ao sul e distantes do governo Geral (sediado na Bahia). Entretanto os Holandeses (da recém formada Holanda) avançavam sobre as capitanias do Norte, o que força em 1621 uma nova divisão que divide o território em Estado do Maranhão (Capitanias do Ceará, Maranhão e Pará) separado do Estado do Brasil, que reincorporava em si a Repartição do Sul. A União Ibérica acirrou o poder do Governo-Geral e desenvolveu a economia açucareira, contudo seu Império estava prestes a Ruir. A independência da Holanda e sua aliança com a Inglaterra, a participação da União ibérica na Guerra dos 30 anos, a crise das manufaturas, a fome pela carestia, o aumento gradativo dos impostos, geraram uma situação de tensão entre a nobreza castellana e a burguesia lusa, a inquisição se torna um mecanismo de controle sobre os comerciantes

e banqueiros portugueses (acusados agora de Judaísmo). A Restauração do Estado português A partir de 1628 ocorrem uma série de revoltas populares em Portugal; camponeses, artesãos e pequenos comerciantes se levantam contra a fome e o aumento de impostos no Porto (1628), Évora, Viana do Castelo e Arcozelo (1635), Vila Real (1636), Lisboa, Alentejo, Algarve, novamente Évora (1637 – 1638) e por fim Moura, Coruche e Serpa (1639 – 1640). Todas estas revoltas são controladas pela nobreza portuguesa, que pela intensificação dos conflitos não vê outra alternativa que separar Portugal da Espanha. A Nobreza portuguesa inicia uma série de conspirações, que terminam com a aclamação de D. João IV. A guerra declarada gera oposição apenas do clero português (temendo o enfraquecimento da inquisição), rápido Portugal consegue uma aliança com os franceses (interessados em enfraquecer economicamente a Espanha) firma tratados de paz com a Holanda (1661) cedendo o direito de livre comércio na América (da qual os holandeses haviam sido expulsos pela União Ibérica) e recebe apoio da Inglaterra (que desfruta de isenção de impostos e diversas casas comerciais em Lisboa, pelo tratado imposto pela recém formada República devido ao apoio de Portugal às tropas monarquistas inglesas derrotadas na revolução de Cromwell). Assim depois de 30 anos de luta (1638 – 1668) a independência de Portugal é reconhecida por Carlos II da Espanha. Portugal Restaurado e as câmaras municipais Separadas da coroa espanhola, e ante uma queda no preço do açúcar e a nova concorrência com os holandeses, a coroa portuguesa tomará novas medidas para melhor controlar e explorar sua colônia na América. Criará em 1649 a Companhia Geral do Comércio do Estado do Brasil e em 1682 a Companhia do Estado do Maranhão, únicas empresas das quais os colonos poderão comprar produtos europeus como vinho, azeite, trigo e bacalhau. Em 1642 é instituído o Conselho Ultramarino órgão sediado em Lisboa e encarregado da administração da colônia, tal órgão era composto de cinco conselheiros (dos quais três escolhidos entre nobres militares), esse órgão era consultado pelo Rei antes deste tomar qualquer tipo de decisão em relação à colônia, fora que o conselho detinha o poder de sugerir à coroa as pessoas que ocupariam cargos importantes na colônia. A partir de 1640 o Governador Geral é elevado a Vice-Rei e, finalmente em 1696, a coroa passa a nomear um Juiz de Fora para as câmaras municipais da colônia para controlar de perto a vida política dos colonos, as câmaras municipais eram órgãos compostos por seis membros, eleitos a cada três anos, que cuidavam dos serviços públicos das vilas e povoados e, pela ação de um Juiz Ordinário, eram responsáveis pela execução da lei local. As câmaras municipais eram a ponte entre a colônia e o governador geral (ou Vice-Rei) e a coroa, por vezes interferindo até mesmo em assuntos da Igreja. O candidato à câmara municipal deveria ser homem, proprietário de terras, comércio ou minas, o que perpetuava o governo das famílias mais ricas e poderosas da colônia, que regiam o

Estado ao seu interesse e ante as quais, mesmo o Juiz de Fora tinha seu poder limitado. A relação de favores, chantagens e subornos marcaram a história destes órgão de

administração. A organização político administrativa da colônia no Séc. XVII passa a obedecer a seguinte estrutura:



História Secreta

Planos de Existência

O mundo de Trevas/Arkanun/Santa Cruz tem por princípio a roda dos mundos, um plano superior drena as energias místicas e vitais dos planos inferiores que passa a alimentar seu poder e magia. Envolvendo todos os planos de Existência se encontra o Aether e no Aether se constituem os Orbes. O Orbe da terra é envolvido por uma camada espiritual, **Spiritum** (também conhecido por Plano Astral, um reino de fantasmas e espíritos, que navegam entre os planos no ciclo de reencarnações se ligando. O tecido de Spiritum toca os outros orbes) Onde se desenvolvem duas camadas ideais, O **Sonhar** (A terra dos sonhos, formada de formas pensamento e para onde a alma transita a noite, governada por Morpheus, Phantasus e Proebetus) e **Arcádia** (a terra das fadas, onde se cristalizaram as formas pensamento mais sólidas da

humanidade, os mitos, as lendas, as fábulas, etc. pindorama encontra-se em Arcádia).

A magia na **Terra** foi ensinada primeiramente por habitantes de um plano inferior chamado **Arkanun**. Os habitantes de Arkanun descobriram a milênios a roda dos mundos que passaria a alimentar sua magia com os contatos com um plano abaixo de Arkanun chamado **Infernun**. Abaixo de Infernun havia já uma terra destruída chamada de **Tenebras** (O mundo morto, lar de criaturas onipotentes que escaparam ao limbo, quando seu plano foi destruído, e aguardam milênios e milênios para quando os planetas se alinharem, e os portais se abrirem voltem a reinar sobre a terra, Satã é uma criatura de Tenebras). O plano de Infernun foi destruído pela magia de Arkanun e seus deuses monstros exilados em uma fenda em Spiritum chamada **Abismo**. O plano de Arkanun foi corrompido pela própria magia que desenvolveu, em 3500 AC, os habitantes de Arkanun tomaram contato com algumas civilizações na terra. Pouco tempo depois criaturas de um plano superior chamado **Paradísia** (onde encontra-se a Cidade de Prata; lar dos anjos cristãos, A cidade dourada

Nodos, Mecas e Taichs

As energias místicas que alimentam a magia circulam entre os planos de existência por meio de linhas de força. Há dois tipos de linhas; as linhas prateadas que levam as energias de Arkanun para a Terra e as linhas enegrecidas que coordenam os fluxos da terra para paradísia. Quando estas linhas se cruzam criam locais onde a magia circula com maior facilidade ou que drenam as forças mágicas. Estes locais são conhecidos desde a antiguidade por Nodos, Mecas e Taichs.

Nodos: Locais de cruzamento de duas linhas prateadas, onde a magia circula com maior facilidade, em termos de regras um nodo possui uma escala de poder de 1 a 6 que se soma ao focus das magias realizadas ali, assim um mago com criar fogo 3, realiza seu efeito com criar fogo 6 em um nodo de poder 3.

Mecas: Locais de cruzamento de duas linhas enegrecidas, onde a magia circula com maior dificuldade, em termos de regras um meca possui uma escala de poder de 1 a 6 que se subtrai ao focus das magias realizadas ali, assim um mago com criar fogo 4, realiza seu efeito com criar fogo 1 em um meca de poder 3.

Taichs: Locais de cruzamento de uma linha prateada com uma linha enegrecida, onde a energia mágica fica retida formando sorvos. Os taichs são reservas de pontos de magia, com uma escala de poder de 1 a 6, que estabelece o quantos pontos de magia podem ser retirados do Taich por dia.

de Rá; Lar dos deuses egípcios, Olimpo, Asgaard, etc.) passam a tomar contato com os habitantes da terra, seu poder derivava das almas que adquiriam como seguidores, a disputa por almas passa a desencadear conflitos em Paradísia, internos em Paradísia, mesmo dentro da Cidade de Prata há divergências sobre como direcionar os homens que leva a Cidade de Prata a duas rebeliões; os anjos caídos da primeira rebelião foram jogados a um fosso em Spiritum onde constituíram o **Inferno** que passa a ser regido por Lúcifer (líder da rebelião), Saithan (Criatura de Tenebras) e Baalzebuth (demônio de infernun). Além de paradísia encontra-se o **Edhen**, plano de criaturas onipotentes e superiores, O Demiugo, Gaia, Uranus, Khepera, Leviathan são algumas entidades que cruzaram este plano em direção à paradísia e constituíram suas civilizações.

Nhanderu e a roda dos mundos

Nhanderu também chamdo de **Iamandu** (o deus sol) cuja junto com **Araci** também chamada **iaci** ou **jaci** (a

deusa lua) são as duas primeiras entidades do **Edhen** a cruzar a barreira com paradísia sobre a América do Sul num lugar descrito como um Monte na região do Aregúa (paraguai). E de lá criaram a primeira criatura chamada Anhangá (Alma Antiga), um ser imaterial capaz de habitar qualquer animal servindo como o grande vigia do novo mundo, criaram o trovão (tupã), os rios, lagos e riachos e nomeram **Iara** como sua protetora, os animais, plantas da américa do sul e toda sorte gênios e espíritos protetores de Caaporas, Curupiras, Yastais e criaram um pacto ao qual estas criaturas ensinariam dons aos homens que lhes prestarem devoção. Criaram Também **Taú** (o espírito das trevas) e **Angatupri** (o espírito da luz), **Pytajováí**, deus da guerra; **Pombero**, um duende negro, um espírito da engano e da travessura, chamado de dono do sol e **Abaangui**, criatura de nariz enorme que foi arrancado para formar a lua por Iaci;

O povoamento de paradísia se iniciou com a criação de **Rupave** e **Sypave** (pai dos povos e mãe dos povos) moldados em argila por Nhanderu. Rupave e Sypave tiveram três filhos e um grande número de filhas. O primeiro dos filhos foi **Tumé Arandú**, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani; O segundo foi **Marangatu**, um líder generoso e benevolente do seu povo, e pai de **Kerana**, a mãe dos sete montros legendários do mito Guarani; O terceiro filho foi **Japeusá**, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas.

Entre as filhas de Rupave e Sypave estava **Porâsý**, notável por sacrificar sua própria vida para livrar paradísia de um dos sete monstros legendários, diminuindo seu poder (e portanto o poder do mal como um todo).

Os sete monstros legendários

Kerana, a bela filha de Marangatu, foi capturada por Tau, Juntos eles tiveram sete filhos, que foram amaldiçoados pela grande deusa Arasy: **Teju Jagua**; deus ou espírito das cavernas e frutas nascido com um gigante lagarto de sete cabeças, **Mboi Tu'i**; A Serpente Papagaio, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas. **Moñai**; A serpente de chifres, deus dos campos abertos. **Yacy Yateré**; Um duende de cabelos dourados protetor da sesta. **Kurupi**; Um duende com um penis gigantesco que se enrola entorndo de seu quadril, deus da sexualidade e fertilidade, **Ao Ao**: Criatura peluda e mosntruosa semelhante a um urso, deus dos montes e montanhas e **Luison**; o carniceiro, criatura meio macaco, meio lobo, deus da morte e tudo relacionado a ela.

Monãí passou a saquear as aldeias junto a seus irmão despertando a ira dos habitantes de Arequa, Porâsý tentou seduzir Moñai falando que gostaria de se casar com ele, mas que antes deveria conhecer seus irmão, Moñai a levou a sua caverna e mandou chamar seus irmão, quando porâcý viu que havia sido capturda tentou fugir, mas Moñai a prendeu em sua caverna com uma pedra gigantesca,

sozinha e para livrar Arequa da terrível criatura Porâcy invocou Nhanderú que realizou uma grande explosão findando sua vida e da criatura. Nhanderu com pena de seu sacrifício a transformou na estrela que anuncia a aurora.

As Iacabiabas e Jurupari

Sob a proteção de Yaci e Nhanderú floresceram os povos guaranis no interior sul e a grande nação tupi na grande floresta e em todo litoral da terra chamada agora de Pindorama. Os espíritos andavam junto aos homens e ensinavam dons aqueles que cruzassem a barreira da morte, chamados de Pajés. Yaci, para a manutenção da tradição dos deuses selecionou mulheres e as dotou de dons especiais para o combate chamando-as **Icamiabas** (peito rachado), as Icamiabas formaram uma tribo de mulheres guerreiras em defesa da velha tradição e da lua expressão da força feminina. Contudo a sede de poder é humana e as Guerreiras de Yaci herdaram junto aos poderes da lua a inconstância e a fúria, descobriram uma forma de controlar o espírito dos mortos e passaram a subjugar as tribos e instituir a tirania feminina, as tribos enfraqueceram e Nhanderú percebeu que as forças da lua deveriam ser equilibradas com as forças do sol, assim inundou o fruto mapati com seu próprio semem, Yaci percebeu as artimanhas do deus sol e ordenou às Icamiabas de proibirem que qualquer mulher consumisse tais frutos enquanto estivessem no período fértil, mas Ceuci desrespeitando a lei, roubou um dos frutos da árvore. Enquanto comia, o sumo do mapati inundado do semem de Nhanderú escorreu por seus seios, percorreu suas cochas e adentrou sua vagina. Ceuci foi descoberta e punida com o exílio, seu filho chamado **Jurupari** cresceu um ano por dia até adquirir a idade adulta, e viajou por todo continente sul americano combatendo monstros lendários, enfrentando as Icamiabas e fundando uma nova lei, uma nova sociedade de guerreiros e caçadores, que unificou as tribos e as fortaleceu sob a luz solar.

Viracocha e o Tahuantinsuyo

Viracocha cruzou a barreira entre o Edhen e a paradisíaca sobre as grandes cordilheiras e de lá criou os primeiros deuses andinos, entrou em contato com a terra, onde criou plantas, animais e homens primitivos e estabeleceu uma conexão entre os três mundos Hanan Pacha (Paradísia), Kay Pacha (Terra) e Uqu Pacha (Arkanun), idealizando constituir um grande império que unificasse os três planos. Entrou em contato com os humanos emergindo do lago titicaca e afrontado pelos habitantes primitivos transformou todos em pedras e depois fez com que a água do lago subisse inundando todas as terras da região. Tomou em seguida estas pedras e recriou a humanidade educando-a desde o início para seus propósitos por meio de seus emissários, estabeleceu-se em



Anjos

Os habitantes da cidade de Prata, guerreiros e mártires que morreram defendendo a fé cristã ou criaturas criadas diretamente pelo demiurgo para estender seu império a todas as partes do mundo. Não são a encarnação da bondade divina mas jogadores de um grande xadrez celestial. Dividem-se em castas entre as quais as principais são:

Corpore: Casta mais numerosa da cidade de prata, constituem os “anjos da guarda” e conselheiros dos cristão merecedores.

Capture: Casta guerreira, aliada às Valkírias nórdicas, especializada na caça, captura e eliminação de demônios.

Protetore: Os Anjos Cabalísticos, se subdividem em Serafins (os mais poderosos Anjos da Cidade de Prata), os Querubins (Anjos com aparência de bebê), Tronos (os anjos da música), Virtudes (investigadores sobrenaturais), Dominações (a elite militar), Potências (os Anjos protetores da natureza), Anjos e Arcanjos (os guerreiros e mensageiros de deus) e Principados (Anjos responsáveis pelo controle de uma cidade na Terra).

Nimbus: Políticos, diplomatas e conspiradores da cidade de prata. Alguns se corromperam no poder e passaram a negociar com o inferno buscando apenas poder pessoal.

Recípere: Os captadores de almas que as encaminham para formar as novas falanges angelicais. Alguns atuam como escravocratas e mercadores de almas.

Tiahuanaco, cidade construída para ele em paradísia e de lá projetou vilas e povoados para seu povo na Terra, por fim dando seu projeto como acabado resolveu testar sua criação andando sem ser reconhecido por seu novo império.

Na primeira parada Viracocha foi hostilizado pela população e fez com que o fogo dos céus destruísse toda a cidade, os habitantes lhe pediram perdão e foram atendidos, Viracocha caminhou entre os povos instruindo os homens e ensinando os segredos da roda dos mundos e da magia. chegando ao vale onde os Incas fundariam seu império, o Tahuantisuyo, foi bem recebido e se deu por satisfeito com os novos homens, deixando seu império nas mãos de seus filhos Inti (o deus sol) e Mama Quilla (a deusa lua) e encheu o céu de estrelas para se comunicar com seu povo e continuar o ensinamento e amparando. Enfim desapareceu na Baía de TUBEZ junto a seu beija flor dourado capaz de ver o passado e seu futuro deixando claro que um dia retornaria para contemplar seu império desenvolvido, no dia em que as estrelas se alinharem e a lua e o sol se tornassem um só astro.

Inti concentrou em si o poder de seu pai, casou-se com sua irmã **Mama Quilla** e passou a reger as colheitas, oferecer a cura, o alívio e a paz ao seu povo. Entregou os cuidados da terra a sua irmã **Pacha Mama**, o mar a **Mama cocha**, o clima a seus irmãos **Illapa** (Trovão) e **Libiac** (Raio). Mama Quilla passou a reger as estrelas e as profecias, e junto com Pachamama os ciclos das colheitas. Inti ainda enviou seus filhos **Manco Capac** e **Mama Ocollo** à Terra para ensinar a arte e a civilização, bandou embaixadores para Cuzco em Arkanun e conjuntamente com as castas governantes de Cuzco escolheu o lugar para a fundação da capital de seu império, em homenagem à cidade em Arkanun e onde os portais para Cuzco e Tiahuanaco (a cidade do sol) pudessem ser facilmente abertos e de lá constituíro o Império do sol ou **Tahuantisuyo**.

A chegada de Mixcoatl e a fundação de Olmec

Ometeotl, ele e ela de nossa carne, junto a Viracocha, foi a segunda entidade do Edhen a cruzar a barreira para paradísia onde hoje é a cidade do México se desdobrando a si mesmo em deuses menores que povoaram toda a região da América Central e norte da América do Sul. Para os povos centro americanos quando alguém morre volta a Ometeotl e é usado para criar outra parte do universo e assim se dava o ciclo de encarnações.

Após uma grande inundação que infestou a terra, talvez outro aspecto do grande Dilúvio, os deuses pegaram um esqueleto de obsidiana e criaram o homem e a mulher, o homem foi **Mixcoatl** e seu objetivo era repovoar a Terra e proporcionar sacrifícios aos deuses. Mixcoatl fundou um império com as pessoas que haviam sobrevivido a grande inundação, **Olmec**, e partiu na tarefa de conquistar todo **mecitin** (América Central), embora tenha vindo a morrer no começo da expansão de seu império.

Morto, Mixcoatl se torna o primeiro mortal a integrar as falanges centro-americanas de Paradísia, com o objetivo de unificar todo o povo ante uma mesma cultura e à vontade dos deuses. Mixcoatl encontrou outros como ele, fundou uma cidade à imagem de Olmec, descobriu como fazer as nuvens jogarem chuva sobre seu império e como levar a caça a seu povo, ensinou estes truques a seus companheiros e o império Olmeca prosperou.

A queda do Império Olmeca, as invasões e o conselho

Os Olmecas creditaram as dídivas ao jaguar e Mixcoatl se autodenominou o **Homem Jaguar** e chamou seus seguidores de membros da **Casa do Jaguar**. O Homem Jaguar no entanto não era mais o mesmo, havia descoberto como extrair energia mística do sacrifício de seu povo e assim aumentar seu poder pelas almas enviadas a ele, começou a aparecer em sonhos e pedir cada vez mais sacrifícios. As Fileiras da Casa do Jaguar

Vampiros

Strigoi: Descendentes da Bruxa Strix que recebeu em Roma o dom da noite de Nix, deusa da noite, se disseminaram pelo império romano e deram origem aos vampiros clássicos.

Brujas: Descendentes de um coven de 13 Brujas espanholas que capturaram o vampiro strigoi Lacaste e utilizaram seu sangue em um ritual místico.

Sábios: Descendentes de Santiago de La Roya, Strigoi que invadiu com seu secto um castelo templário e foi cegado por um anjo, ganhando o poder de ver o passado e o futuro.

Lamiai: Criaturas descendentes de Lâmia, amante de Zeus que teve parte de seu corpo transformado em serpente, e recebeu como maldição a loucura e a necessidade de devorar fetos.

Ekimmu: Descendentes da Rainha Akasha e seu consorte Ekil que foram possuídos por Vampyr e deram origem a esta devassa raça maldita que se espalhou pelo norte da África, caribe e França, onde foram chamados de le vampires.

Vrikolakas: Descendentes dos 17 filhos de Licaon com ninfas e semideusas, que não se tornaram lobisomens, com a maldição proferida por Zeus pelo assassinato e canibalismo de seu filho Arcade.

Eretik: Vrikolakas modificados pela magia russa e a lenda de que os hereges voltariam dos mortos como vampiros.

Nosferatu: Descendentes do conde Orlock, um nobre do Século XI, amaldiçoado com terríveis deformações e transformado em vampiro.

Asimani: Monstros voadores africanos, com dentes de tubarão devoradores de homens.

Kiang-Shi: Vampiros chineses devoradores de almas.

Rakshasa: Criaturas com cabeça de tigre ou babuíno, descendentes da deusa Kali, que teve sua alma corrompida pela essência de Vampyr, são terríveis mercadores de escravos e prostitutas.

Arcádios: Descendentes de Vrikolakas que partiram para arcádia e fundiram seu sangue ao sangue das fadas.

Kamazots: Caçadores de humanos, que dominaram a península de Yucatán e também foram chamados de “Chupa-Cabras”.

criaram assim como o Império Olmeca e o império foi ficando cada vez mais dependente da casa do Jaguar, até que ante ataques sucessivos de tribos do norte, embora a casa do jaguar tenha feito o possível para evitar (os Olmecas haviam se tornado pacíficos e dependentes das forças dos Deuses), o império caiu e Mixcoatl frustrado se retirou do mundo para não ser mais visto.

Outros deuses passaram a ser cultuados (**Xipe Totec**, **Ix Chel**, **Itzan Na**) e a região passa a ser habitada por mortos heróicos de outros povos que fundaram outras

casas para a prosperidade de suas tribos (casas que por vezes entraram em guerra entre si).

Os membros da casa do Jaguar se deram conta que estas guerras que se alastravam da terra a parádisia contrariavam o objetivo principal de Mixcoatl e assim reuniram todas as casas para celebrar uma assembléia. Na assembléia as casas chegaram a um acordo que não deviam utilizar seu poder para uma ou outra tribo específica mas para o bem de toda região, os novos membros seriam agrupados as casas de acordo com o como haviam vivido. O líder da casa assumiria o nome de um dos deuses e a própria casa poderia se autodenominar pelo mesmo nome, cada casa também poderia agregar os mortos que exemplificassem as características de seu deus fundador e os líderes das casas deveriam formar um conselho, com votos iguais, que governariam os céus de parádisia sobre a região.

As casas formadas foram:

Casa do Jaguar: A casa do Jaguar não adquiriu novos membros após a queda do império Olmeca, continua com os ideais unificadores de Mixcoatl e é formada por anjos muito antigos e poderosos.

Casa de Ix Chel: Ix Chel é a ansiã das chuvas e inundações, a amante do deus do céu. Aqueles que tiveram grande êxito ou fracasso integram esta casa (generais, reis ou grandes idiotas), a casa de Ix Chel foi a primeira a apoiar a resistência dos Marranos, protestantes e jesuítas quando estes chegaram e quando foram atacados pela cidade de prata lutaram muito mais.

Casa de Xipe Totec: Xipe totec é o Deus da colheita e da guerra é composta por guerreiros, fazendeiros e curandeiros assim como assassinos e ladrões. Pelo potencial bélico esta casa possui o maior potencial de controlar o conselho, mas seus membros estão na maioria do tempo discutindo e disputando posições entre si.

Casa de Itzam Na: Itzam Na é o símbolo do universo representado pela iguana que morde seu próprio rabo. Acolhe todos que não venham a entrar em outras casas. É a maior casa, contudo seus membros raramente são excepcionais ou poderosos (o que justifica sua baixa influência no conselho).

Mú

O continente submerso de **Mú** (entre a Austrália e a América) foi palco do desenvolvimento de uma cultura superior que se estendeu de 100.000 a 25.000 anos atrás onde houve um povo todo-poderoso e conhecedor de uma enorme cultura, que seria o que difundiu pelo planeta seus conhecimentos, dando base a todos os pontos comuns que podem ser encontrados nas diversas civilizações (Atlântica, Maya, Hindu, Mesopotâmica).

Primeiramente os uigures (habitantes de **Mú**) eram monoteístas e acreditavam que o universo havia sido criado em sete dias e que o homem teria sido criado à imagem e semelhança de **Narayana** (uma das



Magos Vermelhos: Ordem fundada na mesopotâmia por demônios de Arkanun que se consideraram deuses como Baal e Tiamat.

Escola de Pyros: Antiga facção dos magos vermelhos, aliada a infernun que tentou assumir a liderança de sua antiga ordem. Inimigos mortais da ordem de Yamesh.

Ordem de Dagon: Ordem formada por criaturas híbridas descendentes de deuses monstros como Kthulhu e Dagon. Esperam as antigas conjunções planetárias para trazer de volta os antigos deuses não mortos.

Magos Atlantes: Ordem formada pelos nephalins (filhos de deuses e homens, cujas almas recordam das antigas encarnações) que habitavam a antiga Atlântida e que buscam a restauração de seu império.

Escola de Yamesh: Descendentes de Yamesh, filho de Poseidon que se aliou à cidade de prata, formaram uma casta de artistas e filósofos ligados à igreja que pretendem restaurar o classicismo.

Escola Cabalística de Luft: Magos nórdicos ligados à arcádia ao povo feérico, principalmente aos elfos de arcádia.

Magos do Vácuo: (Sagrada Ordem dos Magos ,Thulegesellschaft ou Thules) Antiga facção da ordem de Luft que se aliou a práticas infernalistas, e passou a defender a supremacia nórdica ante a destruição dos outros povos.

Senhores da Tempestade: Antiga Facção da ordem de Luft ligada à cultura viking e aos deuses de Asgaard.

Magos Petros: Os Adoradores da Pedra Negra (hadjar) um metal capaz de matar anjos, são magos guerreiros bizantinos ligados à Jihad.

Ordem Mármore: Antiga ordem fundada em Arkanun, composta por sábios que desejam impedir que a terra também seja destruída pelo uso da magia.

Casa de Chronos: Os magos filósofos e caçadores de relíquias, dedicam-se aos estudos da relação entre tempo e espaço.

Irmandade de Tenebras: A mais antiga das ordens fundada pelos deuses demônios de Tenebras que se comunicam com seus seguidores para que um dia possam reinar sobre a Terra..

Magos das Sombras: Facção da ordem de Tenebras que visa impedir o cataclisma proveniente da abertura dos portais e se voltou contra sua ordem.

Ordem de Salomão: Ordem ligada à cidade de prata, fundada por Salomão para expulsar da terra qualquer criatura demoníaca. Perseguidos pela inquisição fundaram as bases do Arkanun Arcanorum.

Templo de Ísis e Osíris: Os magos egípcios ligados à cidade dourada de Rá e a Spiritum.

AGNI: Formada por Daiphires (filhos de vampiros) e feiticeiras Madjis, a AGNI se tornou uma importante organização cigana de caça às criaturas sobrenaturais.

denominações do próprio demiurgo), com o tempo sua crença se ramificou em diversos deuses nas regiões onde migraram, sobre a proteção dos olímpicos em Atlântida, ou de deuses ameríndios na civilização Maia. O abandono dos descendentes de Mú (o primeiro homem Criado pelo

Magos Austro-húngaros: Templários, Alquimistas e banqueiros ligados à defesa do impérios Austro-húngaro, exímios caçadores de criaturas sobrenaturais e rivais da Ordem do Dragão.

Ordem do Dragão: Ordem militar fundada para a defesa da Transilvânia, que transforma seus mais bravos guerreiros em vampiros Strigoi.

Ordem do Graal: Fundada por Merlin e pelo Rei Arthur, para a procura do Santo Graal, e a defesa da Bretanha contra demônios e espíritos maléficos. Constituem uma ordem de aventureiros e caçadores de relíquias.

Druidas e Bruxas: Os magos celtas ligados à natureza e seus ciclos vitais, visam a proteção dos antigos nodos e tem lutado pela preservação da velha fé.

Brujas: As antigas bacantes dionisíacas, perseguidas pela inquisição e foragidas.

Ordem de Luvithy: Feiticeiras devoradoras de carne servas da deusa demônio Luvithy, se aliaram as Brujas e Bruxas celtas na luta contra a inquisição e são as responsáveis pela maioria das lendas.

Sociedade de Hassam: Ordem formada por membros dos magos Petros, ordem de mármore e templários convertidos ao Islã e com a missão de exterminar qualquer criatura sobrenatural.

Hellfire Club: Ordem fundada recentemente contra os deuses escravagistas e pela libertação dos humanos de todas as criaturas sobrenaturais, principalmente da Cidade de Prata.

Asima: Feiticeiros e curandeiros africanos, ligados ao voodoo, aos Loas e Vodoos, que foram trazidos à força como escravos para o continente americano e tramam sua vingança, com o poder das entidades negras.

Ordem da Rosa e da Cruz (ou Rosa Cruz): Matemáticos, sábios e alquimistas perseguidos no século XVII, lutam de maneira invisível pelo desenvolvimento do pensamento humano.

Ordem de Coacalco: Magos guerreiros astecas, maias e Incas ligados a Tenochitlán, e aos demônios de Arkanun.

demiurgo) de seu culto fez que ele levasse sua ira sobre o continente o destruindo em um grande cataclisma a 25 mil anos (os povos que haviam migrado estavam sob a proteção de outros deuses e cogita-se que mais tarde este será o motivo da destruição de Atlântida).

Atlântida

Quando os Deuses Olímpicos partilharam a terra a Poseidon coube uma ilha além de onde o mediterrâneo se encontra com o grande oceano, uma terra conhecida como Atlântida. Poseidon se apaixonou pela jovem órfã Clito, ergueu uma série de muralhas de água e poços aquíferos ao redor da morada de sua amada e coabitou com ela

gerando uma descendência que governou a 5 partes da ilha.

Atlântida seguia próspera com uma vegetação exuberante, com abundância de metais como o Ouro, Prata, Cobre, Ferro ou o lendário Oricalco (um metal que brilhava como o fogo). Os reis de Atlântida construíram inúmeras pontes, canais e passagens fortificadas entre os seus cinturões de terra, cada um protegido com muros revestidos de bronze no exterior e estanho pelo interior. Entre estes brilhavam edifícios construídos de pedras brancas, pretas e vermelhas, mas a cerca de 10000 ac atlântida foi destruída provavelmente por um terremoto ou maremoto (hipóteses também mencionam um meteoro e uma guerra com as Amazonas). Com a destruição da ilha os povos atlantes migraram para a África (onde deram origem aos egípcios), América (Aztecas e Incas) e Europa, com sua cultura avançada e seu conhecimento aprofundado em magia. As ruínas de Atlantida se encontram abaixo do golfo do México.

Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco

Os, habitantes do plano devastado de Arkanun durante 4 milênios tomaram contato com os habitantes do novo mundo, participado da constituição das civilizações Maia, Asteca e Inca, muitos sendo destruídos após a colonização e mandados pela forma pensamento a Olmec onde se tornaram embaixadores de suas cidades, sendo que com o fim da guerra e a destruição de Olmec foi Arkanun que deu asilo aos deuses ameríndios (no novo mundo inexistia uma guerra entre Arkanun e Paradísia, seres de Arkanun e Paradísia estavam juntos na proteção de seus povos, o que fez entre outras coisas, a cidade de prata

Demônios do Inferno

Anjos Caídos: Anjos que se rebelaram contra a cidade de prata e foram confinados nas profundezas do inferno.

Cavaleiros da Morte: Originados dos 140 templários queimados em 1314, formam uma elite guerreira e recrutamos melhores guerreiros entre os condenados para filiar-se a suas fileiras.

Daemons: habitantes de Arkanun mortos que tem suas almas encaminhadas ao inferno.

Espectros: Almas tocadas e corrompidas por Vampyr após esta ser derrotada pelo arcanjo Miguel.

Incubi/Sucubi: Filhos de Lilith, demônios dos prazeres e orgias. Habitam uma réplica de Sodoma e Gomorra no sexto círculo do inferno.

Hordas: Pequenos demônios criados com restos de almas que agem em conjunto na frente de batalha.

Condenados: Mortos confinados ao inferno retirados de suas penas para prestarem algum serviço aos duques do Inferno.

tachar todos de demônios).

Os seres de Arkanun das Regiões de Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco forma cultuados como divindades, levaram a magia aos seus sacerdotes, pediram sacrifícios humanos, e lutaram bravamente contra o imperialismo da cidade de prata.

Pindorama

Nhanderú ao criar os animais, as plantas e os homens, os protegeu de todos os males guardando a obscuridade das trevas e todas suas doenças em uma cabaça mágica, a qual confinou no fundo de um grande rio guardado por uma terrível Boiúna. E avisou a seus filhos sobre os terríveis perigos que a noite encerrava.

Norací era um jovem guerreiro, que havia descoberto a cabaça após ter conversado com um jacaré que o seduziu com os segredos que a noite guardava. Em busca da sabedoria das trevas Norací foi até o grande rio, enfrentou seu irmão Jaguarí, que tentou impedi-lo de libertar as trevas, e abriu a cabaça libertando as trevas, a pestilência e os terríveis demônios da noite.

Nhanderú amaldiçoou Norací, a se tornar como a serpente a qual se aproveitou do sono. Recompensou Jaguarí, o vestindo de onça como protetor da nova terra, e dizem que o velho jacaré, afetado pela magia da cabaça, tenha se tornado um homem.

A velha terra, chamada Pindorama, foi banida, junto com suas criaturas mágicas, para longe da maldade dos homens, contudo manteve a noite como um portal, entre a velha e a nova terra, para que os antigos espíritos da natureza possam auxiliar os homens e vigia-los, e para que os homens possam sonhar.

Metamorfos

Norací passou sua maldição adiante, criando a terrível raça dos Mojús, os filhos de jaguarí herdaram sua pelagem, formando as duas tribos de homens-jaguar na missão de vigiar os homens e proteger a terra. Os filhos do Jacaré que se transformaram em homem, preservaram o desejo de sabedoria e se tornaram os primeiros homens-jacaré, convertendo-se em pajés e conselheiros das tribos indígenas. Por fim Yaci trouxe de um mundo distante homens que se transformavam em guarás e os incumbiu em um juramento de fidelidade a lhes servirem. Dizem que planos secretos fizeram com que Tupã colocasse os Amazonas para vigiar mesmo os jaguares, temendo por seu orgulho, e homens macacos como guardiões da floresta. Os Botos e Yaras são parte de um plano, ou capricho de Yaci, que mesmo Nhanderú desconhece.

Visitantes

A América não permaneceu contudo longe de qualquer contato externo até o séc. XV. Há boatos sobre uma antiga rota dos Tartésios (povo mediterrâneo

descendente dos atlantes) em direção ao novo mundo, mesopotâmicos, fenícios e egípcios tiveram profunda ligação com as antigas civilizações ameríndias por meio de portais para Arkanun. Assim como há resquícios Etruscos na arte marajoara, e da presença árabe em alguns locais da costa americana. Viagens acidentais contudo não serviram para estabelecer rotas de viagens, e as ligações místicas via Arkanun estavam guardadas em ordens secretas como a Escola de Pyros.

Traição na casa dos Atlantes, a Ordem de Avis e os Descobrimentos.

Durante as longas trevas medievais a casa dos magos atlantes executou um longo trabalho de apagar evidências. Infiltrados em diversas ordens místicas, reuniram um grande acervo sobre as rotas ao novo mundo, com o intuito de encontrar e proteger o caminho até Atlântida. Os magos da Ordem dos senhores da tempestade já haviam tomado contato com a América do norte por volta do ano 1000, mas foram expulsos da terra pela invocação de um antigo demônio do vento desconhecido por eles que os iroqueses chamavam de Wendigo. Assim como a Ordem do Graal, mantinha mapas árcades sobre a existência de um reino do rei Bree além da ilha da Irlanda, o qual denominavam Hi-Breasil.

O fortalecimento do Arcanorum na guerra contra a inquisição concentrou nas ordens místicas o segredo do novo mundo. Há uma aliança da casa dos magos atlantes com a ordem templária dos cavaleiros de Avis, enquanto os Atlantes pesquisavam complexos rituais envolvendo tempo e espaço, com o intuito de localizar as linhas místicas da terra que os levaria até Atlântida, os cavaleiros da ordem de Avis escondiam estas pesquisas da igreja e de outras ordens místicas (especialmente da Ordem de Tenebras, que pretendia se utilizar dos mesmos rituais para abrir portais para Infernun).

O que os Atlantes não contavam é que interesses imperialistas estavam por traz dos cavaleiros de Avis, sua ligação com a coroa portuguesa, a guerra no mediterrâneo com os árabes pelas rotas comerciais, a tomada de Ceuta, já deveria ter servido de aviso, documentos contendo precisas rotas de navegação vazaram para ordens templárias portuguesas e espanholas. A contra reforma mudara o tabuleiro de xadrez celestial, o poder da igreja católica não estava mais acima dos pequenos reinos feudais, mas fundida às grandes nações que surgiam, a pretensão imperialista da cidade de prata estava vinculada aos interesses mercantis, e de estabelecimento de rotas comerciais das coroas portuguesa, espanhola e francesa, além da cisma com os anjos protestantes e da Jihad.

A descoberta, a guerra da colonização

Quando Colombo chega a São Salvador, deixa o caminho aberto para Olmec, não tardaria para ocorrer os

primeiros contatos diretos entre Olmec e a Cidade de Prata.

A cidade de prata não mediu escrúpulos em aumentar seu poder na busca de novas almas e na supremacia do Demiurgo. Os novos Anjos foram chegando, e a xenofobia foi o traço fundamental que unificou o comportamento das missões tanto católicas, como protestantes nesta nova terra. Olmec, a Cidade do Sol, havia se expandido junto às civilizações meso-americanas, constituindo-se em um grande império, com jardins e templos dedicados às divindades patronas, grandes pirâmides serviam de chaves místicas entre os planos, ligando Olmec principalmente à Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco no plano devastado de Arkanun.

As missões angelicais, logo perceberam que a principal fonte de poder de Olmec e Tiahuanaco, se baseavam nos sacrifícios humanos, e levaram ordens militares espanholas ao conflito direto com as populações nativas para minar esta fonte de poder, além de missionários religiosos, para com a conversão das populações nativas, minar esta prática ancestral. O Conselho de Olmec se dividiu. A Casa do jaguar julgava que o plano de unificação de Mixcoalt incluía estes novos estranhos, e pediu a integração deles, outras casas viram os intrusos como uma ameaça e defenderam a resistência.

A guerra não tardou. Embora o poder de Olmec e Tiahuanaco fosse grande, e suas fileiras maiores que as dos conquistadores, a morte dos sacerdotes e do povo enfraqueceram o poder dos anjos mesoamericanos. Algumas casas se refugiaram em Arkanun, os portais estavam sendo fechados, os demônios de arkanun, sabiam da ameaça da cidade de prata, e que eles eram um alvo principal, mas o líder da casa de Ix Chel defendeu a união e resistência, em defesa da terra, juntado uma gama de seguidores, e impedindo a fuga em massa para Arkanun. Os anjos da cidade de prata concluíram seu último ataque, derrubaram as edificações de Olmec, queimaram seus jardins e abriram um enorme fosso, onde se localizava o centro da cidade do sol, e lá enterraram membros do conselho e seus exércitos.

Os sobreviventes do massacre, se organizam, em Arkanun buscam estabelecer novas alianças, o conselho está se organizando. Embaixadores já foram enviados para outros cantos da América, Tiahuanaco resiste mas a guerra sem o apoio de Olmec está praticamente perdida. O fim de Olmec se apresenta como o princípio de um plano muito mais profundo de imperialismo e destruição.

A Anhangáua e o grande conselho

Os ecos da destruição de Olmec chegaram até pindorama. Profecias de massacre e destruição foram ouvidas. Os Espíritos da grande floresta sob a liderança de Anhangá formaram uma confederação com o intuito de livrar a nova terra do invasor, Mavotsinim discordou do plano de extermínio e montou sua própria confederação tentando integrar os novos visitantes. O pajé Oyumucumã

partiu pelas florestas buscando a união de todos os homens-fera em um único conselho para uma resistência unificada. Mas a Guerra não tardou...

O homem branco afastou os nativos de seus Deuses, fortificou as forças de resistência da cidade de

Demônios de Arkanun/Infernun

Criaturas do plano devastado de Arkanun, deuses ancestrais do plano desértico de Infernun, divindades antigas de um mundo inexistente um dia chamado Tenebras, criaturas refugiadas no abismo ou que vagam pelas paragens escuras do inferno. O termo demônio agrega uma gama variada de criaturas que a Igreja e os Anjos da cidade de Prata classificaram em tipos em 1304 no concílio de San Genovese. São Eles:

Imps: Demônios menores, silenciosos e traiçoeiros que se aproximam de magos e demônios como ajudantes. Possuem formas variadas, rabos, escamas ou chifres, medem entre 1m e 1,2m.

Serzezs: Demônios menores semelhantes aos Imps com maior habilidade mágica, utilizada normalmente para capturar comida ou se disfarçar, causar dor ou sofrimento físico às suas vítimas ou as vezes atormenta-las com truques pequenos (fazer uma pilha de papéis voar com o vento, apagar o fogo da comida, etc.)

Bergahazzas: Formam a população comum de Arkanun, corrompida e deformada pelo uso da magia. Suas formas são variadas, possuem várias tonalidades de pele, olhos, 2, 3, 4 até seis dedos, alguns possuem de um a 3 pares de asas, chifres, caudas, espinhos que se soltam do corpo, escamas, etc.

Daemons: Demônios maiores que os Bergahazzas, com asas (embora poucos sejam capazes de voar), caudas e chifres, que servem como comandantes das tropas de Arkanun.

Generais: Na forma de gárgulas ou dragões de 2,5 a 3 metros, com asas garras e presas são os demônios mais poderosos e governantes de Arkanun. Dominam rituais de aberturas de portais, muitos criaram e coordenam escolas de magia em Arkanun e na Terra. Possuem tendências ditatoriais e estão em guerra em Arkanun, alguns já se encontram com 7000 anos de idade. Possuem no mínimo 1 ritual e uma arma mágica +2 ou +3.

Besta de Bolgardan: Criaturas híbridas entre os habitantes de Arkanun e os deuses monstros provenientes de Infernun, assemelham-se a grandes dragões e planejam trazer os antigos deuses de infernun de volta.

Lamazuus: Perdidos no Aether infinito, no abismo do universo os antigos deuses que tiveram seu plano destruídos pelos habitantes de Arkanun esperam o momento onde os planetas se alinharem e eles voltarão a reinar sobre o universo.

O Arkanun Arcanorum

Fundado sobre os preceitos da ordem do templo de Salomão, o Arkanun Arcanorum se solidifica na idade média, criando uma organização mágica entre as sociedades secretas. O controle sobre os Nodos, a política entre os planos de existência, a resistência à perseguição formam pautas a serem debatidas nos conselhos. Cada cidade estabelece seu Arcanorum, as sociedades secretas de maior influência normalmente conseguem os melhores postos. Os Arkanun Arcanorum é regido por concílios representados por seis diáconos, em ordem de importância: Diácono Superior, Leste, Sul, Oeste, Norte e Inferior. Em caso de problemas em maior escala geográfica, concílios maiores podem ser convocados com um representante de cada concílio regional.

prata, jogou tribo contra tribo, aproveitando-se de antigas inimizades tribais. A Anhangá buscou uma frente unificada de resistência junto aos tupinambás formando a Tamuya (confederação dos mais antigos), mas os tupinambás se aliaram aos franceses e os espíritos deram as costas para eles.

Tupã e a queda de Jurupari

O primeiro eco foi ouvido nas selvas, o trovão, Tupã. Até então tupã era apenas uma das manifestações de Nhanderú, sua voz anunciando as tempestades para que os nativos se refugassem. Os jesuítas aldearam os índios, disseram que Tupã era a voz de um deus abandonado, que se voltava em ira contra eles, os pajés regiram, mas foram expulsos das aldeias aldeadas, os jesuítas chamaram anhangá de espírito do mal, mas Anhangá só estava atacando as tribos porque elas estavam se aliando ao invasor. A medida que se instituía o culto a Tupã, o deus desconhecido começava a se manifestar, embora os Pajés desconfiavam desta nova divindade ele atendia aos jesuítas. O deus traidor de seu povo? Como Nhanderú havia escondido por tanto tempo o poder de Tupã? Mas a forma pensamento estava mudando e o poder de Nhanderú estava sendo transferido para este novo Deus. Novos deuses caminhavam com ele pelas selvas, versões distorcidas dos mitos nativos, Jurupari decidiu banir este novo deus, mesmo que tivesse que se sacrificar como Porãsy e o caçou por toda região do aréqua, liderando um exército de índios resistentes,

Mas as forças de Tupã eram grandes e durante a busca na Grande Floresta Jurupari descobriu que Tupã atacava a aldeia primordial em Arequa. Armado com a lança de kuaraji-yara Jusupari chegou à grande aldeia no momento em que Tupã estava pronto para matar seu pai Nhanderú, Jurupari jogou a lança que nunca falha em

direção ao novo Deus, mas o fogo do céu caiu sobre ele, que enquanto via seu corpo ser queimado pelas chamas, contemplou 3 pares de asas nas costas de seu algoz. A forma pensamento dos índios aldeados que acreditavam que Jurupari e Anhangá eram demônios o jogou ao inferno onde Jurupari se tornou um espectro sedento de vingança líder de toda uma orda de espectros que caíram na investida do homem branco e da cidade de prata que passa a se voltar contra seu povo traidor os atacando em pesadelos e os enforcando enquanto dormem.

Nhanderu fugiu aproveitando-se da distração de Tupã, Transformou as cinzas de Jurupari em uma palmeira, mas os tempos estavam mudando. À medida que tribos eram catequizadas ou se aliavam aos colonizadores, eram caçadas e massacradas pelo conselho. Entre a chegada de Tupã e a queda de Jurupari passaram-se apenas 140 verões, Nhanderú e Yaci ainda eram cultuados, mas Tupã havia ocupado seu posto no monte Arequa e cada vez mais se tornava claro que ele era apenas um emissário do deus dos brancos. Os velhos deuses prevendo sua própria destruição, criaram um semiplano em Arcádia chamado inferno-verde, com uma aldeia para cada tribo de metamorfos e lá se refugiaram, há tentativas de relações entre estes deuses e Arkanun. Jurupari continuou a ser cultuado em uma pequena sociedade secreta mesmo após sua queda. As falanges da cidade de prata, lideradas por Tupã, que se revelou como um Serafim, revelaram aos nativos a supremacia de um único Deus. Em pouco tempo não havia mais Tupã, o demiurgo reinava sobre o novo continente. As falanges da cidade de Prata haviam criado seu primeiro principado na América portuguesa sobre o sangue dos nativos e chamaram a nova cidade de São Salvador.

Outros visitantes e a Fundação do Arkanun Arcanorum

Com o princípio da colonização novos visitantes chegaram. A América longe das garras cerradas da inquisição fornecia um terreno novo à constituição de um novo Arcanorum, um novo tabuleiro havia sido colocado no grande jogo de xadrez celestial.

Brujas fugidas da inquisição, magos da ordem de São Cipriano infiltrados em missões jesuítas, Atlantes, membros da ordem de Tenebras, vampiros Strigoi, Demônios de Arkanun, alquimistas marranos, sarracenos se refugiavam na selva desta nova terra, alguns buscando integração com os povos nativos, outros os enfrentando abertamente.

Porém com a cristalização da colonização, a fundação do governo geral e a instituição da inquisição a necessidade de unificação e organização era patente. Em 1640 foi fundado o primeiro Arkanun Arcanorum em São Salvador, os planos deste Arcanorum era a constituição de outros gerando uma organização mística unificada em todo território. Iniciou-se uma cruzada em busca de membros isolados de ordens místicas e escolas de magia pelo litoral

do novo mundo. As lutas pela conquista na terra, os conflitos com as ordens templárias portuguesas e espanholas, a necessidade de se ocultar dos inquisidores, além dos conflitos com tribos indígenas, metamorfos e criaturas fantásticas marcaram as primeiras bandeiras de fundação, como estas expedições foram chamadas.

As bandeiras fundação, desbravaram o litoral, fundaram conselhos, e em 10 anos chegaram a São Sebastião do Rio de Janeiro, onde com um número reduzido pelos conflitos com os índios, templários, metamorfos e soldados foram vencidos e tiveram de se refugiar em São Paulo dos Campos de Piratininga, onde já encontraram os rasgos de um Arkanun Arcanorum formado, organizado por um Strigoi membro da Ordem do Dragão chamado Hector Estevez. O Grupo de Salvador ajudou na organização do Arcanorum de São Paulo, que passou a ser o centro das novas bandeiras místicas que partiam acompanhando as bandeiras paulistas. Três bandeiras principais foram formadas, uma partiu acompanhando os bandeirantes às expedições de Minas Gerais para criar uma organização central no território, a segunda partiu para o sul, buscando uma ligação com Curitiba para começar a travar um plano de ataque ao Rio de Janeiro, e a terceira levava os relatos sobre a organização do Arkanun Arcanorum à Europa, via São Vicente, mas seus integrantes foram mortos ao tentar atravessar a Serra do Mar e os documentos perdidos.

África e chegada dos Asimani assim como as relações do panteão yorubá com os loas Vodoos e a jihad.

A Escravidão Negra trouxe um novo conflito para as Terras de Santa Cruz. As terras africanas estavam em um conflito místico entre os Deuses Vodoos e as Divindades Yorubás. A cidade de Prata agiu de maneira oportunista na destruição dos dois impérios, aproveitando-se do conflito para escravizar os membros das duas nações. Na América, longe do continente negro, odiando-se mutuamente, sacerdotes negros vêem a necessidade de unificar forças, alguns quilombos surgiram aliando já as duas crenças, mas pesa uma desconfiança sobre os feiticeiros Vodoos por parte dos sacerdotes yorubás.

Vampiros Asimani foram trazidos para todos os pontos da América, e a Asima, tem se mostrado como a maior força unificadora entre fons, yorubás e angariando alguns indígenas. Uma aliança começa a se estabelecer entre Orixás, loas e Espíritos indígenas. Embora a Ordem de Dagon desconfie que por traz desta nova tradição mágica deuses monstruosos estejam manipulando e seduzindo sacerdotes para seu retorno triunfal.

No Caribe, espíritos indígenas, antigos deuses destruídos com a queda de Olmec, criaram uma ligação entre América e África, que tem agido às escuras no novo mundo, matando, envenenando e tramando a destruição dos conquistadores e dominadores. Os membros desta organização atendem pelo nome de invisíveis, e transitam



entre a terra e Spiritum, auxiliando seus cultos, prestando favores e executando vinganças.

Há uma organização negra ligada à ordem de Mármore, formada por escravos islâmicos, que atende pelo nome de Imale. Registros da Cidade de Prata já testemunharam a presença de anjos islâmicos e judeus no novo mundo.

Regiões importantes

São Salvador

A sede do governo geral é também a sede dos conflitos entre o Arkanun Arcanorum e a Inquisição. As ordens mágicas de maior influência em São Salvador são os magos Atlantes, a Ordem de Yamesh, além dos magos das Sombras, o aumento do número de Escravos na capitania faz com que os Asimani disputem um lugar fixo no Conselho. A Ordem da Évora e de São Cipriano também é uma presença constante na capital. Strigois dominam relações comerciais e o tráfico de Escravos. Marranos, ciganos, holandeses e espanhóis ajudam a compor esta metrópole cosmopolita vítima por vezes de saques marítimos. É a sede do Arkanun Arcanorum, do domínio da cidade de prata e a cidade com a maior população de vampiros de Santa Cruz, entre Strigois, Brujas e Ekimus principalmente. Demônios do inferno passam a ganhar influência no comércio de almas e escravos e espíritos possuem uma facilidade muito grande de tomar contato com os mortais. Orixás possuem um forte culto e poder ao lado dos loas Vodoos, santos católicos e espíritos indígenas. O que, ao menos na capital, equilibra o jogo com a Cidade de Prata e obriga seus Nimbus e Corpos a um tanto de diplomacia.

Recife e Olinda

Recife e Olinda se estruturaram nos planos dos atlantes da constituição de uma nova Atlântida para, com o encontro da antiga cidade, recobrar o poder e instituir um novo império. Os Magos Atlantes, A ordem de Dagon, a ordem dos iluminados, os magos das Sombras e a irmandade de Tenebras e a ordem do graal dão cor aos conflitos desta nova Veneza estruturada pelos holandeses, como a mais moderna capital do império de Maurícia. Ekimus e Strigois formam a população vampírica principalmente, além de alguns Vrikolakas e lobisomens na região. Criaturas antigas conhecidas como profundos pela ordem de Dagon se escondem na região e dizem que Calabar, aquele que entregou a localização das tropas portuguesas aos holandeses, era um representante deste povo híbrido.

Belém

Área de conflito pela expansão na grande floresta. A Companhia de Jesus e a cidade de prata tentam angariar almas indígenas enquanto, os colonos passam para a exploração do território e a escravidão. Terra de criaturas místicas, apresenta um grande poder da Anhangáuna.

Seres de Arkanun já foram vistos na cidade. Estranhamente algo impede o caminho na floresta. Lendas sobre mulheres guerreiras, cidades de ouro, civilizações perdidas e fontes da juventude circulam entre a população. Todo mago que visitou a cidade sentiu-se o tempo todo vigiado e perseguido por algo. É a cidade de maior poder do conselho, e as lendas sobre botos, yaras, homens jaguar e homens macacos, cobras gigantes, jacarés falantes são constantes. Há poucos Strigois e Vrikolakas de grande força nesta região, os Strigois se ligam ao mercado de especiarias e drogas do sertão, além da busca por ouro. Os Vrikolakas possuem focos de conflito com os Homens-Jaguar. Segredos profundos guardam esta cidade onde um Arkanun Arcanorum não conseguiu se estabelecer completamente, e mesmo as forças da cidade de prata e do inferno tem dificuldade de conquistar, antigos espíritos dominam o lugar. Boatos sobre cultos a Shubb-Niggurath circulam entre a ordem de Dagon, a ordem do Graal procura relíquias como a fonte da juventude. Mas Belém é um território selvagem, perigoso e misterioso.

Nova Granada e Caribe

O vice reino de Nova Granada e as ilhas do caribe são um local de disputa entre as grandes potências Europeias. Longe da administração de Nova Castela, Brasil e do vice reinado do Peru. Toda a sorte de contrabandistas, ladrões, escravagistas e

piratas holandeses, ingleses e franceses estabeleceram seus próprios portos, fortificações e colônias na região. As antigas lendas de Olmec ainda pesam vivas, templos maias guardam segredos obscuros prontos a despertar, loas caminham entre os vivos, rituais envolvendo morte e sacrifícios humanos são constantes. O Caribe é território das Lâmbias, Brujas, Sacerdotes asima e vampiros Asimani, da ordem de Dagon, dos profundos e dos filhos de Cthulhu, de Shub-Niggurath e sua prole informe, de navios fantasma, e da proximidade com o mundo dos mortos.

Palmares

A resistência de Palmares tem como fundamento uma aliança entre Fons, Yorubás e alguns maleses. Imale é o nome que recebeu nesta terra uma dissidência de maleses ligada ao magos Petros profundos conhecedores na manipulação mágica dos metais e no caminho do fogo. A ordem tem crescido nos quilombos do Nordeste e seus membros tem sido conhecidos pelo yorubás de feiticeiros do ferro e fogo. A Ordem de Imale tem se desvinculado ideologicamente dos Magos Petros, a luta contra a escravidão e a dominação, a integração entre os negros tem sido os novos pontos de luta desta ordem que passa a ser conhecida pela audácia de seus magos guerreiros, que dominam com maestria a magia, a luta com facão e a capoeira. O líder da Ordem atende pelo nome de Zumbi e sua base de operação encontra-se em Palmares. A cidade de prata está ciente da ameaça, a ponto de fazer tratos com

os selvagens paulistas caçadores de índios pela destruição do vilarejo.

Sertão das Gerais

Os sertões das gerais é uma área que passa a ter uma importância estratégica, desde que os paulistas encontraram ouro em Ribeirão Dourado. Bandeiras de fundação acompanham a procura do ouro e tentam instituir Arkanun Arcanoruns junto às cidades nascentes na febre do ouro e das pedras preciosas. Boatos sobre uma serra com cavernas cobertas de esmeraldas, de um vale fechado, com índios canibais e um templo antigo cheio de tesouros, povoam a região. Nos campos e cerrados viajantes encontram a morte nas mãos de lobisomens, esta é a terra dos Guarás. Dos campos e cerrados até o grande pântano que se encontra a oeste. Os Magos Atlantes, a Casa de Chronos e a Ordem de Mármore, possuem um interesse preciso na expansão. As linhas místicas do planeta se cruzariam no centro do continente formando um enorme Taich no lugar onde hoje se estende o Sertão dos Goias. As relações com pindorama são mais tranquilas; a confederação dos espíritos da grande floresta tem ganhado força na guerra interna nesta região, contudo criaturas irracionais e fora do controle das duas confederações vagam pelos campos. A febre do ouro tem trazido muitos demônios do inferno para a região. Succubus formam prostíbulos, mercadores de almas vagam em busca da sede e ganância dos garimpeiros. Almas penadas vagam pelos campos a noite. Um batalhão de Hellspawns conhecidos como cavaleiros fantasmas buscam aqueles que perderam suas almas e vagam pelos sertões. Os sertões são uma área de expansão, um território onde nenhuma força conseguiu ainda supremacia. Um território perdido que começa a ser disputado.

São Sebastião do Rio de Janeiro

São Sebastião do rio de janeiro guarda segredos profundos. A bandeira de fundação sofreu duras baixas na tentativa de fundação de um Arkanun Arcanorum na cidade, sem saber exatamente o que atacava seus membros a noite. Uma expedição inteira desapareceu na floresta da Tijuca. O local foi palco da última grande batalha da Tamuya, quando Anhangá abandonou os nativos à própria sorte pela aliança estabelecida entre eles e os franceses. Embora a França antártica tenha sido destruída pelas tropas portuguesas, boatos de franceses circulando na cidade são constantes. Há resquícios que eles ainda estejam escondidos na cidade e conspirando. O Hellfire clube estabeleceu pontos de reunião na cidade. A presença da Irmandade de Tenebras é constante. Demônios mercadores de almas ligam-se ao tráfico de escravos e formam acordos com velhos espíritos africanos. O Rio é um ponto chave para os planos do inferno. As forças das trevas são profundas na baía de Guanabara; espíritos dos índios caídos na batalha de Urubumirim ainda vagam a noite. Os anjos caídos possuem um projeto de tornar o rio sua principal base de operações na América do sul. Os

Espíritos da floresta apenas desejam destruir o homem branco nesta região. Apesar disto o Rio é uma cidade movimentada, forma uma ponte entre as capitânicas do norte e do sul, Marranos, Hiotas e Sarracenos fazem dela abrigo, enquanto a inquisição vigia constantemente a cidade, sem contudo conseguir expurgar tanto pecado e devassidão.

São Paulo dos Campos de Piratininga e Curitiba

São Paulo dos Campos de Piratininga é um território marcado pela pobreza, pela selvageria, e pelo conflito. O próprio caminho da que liga a vila à capital São Vicente, a serra do mar, é marcada por lendas, pela morte e por desaparecimentos. A cidade foi fundada pela companhia de Jesus como parte do grande plano de expansão da cidade de prata, mas acirrando-se os conflitos no nordeste, logo os anjos abandonaram a região. A pobre capitania de São Vicente, longe da administração do governo geral, do poder da igreja e da inquisição, tornou-se o refúgio de Bruxas, Marranos, Ciganos, nobres falidos, prostitutas, ladrões e assassinos condenados. Vrikolakas são majoritariamente os vampiros que povoaram esta região. O próprio Pré-Arkanun Arcanorum organizado por Estevez apenas tinha como integrantes Solange Mendonza uma Bruja espanhola fugida da inquisição, Lázaro de Olivares, um mercador português, cristão novo que seguia com as práticas alquímicas, Uriamuritã pajé carijó, e Scratuz um vrikolaka português foragido como ladrão, nenhuma Ordem importante no Velho Mundo. Apesar de sua diversidade e falta de organização, o pré-Arkanun Arcanorum conseguiu formar contatos com a recém fundada vila de Curitiba que passou a sua comarca. Com o ataque da Tamuya e a destruição de Santo André da Borda do Campo, São Paulo triplicou sua população, e após a chegada da bandeira de Salvador tem se estruturado como um importante ponto de saída das bandeiras místicas, tanto de fundação, como de busca (bandeiras que buscam artefatos místicos).

Ilha de Nossa Senhora do Desterro

Território dos Carijós, habitada anteriormente pelos Sambaquis. A Ilha de Nossa Senhora do Desterro tem se tornado um refúgio de bruxas e hereges. Práticas místicas do velho mundo mesclando cabalismo, satanismo e bruxaria tem sido relatadas nesta comunidade de pescadores. Assim como o aparecimento de salamandras, sereias e outros seres de Arcádia.

São Miguel das missões

Protetores da Cidade de Prata tentam o estabelecimento de uma nova sede de controle no sul, tumultuada pelos ataques dos bandeirantes paulistas na sua sede por escravos indígenas. Os paulistas contam com uma força que o bispado do Rio de Janeiro deveria se alertar, vampiros, as missões são atacadas a noite. Os padres tem de proteger os indígenas tanto dos ataques dos demônios do novo mundo quanto dos velhos vampiros europeus.



Buenos Aires e Córdoba

La Ciudad de la Santísima Trinidad y Puerto de Nuestra Señora del Buen Ayre ou Porto de Buenos Aires, é uma cidade fundada pela ordem de nossa senhora das Mercês, que tem se colocado como a principal fortificação espanhola em defesa das rotas fluviais ao grande tesouro castellano, as minas de prata de Potosí. Diferente do que ocorre na América portuguesa há o florescimento das ciências, da filosofia e da arte neste importante Vice-Reino da Prata. Ordens místicas como a Ordem de Yamesh, Ordem de Salomão, Escola cabalística de Luft, Senhores da Tempestade, Irmandade de Tenebras e até mesmo a Sagrada Ordem dos magos marcam presença na cidade. Ligações com Córdoba e instituição da Universidad de Córdoba pela ordem de Yamesh, Magos Atlantes, a Casa de Chronos e a ordem do Graal trazem uma importância quase que renascentista ao vice-reino da prata, ameaçado pela expansão lusitana ao sul e a fundação da fortificações de sacramento na margem norte do Rio da Prata (o que tem iniciado um conflito fluvial entre as duas potências imperialistas).

Lima

A cidade dos Reis, A cidade da Eterna primavera, é o coroamento da colonialismo espanhol na América do sul, a cede de seu poderio e administração, da inquisição espanhola na América e o centro do político do vice-reino do Peru. Foi cravada pela cidade de prata sobre a queda de Olmec e Tiahuanaco cristalizando seu centro de controle. Cidade de terremotos e nevoeiros, de poder da ordem dos Cavaleiros da Calatrava, da Spada de Dios, da Ordem de Avis e dos Cavaleiros da Maltha. Lima assemelha-se a um imenso monastério. Com 26 mil brancos 15% estão ligados a igreja. Possui a maior população de anjos do continente americano. Ordens místicas como a Ordem de Yamesh, Ordem de Salomão, Ordem do Graal encontraram lugar nesta grande metrópole colonial e formam um Arkanun Arcanorum ligado à cidade de prata. O porto de Lima é a principal ligação entre a chegada de mercadorias e a saída de riquezas. Lima possui um esplendor superior a muitas metrópoles Europeias. Uma cidade de Nobres Espanhóis, com mais de 200 carruagens nas ruas, pontes e edificações, belas praças e higiene. A presença de escravos negros é superior ao número de indígenas ou mestiços. Lima é uma cidade branca e artificial.

Cuzco

A Antiga capital do império do sol, guarda os segredos de um mundo subterrâneo que luta para ressurgir. As ligações com Arkanun continuam presentes, os velhos deuses querem retornar. A cidade possui um Arkanun Arcanorum bem organizado, com uma presença principal da Ordem de Coacalco, Ordem do Sol, Casa do Jaguar, Magos Vermelhos, e templo de Isis e Osiris, embaixadores de Arkanun são frequentes no conselho. A cidade possui constante vigilância de Lima, nela correm lendas sobre

idades e civilizações perdidas, tesouros ancestrais e velhos rituais.

Potosí

A cidade edificada sobre a exploração da prata. É um área onde a busca de riquezas cravou o ódio nos homens. Boatos falam sobre ligações internas entre as minas e a cidade de Dite no inferno. A vigilância constante das ordens templárias ligadas a coroa espanhola tem mantido a região sobre controle. Com 160 mil habitantes e um

conflito entre Criollos e Espanhóis e entre os Espanhóis pela riqueza, tem na exploração indígena sua principal fonte de mão de obra. Magos Vermelhos, Escola de Pyros, Ordem de Mármore, Ordem de Yamesh, Irmandade de Tenebras, Ordem de Coacalco, Magos das Sombras formam um tumultuoso e conflituoso Arkanun Arcanorum, Onde o comércio da prata liga-se ao comércio de Almas, e o coração do poder econômico de Castella é o coração do poder da Cidade de Prata.





Novas Sociedades Secretas

Casa do jaguar

Fundação: Olmec

Personalidades: Mixcoatl, Cuauhtémoc, Moctezuma

Base: Vice reino de Granada, Grande Floresta, Pantanal, Vice Reino do Peru.

Background: Fundada pelos habitantes de Olmec, esteve ligada aos sacerdotes Olmecas, Maias e Aztecas. A Casa do Jaguar tem por objetivo a unificação de todos os povos americanos, e agora, expulsar o homem branco, os anjos da Cidade de Prata e refundar Olmec.

Características: A Ordem tem se espalhado agrupando Pajés na grande floresta do norte. Alguns membros do povo Jaguar e principalmente sacerdotes Yawar são presenças cada vez mais constantes e estão servindo de ponte entre os deuses de Olmec exilados em Arkanun e os Deuses exilados no Inferno verde. Uma nova estratégia de luta ressoa pelas florestas do norte. Mojús, Jacaré-açus e Guarás também integram frequentemente esta ordem.

Graus: A casa do Jaguar não possui, uma grande hierarquia interna. Há apenas um conselho dos Anciões, que se encontra em Arkanun e reúne os sobreviventes de Olmec. Meio-conselhos são instituídos em cada região. Há um general de guerra chamado Morubixaba e um conselheiro chamado Pajé. O pajé e o morubixaba no entanto não podem agir sem instituir uma assembleia com todos os membros da ordem na região.

Ordem do Sol

Fundação: Cuzco

Personalidades: Atahualpa, Huyna Cápac, Supa Inca.

Base: Cuzco

Background: Sacerdotes do culto ao sol, a religião dos incas. Trata-se de uma religião severa e bastante rigorosa, apesar de conviver pacificamente com os feiticeiros populares e outros cultos. Só não é tolerado o mal uso de magia. O culto foi bastante perseguido pela Igreja e se encontra quase extinto, sobrevivendo clandestinamente em pequenos agrupamentos. **Características:** O conhecimento dos sacerdotes é transmitido às novas gerações de forma precária. Principais responsáveis pela manutenção da cultura inca na colônia, os sacerdotes se recusam a usar a tecnologia dos conquistadores, principalmente as armas de fogo. Alguns chegam a negar até mesmo a escrita.

Graus: Achic (adivinhos, responsáveis pelos oráculos); Ayatapuc (se comunica com os mortos, ligados ao plano astral); Huacasa (organização dos rituais); Ichuri (confessores, a cargo das huacas e do bem estar moral e espiritual do povo); Macsa (curandeiro); Omo (os magos, estudo das forças da natureza); Tarpuntay (sacerdotes do sol que integravam o conselho superior); Yanapac (assistentes dos sacerdotes); Yanca (astrônomos, astrólogos, melhorias tecnológicas).

Ordem de Imale

Também conhecidos como feiticeiros do ferro e do fogo

Fundação: continente negro, palmares.

Personalidades: Zumbi, Ganga.

Base: Palmares

Background: Inicialmente uma dissidência africana dos Magos Petros. A Ordem foi reorganizada quando Zumbi conseguiu unificar Fons, Yorubás e Maleses no plano de uma luta mútua contra a dominação do homem branco e contra os planos imperialistas da Cidade de Prata.

Características: Os membros da Ordem de Imale tem sido conhecidos como feiticeiros do ferro e do fogo, pois se utilizam principalmente de rituais herméticos centrados

no domínio do metal, do fogo, da força e resistência física. Além do treinamento bélico que os tornou mestres do facão e da capoeira. Os feiticeiros do Ferro e fogo são guerreiros da resistência, guerreiros místicos que se especializaram no domínio do fogo e da terra e dos metais. Seus rituais são simples porém poderosos. ideologicamente misturam maleses, yorubás, fons escravos católicos. A unidade entre os povos negros deve ser conseguida. A luta é contra a escravidão, a tortura. As técnicas herméticas se aliam a dança, a capoeira, o facão é uma arma tosca porem disponível. A resistência dos quilombos tem dependido em muito desta linha de frente.

Graus: A ordem de Imale possui um general escolhido que atende pelo nome de Zumbí, assessorado por um conselho, formado pelos integrantes de cada região.

Ordem de Luisiada

Dissidência portuguesa da Ordem de Yamesh.

Fundação: Lisboa Séc. XV

Personalidades: Luiz Vaz de Camões, Vasco da Gama, D. João I, D. Sebastião.

Base: Lisboa, Porto e Viseu.

Background: Dissidência portuguesa da Ordem de Yamesh ligada à Ordem de Avís. Os magos renascentistas portugueses se uniram em um último propósito; Constituir um único império marítimo e proteger os homens livrando a terra de todas as criaturas místicas. A Tomada de Ceuta foi o princípio deste grande plano, que contou com a ajuda de algumas divindades gregas que viram na viagem de Vasco da Gama o início de uma Nova Roma. Durante séculos os Nephalins atlantes juntaram rotas e informações buscando restaurar sua antiga civilização. Sua influência se perpetuou em várias secretas. A perseguição medieval levou a estabelecimento de uma frente única, os atlantes se infiltram na ordem dos cavaleiros de Avis, os Magos atlantes reuniram e guardariam as antigas rotas marítimas e os cavaleiros de Avis as protegeriam. A ordem de Avis no entanto estava ligada ao Magos da Ordem de Yamesh e ao Estado Português, outros interesses eram colocados em jogo. O plano renascentista de iluminação do homem, o primado da razão, a retomada de contato com os Deuses clássicos solares, e a constituição de um único império marítimo ligado a coroa. Os deuses já jogavam suas cartas, facções do Olimpo se aliaram a cidade de prata, Portugal seria a nova Roma. Monstros terríveis impediam as viagens marítimas, deveriam ser destruídos, a superstição e os mitos formavam formas pensamento que impediam a expansão, deveriam ser extirpados da terra, todos os segredos seriam revelados e um único império cristão de influência clássica seria firmado. Assim uma facção da Ordem de Yamesh, aliada aos cavaleiros de Avis, rouba antigas rotas marítimas e parte para os descobrimentos, se autodenominando Ordem de Luisiada. As primeiras Viagens da Ordem de Luisiada foram registradas pelo



escriba Luiz Vaz de Camões em seu livro “Os Lusíadas”. Um novo plano estava em execução. A magia não deveria ser extirpada do mundo, mas controlada, as formas pensamento deveriam ser direcionadas para um avanço perpétuo, Hefáisto é o grande artesão e a magia passa a se configurar como técnica. Uma nova forma de relacionar as energias do planeta deve ser realizada, a antiga alquimia medieval deve ser classificada, expandida, disponibilizada a todos, a física aristotélica deve ceder a Newltoniana. Várias sociedades renascentistas passam a surgir às novas idéias, O colégio Cartesiano na França, A escola dos Sentidos na Inglaterra e a Ordem dos Iluminados. O mundo seria iluminado à luz da ciência, os monstros e superstições extirpados da terra. O homem se reconhece como criador, e constitui um novo mundo à sua imagem.

Características: A ordem de Luisíada é composta por magos aventureiros, que se utilizam do caminho da Água e do Ar, além de suas pesquisas em Metamagia aliados a modernos instrumentos de navegação. E lutam

constantemente pela iluminação, um mundo sem mitos e sem medos unificado por uma única nação. Mestres da Astronomia, e das novas ciências, a ordem de Luisíada se utiliza de aparatos modernos para a realização de seus rituais. A bússola, o astrolábio, as constelações, mecanismos, barcos, engrenagens, mapas, instrumentos de medição, lentes, constituem suas ferramentas de trabalho. A magia é explicada pela relação entre as forças, calor, densidade, inércia, a composição da matéria, e a novas ciências que se desenvolvem. Há profundos estudos em relação à metamagia.

Graus: A Ordem de Luisíada divide-se em magistrados (ou comandantes) aliados por um conselho. Esta internamente dividida por Funções; Os Ulissianos (exploradores do mar), Alexandrinos (viajantes por terra), Arthunianos (mapeiam e registram), Paulinos (lutam contra demônios), Herculianos (caçam criaturas místicas) e Liceanos (pesquisam novos instrumentos mágicos de navegação)





Tomo V-

Mysticum Creatura



Espíritos da morte

“Então Miguel, Agora posso desfazer meu pacto e matar seus amigos e vou começar com aquela que está desmaiada ali”, o francês apontou uma pistola para a moça, o bater de milhares de asas começou a ser ouvido, uma névea invadiu a baía, a serpente de fogo urrou e começou uma saga de morte e destruição, soldados franceses morreram ao serem tocados por ela, índios foram incendiados, o capitão voltou sua arma a Miguel, “Controla esta coisa”, miguel sorriu “Yo no se como se puede controlar el fuego”, milhares de homens com asas de morcego surgem por entre a blumas, eles atacam com fúria todos os franceses que encontram. O capitão posicionou sua mão sobre o gatilho, “você não me serve de nada”, a serpente derrubou uma série de cupendiepes ao chão, o capitão puxou o gatilho, a bala atingiu de raspão no braço esquerdo e Miguel. Miguel se levantou, o capitão correu para recarregar sua arma, miguel pegou uma azagaia caía ao chão e a jogou em direção ao francês que disparou o segundo tiro, caindo ao ver a lança adentrar o olho do homem que cai, e se contorce.

A morte era certa, mas os cupendiepes estavam atacando apenas a serpente e os franceses. Miguel se arrastou até onde estavam seus amigos amarrados, desata os nós e tenta quebrar a corrente que prende Mukuma, com uma pedra, neste momento a névoa se dissipa se surge por entre ela Medo da Morte. O Mourubixaba grita “traidor e tenta golpea-lo com um soco, mas é impedido por 3 cupendiepes que se interpõe no caminho.

“Durante a sombra da batalha na clareira maldita, Loision me levou ao mundo abaixo da terra onde encontrei a aldeia dos homens alados, espíritos malditos me atacaram, mas o carnicheiro me ensinou truques para que eu domine os espíritos, foi quando venci o mourubixaba cupendiepe e me tornei seu novo pajé.”. Maria despertava, os franceses estavam mortos, os cupendiepes conseguiam dominar a criatura. Miguel entrou em transe, símbolos e palavras estranhas circulavam em sua mente, os símbolos queimados em seu corpo queimavam, ele se viu a cena que chorou a morte de seu pai, sua infância em Castella e Portugal, viu o campo de batalha e ele como um grande homem-onça, se viu como um pajé, um sacerdote africano, as imagens se sucediam em sua mente, voltara aos cultos de baco em roma e via uma longinqua terra oriental, terminou no egito antigo como faró e despertou, sabia que

conhecia várias línguas diferentes, falou palavras em umidiomadesconhecido e a gigantesca serpente se transformou em uma série de serpentes menores que desapareciam no raiar do dia junto aos cupendiepes.

O sol glorioso e purificador reinou na abóbada terrestre, maria despertou, estavam só Miguel, Maria, Mukuma, Medo da Morte e Yamaté em meio a uma imensidão de cadáveres. Medo da morte se despediu “voltarei a minha nova aldeia”, o mourubixaba fez um gesto para que ele pare “Nossa nação pereceu nesta batalha, mas restam ainda outras aldeias de nossa tribo e poucos sobreviventes que fugiram, acredito que agora precisamos de um novo Pajé, você cumpriu seu rito, adentrou o mundo dos mortos e aprendeu seus dons com os espíritos, agora não é mais medo da morte mas Jabaquaraba, pois domina os homens de asas. Miguel permandecia atônico. A roda da fortuna terminara uma volta, sua rota de vingança terminara, mas ele também não era o mesmo, maria segurou em seu ombro, ele a conhecia de outros tempos, apenas não mencionara ainda suas lembranças, de quando esteve na Irlanda a eras atraz, carregava consigo a memória do mundo e descobrira a verdadeira Ars Magica para além das parafernalias de seu laboratório. O mudo estava em constante transformação, era um mar de possibilidades, mas não há como alterar o mundo sem transformar a si mesmo, ele recebera diversos nomes durante estas eras, bruxo, feiticeiro, demônio, nefleim. O Mourubixaba tocou em seu ombrol “O que você fez com ela?”, “Eviei de vuelta para casa”. Mukuma disse perguntou “E agora para onde vamos?” mas miguel apenas sorriu.

Com os anos a aldeia foi reconstruída pelos sobreviventes, mas o terror ainda paira na mata, mas o verdadeiro terror é movido pela ganância humana. No final, que segredos pode guardar o coração humano? Desvendar a arte da magia e transpor o eixo do mundo, para talvez na imensidão das trevas encontrar a luz.

Nuca mais se ouviu falar em Miguel, Maria ou Mukuma, mas as histórias sobre o pajé branco ainda são contadas nos círculos em torno de forgueiras nas noites de inverno, porque embora eles tenham partido seus feitos foram marcados na eternidade dos sonhos, e ainda paira a dúvida de a que terras amaldiçoadas, as névoas de pindorama podem te tragar.





Pindorama

Era uma vez, no tempo que os animais falavam a língua dos homens...

Ainda não existia nem noite e nem doença e os índios formavam um só povo. Foi quando Noraci resolveu ignorar os conselhos dos velhos anciões, sobre a punição dos deuses, e partir em uma cruzada em busca da cabaça sagrada onde os deuses haviam aprisionado a noite.

A Cabaça era selada com cera de vespas e estava depositada no fundo do grande rio, guardada pela terrível Boiúna, a Grande serpente.

Chegando às margens do Grande rio, Noraci encontrou com Jaguari que implorou para que não concluísse seu plano. Mas Noraci o ignorou, e com ajuda de um velho jacaré (que contam as lendas havia falado a Noraci sobre o descanso que a noite trazia), aproveitando-se do sono da serpente, roubou a cabaça e a levou para a margem do rio. Jaguari, bravejou mais uma vez, não queria que Noraci abrisse a cabaça, mas Noraci acertou uma pedra na cabeça de Jaguari, que caiu desmaiado enquanto Noraci abria a cabaça com a mesma pedra. Foi quando uma escuridão imensa saiu de dentro da cabaça e se espalhou pelo mundo, infestando-o de doença e morte. Os índios correram para suas Ocas, mas muitos não conseguiram escapar. Espíritos da pestilência corriam pela escuridão, as cunhãs nos rios se transformaram em Yaras, os caçadores em Mapiguaris e os animais furiosos deixaram de falar a língua dos homens.

Nhanderú ouviu os gritos da noite eterna, e percebeu que havia sido desrespeitado, encontrou Noraci e o amaldiçoou a passar sua existência como a serpente de quem se aproveitou do sono, reconheceu a bravura e servidão de Jaguari e o vestiu em uma nova roupagem, a partir de então seria belo como uma Onça e protegeria seu povo, e dizem que o jacaré, que ajudou Noraci, tenha se transformado em homem pela magia da cabaça.

A antiga terra, chamada Pindorama, foi banida para longe dos homens, para que Tupã, preservasse o

sonho da grande floresta original, e assim, mesmo com a noite, o homem pudesse sonhar.

Nhanderú aprisionou todas as criaturas mágicas em Pindorama para que vivessem longe da maldade humana, mas pediu a todos os espíritos da natureza auxiliassem a humanidade, para que o homem continuasse a viver e sonhar. E assim determinou que todos os dias, quando a noite saísse, os portais para Pindorama estariam abertos e suas criaturas poderiam se aproximar dos homens, para protegerem as florestas, os animais, e impedirem que o homem de cometer algum abuso. Assim, conta a lenda, que qualquer viajante solitário, que se aventure a uma caçada noturna, poderá se perder para sempre na grande floresta, onde é sempre noite e vivem criaturas de sonho.

Pindorama é a Terra fantástica que alguns viajantes de Arcádia descreveram em seus relatos, habitada por Sacis, Curupiras, Caiporas e Iaras. Vive em uma noite eterna, fruto da primeira noite, embora possua regiões extremamente iluminadas por pirilampos, como a grande Floresta.

A Anhangáúna e a confederação dos espíritos da Grande Floresta

Os velhos espíritos contam uma história de que a noite era um território sagrado e os antigos espíritos vigiavam os homens para punir seus deslizes. Mas ocorreu que com a chegada do homem branco, os antigos espíritos se acautelaram. Um grupo prosseguiu em sua missão de preservar a harmonia punindo os excessos do homem, outro se refugiou na região mais sombria do reino dos sonhos e passou a defender a idéia de que, a única maneira de preservar sua terra, seria expulsando o homem branco e seus aliados. Assim, em uma grande reunião na floresta



sombria, Anhangá presidiu uma assembléia com a Cuca, bandos de Sacis, o Negro d'água e Curupis e instituiu a Confederação dos Espíritos Sombrios (Anhangáúna), que visava reunir todas as criaturas que desejavam a destruição do homem branco. Avisado pelo canto da Juriti Mavotsinim reuniu seu conselho, percebendo que não tardaria e os povos de Santa Cruz se misturariam ao homem branco, instituiu que as criaturas que aceitaram segui-lo, protegeriam os povos indígenas, a flora e a fauna e manteriam vivas as tradições, vigiando também o homem branco e tentando integra-lo aos costumes da nova terra, formaram assim a confederação dos espíritos da grande floresta. As duas principais regiões de Pindorama são o Vale Sombrio e a Grande Floresta, o vale sombrio é a sede das reuniões da Anhangáúna e possui um portal no Vale do Anhangabaú, onde outrora Anhangá entrou em contato com os Tupinambás, para lhes exigir uma aliança contra a invasão do homem branco, o que gerou a Tamuya, contudo, além da Tamuya ter sido destruída, os Tupinambás fizeram acordos com os franceses, o que acabou jogando Anhangá também contra eles. A grande Floresta, possui um portal na Amazônia e é a terra mágica onde vivem as Amazonas, Curupiras, e Iaras, estando o tempo todo iluminada por pirilampos que se locomovem iluminando ora um lugar ora outro. Entre o Vale sombrio e a grande Floresta se estende uma área indeterminada e disputada, que cobre a maior parte de Pindorama, onde Vivem criaturas perigosas e irracionais. Conta-se que lugares Fabulosos como o eldorado , a lendária fonte da juventude e o templo perdido de uma civilização descrita pelos Castellanos se encontram neste território.

Viajens planares

Criaturas de Pindorama podem transitar livremente entre seu Plano e a Terra (Bastando um teste de Will); mas a medida que a forma pensamento vai mudando, O bolsão de Pindorama (em Arcádia) vai se afastando e tornando esta viagem cada vez mais difícil.

Séc. XVIII (o século das luzes): Os testes de passagem para Pindorama tornan-se difíceis. Criaturas meio humanas (Curupiras, Ahores, Kurupis, etc) devem fazer um teste de WILL comredutor de -05% para cada dia que permanecem na terra ou se esquecerão de essência se tornando humanos (Podendo recobrar sua consciência apenas se forem levados de novo para Pindorama por outra fada). Uma forma híbrida de pensamento chamada Hi-Brazil (composta por mitos ameríndios, africanos e europeus) começa a tomar o lugar de pindorama e muitas criaturas acabam por seremlevadas para lápor acidente (teste normal de WILL para Arcádia).

Séc. XIX (A era da máquina): Ir para pindorama passa a exigir um teste crítico as viagens para Hi-Brazil tornam-se difíceis, o redutor de lembrança por dia na Terra

torna-se 10% por dia, as fadas passam a evitar a terra, (salvo em casos extremos) e as que ficam normalmente são vítimas do esquecimento e terminam sua vida como humanos normais.

Séc. XX: Exceto em poucas regiões (o monte Arequa no Paraguai, o Pantanal, a Floresta Amazônica) torna-se impossível passar a pindorama. As viagens a Hi-Brazil tornam-se críticas. Escolas de Magia como a Ordem de Luft, as Wiccas etc. com seus novos rituais envolvendo metamagia passam a ser quase que a única ponte entre os dois bolsões e a Terra.

AHORES

Monstros da Selvas

Aho aho ou Ao Ao também chamdo de Mapinguari, era um dos filhos monstruosos de Tau e Kerana, o monstro devorador de homens, uma Criatura na forma de um grande animal de pelo escuro, semelhante a um urso ou lobo que atacava e devorava suas presas na floresta. Seu nome Aho Aho deriva do som que fazia ao perseguir a vítima, já Mapinguari significa coisa do pé torto, uma alusão às garras curvadas para trás. O primeiro Aho Aho possuía uma grande virilidade e espalhou sua descendência das montanhas do sul onde são guardiões às florestas do norte. Agindo em bando e atacando com suas garras e presas, Ahores são caçadores vorazes que perseguem suas por quilômetros até conguir devora-las. Cavam as raízes das árvores para derrubalas e capturar vítimas que possivelmente subiram nelas, por algum motivo não conseguem se aproximar de palmeiras. Possuem a função de capturar mulheres para procriar e crianças que serão levadas até Yaci Terere para serem transformadas em Caaporas.

Atributos

CON +12, **FR** + 18, **DEX** - 12, **AGI** +3, **INT** - 6, **PER** +6 **CAR** - 12

Vantagens Naturais

Ahores possuem Garras (a habilidade é comprada como arma branca) que causam 2d6 pontos de dano mais o bônus de força e índice de proteção natural 4 devido aos couro e os pelos grossos. Podem entrar e sair de Pindorama bastando um teste de Will.

Desvantagens Naturais

Tocar em uma palmeira exige um teste crítico de Will por parte do Aho Aho. Ahores são incapazes de pronunciar palavras conseguindo apenas emitir gritos semelhantes a latidos roucos, conseguem se comunicar com animais.

Podere

Ahores começam com 5 pontos de poderes para gastar em **Aumento de Atributos, chamado dos Predadores, forma humana e terremotos**

CURUPIRAS

Protetores da Selva

Yaci Yateré foi o único filho de Tau e Kerana que não nasceu com a forma de um monstro horrendo, mas como um menino com cabelos de fogo, Nhanderú o presenteou com um cajado mágico capaz de adormecer uma pessoa enquanto seu espírito é levado para Pindorama e o chamou “filho da lua”, pois ele levaria os homanos a Pindorama para ensina-los a viver em equilíbrio. Seu primeiro filho Curupira nasceu com os pés invertidos, como protetor da caça, para confundir os caçadores, seu segundo filho foi Bolaro que herdou a maldição de tau, nascendo com os pés invertidos, o corpo coberto de pelos negros e um apetite voraz por cérebros humanos, seus outros filhos foram Curajy-Yara que nasceu como um homem extremamente pálido, com cabelos de fogo e que não deixa pegadas, presenteado por Nhanderú com uma azagaia mágica que nunca erra o alvo e Capotira, que nasceu como uma menina de 12 anos, de pele branca e cabelos lisos e loiros e a capacidade de se tornar invisível. Seus filhos geraram uma descendência que acabou por povoar toda a terra de Santa Cruz e Pindorama, mas com a chegada dos homens brancos a guerra da conquista, mesmo ela era insuficiente e Yacy Yateré necessitava de reforços. Percorreu todo Pindorama até onde a região se funde com Spiritum e foi lá em uma gruta escura que ele ouviu a voz de Anhangá, que ecoava imaterialmente por toda a caverna. Anhangá lhe disse que Jurupari já havia caído e antes que Macunaíma morresse só porque todo seu povo já deixaria de existir, o homem branco, com o fogo e o metal levaria a peste, a doença e a morte a seu povo. Anhangá então disse “Agora sou apenas o espírito de um mundo fadado a extinção, meu próprio povo me abandona e minha força está reduzida, mas ainda é hora de lutar, você deverá formar um exército com os próprios humanos, seu cajado poderá dar dádivas à raça humana, estes humanos viverão entre os dois mundos e mesmo quando os portais se fecharem seguirão na tarefa de vigiar as florestas”. Quando Yacy Yateré retornou, percebeu que não havia mais comunicação com seu povo. Passou a percorrer o plano terreno e encantar pessoas na hora da sesta levando-as a pindorama, principalmente crianças, percebeu que conseguia transforma-las em criaturas com determinados poderes, submetidas a ele, a quem incorria um grande azar se abandonassem sua missão, e que seriam seus vigilantes na terra, chamou estes humanos de Caaporãs (espíritos do mato) ou Caiporas. Agora, enquanto está cada vez mais difícil cruzar a barreira e permanecer no plano terreno estes Caaporãs formam a maioria dos Caiporas, Yastays destas novas terras.

Curupiras: Curupiras normalmente se apresentam como homens com as pernas cobertas de pelos castanho-avermelhados, os pés virados para traz e cabelos de fogo ser um curupira. O curupira possui **CON - 3, FR -4, DEX +4 e AGI +4**. A maior parte dos Curupiras são Guerreiros/Çaadores/rastreadores embora muitos pajés possam ser encontrados. Curupires ganham 1 ponto de Focus em animais e plantas além de seus pontos normais, conseguem se comunicar com animais.

Bolaros: Bolaros são criaturas parecidas com curupiras mas cobertas de pelos negros, devem se alimentar de cérebros humanos 1 vez por semana ou vão perdendo 1 ponto de vida por hora até morrer. São grandes çaçadores e especialistas em armadilhas (todo teste envolvendo armadilhas é considerado fácil). Um Bolaro possui **CON - 3, FR -4, DEX +4 e AGI +4**. A maior parte dos Bolaros são Guerreiros/Çaçadores/rastreadores embora alguns pajés possam ser encontrados. Bolaros enxergam no escuro e, se pajés ganham 1 ponto de Focus em Trevas além de seus pontos normais.

Capotiras: Flores do Mato normalmente possuem a aparência de meninas entrando na adolescência, possuem um apetite insaciável por frutas, e caminham nuas pelas selvas, Conseguem se tornar invisíveis (Teste de Will) possuem **CON - 3, FR -4, AGI +4 e PER +4**, ganham 3 ponto de Focus em plantas além de seus pontos normais. Conseguem se comunicar com animais

Cuaraji-Yaras: Pálidos homens com cabelos de fogo, São protetores das aves, Azagaias nas suas mãos são sempre armas +3 e retornam magicamente às suas mãos. Conseguem se comunicar com aves.

Caiporas: Caiporas são humanos cobertos de pelos, com feições animais, cabelo ouriçado e olhos em brasa, enxergam no escuro e possuem aversão à luz (devendo passar por um teste de WILL por rodada para não buscar a escuridão ou se transportar para Pindorama), conseguem ressuscitar animais mortos com seu toque (transferindo 1 ponto de vida ao animal é necessário um teste de WILL) possuem **FR +6 e CON +6 e 2** ponto de fôcus no caminho Animais. Conseguem se comunicar com animais.

Curê-Rus: Caiporas tocadas por por Anhangá, possuem presas pontiagudas que causam 1d6 de dano e um código de honra de nuca deixar vivo um çaçador que os olhar.

Curupira

Protege as matas dos çaçadores inescrupulosos. Normalmente amistoso com os que respeitam as florestas, neutro com os que não causam danos abusivos e um demônio contra os que comentem crimes contra as matas e animais. Antes das grandes tempestades percorre a floresta batendo nos troncos das árvores certificando-se de sua resistência. Não é um gênio bom, é antes enganador e mesmo assassino: os seus pés virados deixam rastros falsos no chão, iludindo os perseguidores. Engana os viajantes e çaçadores, transviando-os dentro da mata com assobios e sinais falsos. Também é chamado de gênio da

mentira. Pode, contudo, ter contatos amistosos com alguns çaçadores, dando-lhes armas e transmitindo certos segredos que, quando revelados, são fatalmente punidos. Isto é feito em troca de comida.

CON 20, FR 25, DEX 18, AGI 20

INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida: 85 IP: 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. (2) Arco 95/- Dano: 2d6+5

Habilidades Especiais: Possui Criar 4, Controlar 5, Entender 6, Animais 4, Plantas 4;

Caipora

O caipora sempre aparece montado em um Queixada enorme e seguido por uma manada de Queixadas a qual possui controle. Se atacado ou ver algum crime contra a floresta o Caipora atacará com seu cajado e jogará a manada de Queixadas contra a vítima. O Caipora, através do contato do focinho do porco que cavalga, da vara de ferrão, do galho de japocanga ou de uma simples ordem verbal, pode ressuscitar os animais mortos sem sua permissão, apavorando assim os çaçadores. Os indígenas e também os sertanejos defendiam-se dele andando com um tição flamejante durante as jornadas noturnas. O Caipora foge instintivamente da claridade. É um gênio da floresta quase igual ao Curupira e ao saci-pererê. Assemelha-se a outros personagens míticos como ao Yastay argentino que guiava as manadas de guanacos e vicunhas, defendendo-as da dizimação.

CON 25, FR 20, DEX 18, AGI 20

INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida: 85 IP: 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. (1) Vara de Ferrão(cajado) 95/95 Dano: 2d6+veneno

Habilidades Especiais: Pode ressuscitar qualquer animal morto e transitar normalmente entre a Terra e Pindorama. Possuir ainda: Criar 4, Controlar 4, Entender 5, Animais 4, Plantas 3, Humanos 3. Qualquer ação realizada sob luz muito forte é considerada Difícil.

Queixada do Caipora:

CON 30 FR 25 DEX 02 AGI 16

INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

PVs 27 IP 03 (Pele/Pelos)

#Atq. (1) Presas 73/71 Dano: 1d10+6

Motocu

Cruatura semelhante ao Caipora que anda incessantemente, incendiando florestas e aldeias deixando atrás de si apenas um rastro de terra e pedra. Aparentemente é um Caipora ou Curê-Ru enlouquecido.

Tanto a Anhangauína quanto a Confederação dos Espíritos negam que esta criatura tenha saído de suas fileiras.

CON 24, FR 21, DEX 18, AGI 20
INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida: 85 **IP:** 5 (pele)

Pontos de Magia: 15

#Atq. (1) Briga/Arma 73/73 **Dano:** 1d6+5

Habilidades Especiais: Possuir: Criar 4, Controlar 4, Entender 5, Fogo 4.

IGPUPIARAS

Protetores das Águas

O segundo filho de Tau e Kerana foi chamado Mbói Tu'i, a serpente papagaio, possuía o corpo de uma gigantesca serpente de pele escamosa e listrada com a cabeça emplumada de um papagaio de onde saía uma língua bifurcada que escorria sangue. Mbói Tu'i se tornou o protetor das criaturas aquáticas, patrulhando os pântanos e áreas úmidas com seu grito que pode ser ouvido a quilômetros de distância capaz de causar pânico a que o escute (teste difícil de Will para resistir) e seu olhar capaz de induzir a loucura (teste crítico de loucura). Mbói tu'i teve toda uma prole que nasceu com o aspecto de seres humanos de olhos totalmente negros, pele flácida que despresta da musculatura gúelras, membranas entre os dedos dos pés que exalam o odor de peixe em decomposição que foram chamados de Igpupiaras (demônios das águas) ou Iguapiaras. Igpupiaras não podem ficar mais de 1d6 rodadas fora da água e herdaram de Tau uma maldição, uma fome incontrolável de olhos, dedos, nariz e genitálias das vítimas, aforgando ou quebrando os ossos da vítima com seu abraço para depois lhes devorar as extremidades. Igpupiaras também se utilizam de ilusão para aparecerem como homens e mulheres atraentes e se reproduzem com homens e mulheres, a criança que nasce possui o aspecto de um ser humano normal até o início da puberdade, quando comessam as primeiras mutações, um chamado para os pântanos, a mãe é morta e devorada pelo filho que segue para os cursos d'água onde encontrará com as outras Igpupiaras e completará sua metamorfose. Nos últimos anos os igpupiaras tem se reproduzido com várias raças, o que legou as lendas sobre negros d'água, caboclos d'água, etc. Igpupiaras se dividem em caçadores e pajés os pajés igpupiaras possuem intrigados rituais ligados ao caminho da água e das trevas, tendo obtido contato com criaturas antigos deuses como Cthulhu e Dagon que começam a ser cultuados além de Mbói Tu'i e Moñai. Ver um Igpupiaras exige um teste de loucura. Igpupiaras podem entrar e sair de Pindorama a qualquer momento.

Atributos

Possuem **FR +6** e **AGI +2** (Na Água), **CAR -6** e **DEX -2**

Poderes

Igpupiaras São criados com 3 pontos de poderes que podem ser sistribuídos entre: **Aumento de Atributos (Força)**, **Chamado mental**, **Garras**, **presas e constricção**.

KURUPIS

Protetores da Fertilidade

Kurupia são os descendentes de Kurupi filho de Tau e Kerana, o espírito da sensualidade, dominador das selvas e dos animais silvestres, uma criatura pálida de olhos totalmente negros, dentes pontiagudos, que as vezes anda de quatro patas e que possui um membro sexual desproporcional (de 1,5 a 3 metros de comprimento) que serve como tentáculo para capturar suas presas. Exímio caçador, capaz de dar saltos a grandes distâncias e subir em paredes, arvores, etc, como se fosse uma aranha. Se tornou o servo da lua, o espírito protetor da fertilidade, fertilidade que se constiuu em sua maldição; kurupi herdou da maldição de Tau um apetite sexual descontrolado e vaga pelos campos a noite violentando todos que encontra em seu caminho, o que lhe rendeu uma grande prole. Kurupis transitam livremente entre a Terra e Pindorama, são capazes de adentrar os sonhos dos adormecidos fazendo-os se retorcerem com os sonhos eróticos mais devassos. A lua influencia seu apetite sexual, toda vez que sair à noite um Kurupi deve fazer um teste de WILL sempre que encontrar alguma pessoa (Lua cheia – crítico, lua minguante ou crescente- difícil, lua nova – normal) ou não saciará sua sede sem ter uma relação sexual com ela, mesmo que tenha que violenta-la, se a relação ocorrer na lua nova em uma mulher será gerado uma cria que nascerá normalmente, sendo normalmente raptadas por Kurupis, Ahores, Curupiras, Lusions ou Pomberos e levada a pindorama.

Atributos

FR+3 e **AGI +6** **CAR -6**

Vantagens

Podem mover-se com naturalidade engatinhando sobre superfícies verticais, seu membro sexual lhe serve de tentáculo (pode paralisar a vítima teste de Fr X Fr, ou causar 2d6 de dano por rodada por contricção) e podem transitar normalmente entre Pindorama e a Terra.

Desvantagens

O Kurupi perde todos seus poderes e é enviado diretamente a Pindorama se seu pênis (que possui IP 4 e 5 PVs) for cortado e permanecerá sem poder voltar à terra por um ciclo lunar (o tempo que o pênis do kurupi demora para crescer novamente), Kurupis não conseguem manter

relações sexuais em forma humana, e cada relação sexual com um kurupi causa na vítima 1d6 de dano por lesões internas o que as vezes mata seus consortes. A visão de um kurupi exige um teste difícil de loucura, ter relações sexuais com um torna o teste crítico.

Poderes

Kurupis são criados com 3 pontos de poderes que podem ser distribuídos entre: **transformação em humanos, controlar animais, Aumento de atributos (Carisma), Saltar, Esconder-se nas sombras.**

LUISONS

Filhos da Morte

Loison ou Luzion é o sétimo filho de Tau e Kerana, o carniceiro, o espírito da morte cujo o próprio nome não pode ser pronunciado em Pindorama, quando Loison nasceu 7 estrelas surgiram no céu proferindo que a maldição de Tau e Kerana havia terminado. Loison assim como toda sua prole vive preso entre a encrusilhada entre a vida e a morte, seu olhar causa pânico ou desconforto (teste de WILL para as pessoas não se retirarem de sua presença), vê a todo momento a Terra ou Pindorama mesclada com seu reflexo sombrio em Spiritum, atrai aparições, fantasmas e espectros e possui a capacidade de animar os mortos e mover os fios do destino causando má sorte a quem olhar. Loison e toda sua prole sofrem de uma terrível maldição, toda sexta feira de lua cheia transformam-se em uma enorme criatura entre um macaco cadavérico e um cão de olhos vermelhos e dentes diabolicamente afiados, que exala um odor putrefato, matilhas de cães ladram mas não se aproximam dele. Invade cemitérios para saciar sua fome isaciável de cadáveres e vaga pela penumbra procurando outros homens a passar sua maldição, a metamorfose termina no final do dia, quando o Loison acorda, sem se lembrar da noite anterior, sujo de roupas rasgadas e aspecto deprimente. A simples visão de um Loison gela o sangue e exige um teste difícil de loucura. O contato contínuo com o mundo dos mortos transformou os loisons em justiceiros e cumpridores de assuntos inacabados, são assombrados o tempo todo e mantem uma relação contínua maior com os mortos que com os vivos. Podem entrar e sair de pindorama a qualquer momento (Bastando um teste de Will) e não controlam sua segunda forma (podem tentar um teste difícil de Will para não atacar um ente querido). Dizem que a maldição acaba se o Loison servir aos mortos por 777 ciclos lunares, muitos acreditam e perseguem esta causa.

Forma Licantrópica

CON (5D+6); **FR** (5D+6); **DEX** (2D); **AGI** (4D+6)
INT (2D); **PER** (4D+6); **WILL** (2D+6); **CAR** (1)
Pontos de Vida: 30-40 **IP:** 3-4

#Atq. (3) Mordida 70/20 **Dano:** 1d10+FR
Garras (x2) 75/75 **Dano:** 1d6+FR

Desvantagens

Loisons são atormentados por todo tipo de espíritos dos mortos, permanecer na presença de um Loison exige um teste de Will e mesmo assim a simples presença de um causa desconforto e vontade de se retirar, ver um loison em sua forma licantrópica exige um teste difícil de loucura, os cães ladram na simples presença de um loison mas nunca se aproximam dele, não controlam sua forma licantrópica.

Vantagens

Vêm o tempo todo a Terra ou pindorama mesclada a Spiritum, podendo ver o aspecto futuro de algo que será destruído o rosto cadavérico de alguém que irá morrer em breve e tentar mudar o destino, podem entrar a qualquer momento em Pindorama bastando um teste de Will.

Poderes

Luisons são criados com 3 pontos de poderes que podem ser distribuídos entre: **Mortus e mau olhado.**

M'BOI

Deuses Serpente

Da Serpente Papagaio guarani à serpente de chifres encontrada da américa do sul (onde é chamada Monai) à América do Norte (onde se chama Uktena), encontramos uma série de deuses serpentes, suas crias e manifestações chamados pelos indígenas de Santa Cruz de M'boi. As principais manifestações de deuses serpente em Santa Cruz são:

MBoitatás

Nascidos da grande explosão gerada por Poracy em seu sacrifício para livrar paradísia de Monai, encarnam a essência do Deus morto e sua manifestação dispersa, ectoplásmica, enlouquecida e mortal. Mboitatás são considerados os espíritos mais hostís e temidos das lendas indígenas. O espectro de Monai vaga pelos campos a noite encarnando a forma de enormes serpentes de fogo que iluminam toda a noite a seu redor. Cada Mboitatá mede em torno de 25 metros por 1 de diâmetro, não se sabe quantos existem, mas dizem os xamãs que eles procuram uns aos outros e quando se encontram fundem-se uns aos outros somando tamanho, diâmetro e potência e temem que alguém encontre o Muiraquitã de Poracy, amuleto que seria capaz de fundir todos os Mboitatás e trazer a consciência enlouquecida e vingativa de Monai de volta na forma de uma serpente de fogo incendiar a Terra, a mesma lenda possui variações de que, aquele que possuir o Muiraquitã, possuirá o controle sobre a criatura. Mboitatás

soltam temíveis labaredas de fogo pelas narinas, envolvem suas vítimas e as esmagam por contricção ou dão poderosas mordidas. O fogo não apaga suas chamas, embora as lendas digam que sim, esconder os olhos e os dentes também não distrai a criatura, sua fúria destrutiva é insaciável. Possui apenas uma aversão à luz solar e sofrem 1d6 pontos de dano por rodada em contato com ela. É imune a ataques feitos com fogo, aproximar-se de um Mboitatá gera 1d6 pontos de dano por rodada por queimaduras. Viajam entre a Terra e pindorama e se destruída sua essência se recompõe na noite seguinte.

CON (16D+6); **FR** (10D+6); **DEX** (0); **AGI** (3D)
INT (5D); **PER** (4D); **WILL** (4D+6); **CAR** (1D)

Pontos de Vida: 95-100 **IP:** 6-8

#Atq. (3) Mordida/Constricção 74/74 2d8+FR (mordida)
2d6+FR por rodada (constricção)

Labareda de Fogo 80/- 4d6+6

MBoiúnas

Nascidas do ventre putrefato de Mboi Tu'i, são criaturas protetoras dos cursos de água. Cobras negras que chegam a até 30 metros de comprimento por 1,5 de diâmetro, que se reproduzem como vermes no seio dos lagos, rios e pântanos. Possuem aversão a luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água.

CON (9D); **FR** (9D); **DEX** (0); **AGI** (3D+6)
INT (2D+3); **PER** (3d+6); **WILL** (3D+2); **CAR** (1d)

Pontos de Vida: 50-52 **IP:** 6-8

#Atq. (1) Mordida/Constricção 60/64 2d8+FR (mordida),
2d8+FR por rodada (Constricção)

POMBEROS

Espíritos da Magia

Pombero e toda sua raça foram criados por Iamandú para guardar os sonhos dos homens e guia-los a noite nos caminhos do sonhar, também a eles foi dada a missão de revelar a magia aos homens. Duendes negros de pés e mãos peludas que não fazem ruído quando andam ou manuseiam objetos, vagam pelos campos a noite ou em ruínas abandonadas, guardam os segredos dos sonhos e da magia e protegem ervas e fungos sedativos ou alucinógenos, além dos animais e das mulheres grávidas. Anunciam sua chegada com um assovio. Vigiam os caçadores, pescadores e lenhadores e os punem por abusos, possuem uma afeição por pássaros, sendo muitas vezes confundidos com Cuarajy-Yaras. Podem se transformar em qualquer animal, se tornar invisíveis anunciando sua presença apenas por um calafrio, ou imitar qualquer som (preferindo o canto das aves noturnas, vozes de pessoas ou o sibilar de cobras), seu corpo é flexível



permitindo que ele passe mesmo por fretas muito estreitas ou alongue seus membros. Costuma ser severo em seus castigos, algumas crianças que mataram pássaros foram mortas por ele e encontradas esquarteradas muito longe de onde foram capturadas. Pomberos também aproveitam-se de sua invisibilidade para pregar peças e se divertirem com o resultado, escondem coisas, soltam vacas, urinam no leite, quebram ovos, esporam cavalos, comem o mel e roubam tabaco, nascem dapropriá essência do sonhar. Possui um desejo incontrolável de mel, tabaco e aguardente podendo realizar qualquer favor para obtê-los. Pomberos costumam se vingar daqueles que não cumprem os tratos feitos com eles, que o imitam ou falam seu nome em voz alta elouquecendo-os, roubando-lhes a voz ou deixando-os em pânico. Suas fezes nos campos se tornam cogumelos mágicos que permitem a quem comer vislumbrar Pindorama mesclada à terra.

Atriburos

FR -3, CON -3 e INT +3, WILL +3

Vantagens

E sua presença cria um Taich de poder 3.

Desvantagens

Um assovio sempre acompanha a chegada de um Pombero, possuem um desejo insaciável de mel, tabaco e aguardente, mas devendo realizar um teste de Will para não aceitar um trato de alguém que lhe ofereça ou não tentar rouba-los. Se enfurecem se alguém comete abusos contra a natureza e pássaros principalmente ou diz seu nome devendo fazer testes de WILL (NORMAL ou pássaros DIFÍCIL) para não se vingar daquele que comete os abusos, possuem uma predisposição a pregar peças devendo passar por um teste de WILL para resistir.

Poderes

Pomberos iniciam com 2 pontos de poderes e recebem mais 1 por nível, para se comprar o nível seguinte deve-se ter o poder no nível anterior e gastar uma quantidade de pontos igual o nível desejado. Podem comprar : **Mudanças, Sonhar, Magia**

SACIS

Guardiões de Segredos

Muitos habitantes de pindorama tem se perguntado quem é pequeno diablete que atende por Saci Perere e tem se tornado um enigma nos últimos anos. Aparentemente um duende negro, esguio com mãos furadas por onde passa brasa, suge sempre por meio de um assovio, com um gorro vermelho e fumando cachimbo, anda livremente por pindorama e pela terra, desaparece ao sabor do vento, as vezes prega peças infantis, noutras surge comrequintes de crueldade. O Saci é um

guerrilheiro, o guardião de segredos obscuros, a curiosidade incessante o colocou em contato com todas os segredos profanos e sua furtividade o safou de terríveis perigos. É digno de confiança? Os espíritos indígenas desconhecem sua origem, surgiu a pouco tempo, pouco depois da queda de Jurupari e alguns Pomberos dizem que ele é seu emissário, surge e desaparece e hora que quiser, é um espírito caótico que surge em redemoinhos, ora auxilia curupiras, icambiabas, ora os ataca ou pegra peças e desaparece semdeixar vestígio, sua gargalhada ressoa sinistra na queda de Luisón em uma poça d'água e já deixou Yawares loucos ao amarrar tiras pegando fogo em seu rabo.

Quando Jurupari caiu, a forma pensamento dominante o jogou ao inferno, lá ele reuniu um exército de espectros atormentados, índios vítimas do genocídio, pajés presos e mortos pela inquisição e começou a tramar a queda do usurpador, o falso Deus Tupã e aquele que destronou Nhanderí, o Demiurgo. Sem a possibilidade de voltar à terra, enviou um espectro à terra habitando um pássaro, a Mantina Tapera que se tornou negra como a noite, um pássaro que seria seus olhos e ouvidos, o anunciador da desgraça, a ave que anuncia a morte e a doença. A revolta do espectro se fundiu a curiosidade da ave, chamada agora de Saci Tapera, como pássaro saci viu o avanço das bandeiras, a escravidão indígena, a corrupção dos homens e a incompetência dos espíritos selvagens, obsejou e aprendeu, viu a magia dos brancos foragidos, invocações demoníacas, um novo povo que chegava, homens negros acorrentados, Mantina Tapera se sensibilizou com o as senzalas e viu a resistência, os negros treinando para o combate como se dançassem, a capoeira, a fuga e os quilombos e pensou que se fosse um negro poderia derrubar este tal de Demiurgo de seu trono em São Salvador. voou sobre os campos e dizem que nestas andanças encontrou com Pombero, que como protetor das aves se encantou com uma ave tão rara e curiosa, falou sobre as desgraças da terra, da queda de jurupari e tudo que viu até então, pombero deu fumo à ave que se transformou em um negro esguio e capaz de se transformar em pássaro negro e o presenteou com uma carapuça que guardaria sua forma humana. O Saci se mescreu aos negros quilambolas, conheceu novos espíritos aprendeu os segredos da magia dos negros com fadas africanas chamadas de exus e em suas viagens para pindorama se divertia observando duendes europeus pregrando peças. Mas o quilombo foi atacado, enquanto os bandeirantes e capitães do mato atacavam os negros, falanges da cidade de prata reclamavam seu direito de posse sobre as almas negras para o mercado de almas, Saci se uniu a Oguns e Xangôs e combateu bravamente, com a invasão vencida Saci se despediu de seus companheiros e avançou sobre as Selvas até o monte Arequa para destronar Tupã, Assim Jurupari terminaria o que não conseguira fazer. A arma da resistência dos negros, a magia dos brancos e o poder das selvas dos negros estava nele, mas foi cercado por um grupo de

Captures que zombaram dele por estar desarmado, Saci soltou fogo pelos olhos de raiva, apagou seu cachimbo e com um meia lua derrubou um Captar emendando uma rasteira que derrubou outros e enquanto se movia no terceiro golpe a espada de fogo do caçador lhe amputou uma perna. O Saci desapareceu em um rodadozinho, e a cidade de prata o julgou morto. Revoltado com sua derrota o saci foi até um riacho em pindorama onde encontrou com Iara, ela ouvira a juriti pepena contar tudo sobre o ocorrido, transformou-se em uma bela mulher e recompensou o guerreiro. Os filhos de Saci se espalharam por pindorama e Santa Cruz, meio aves, meio fadas, meio demônios, são os olhos de Jurupari que as vezes assume o controle de seus corpos. Inimigos vorazes da cidade de prata e vigias dos espíritos da natureza, acreditando que a melhor forma de treina-los para a grande batalha seja lhes pregando peças. Herdaram a furtividade e o interesse por histórias dos exus africanos, as travessuras dos duendes europeus, o gosto pelo tabaco das fadas ameríndias. E os segredos obscuros que observou nos três povos, no inferno, na terra, em pindorama e em paradísia.

Atributos

Sacis são criados com 120 pontos de atributos podendo chegar 24 pontos em DEX, AGI, INT e WILL

Vantagens

Por meio de um teste de WILL o saci pode se transformar em redemoinho, em uma pequena ave negra de mesmo nome, desaparecer em uma nuvem de fumaça setransportando para outro lugar, reduzir seu tamanho ou ficar invisível.

Desvantagens

Sua chegada é anunciada por um assovio. Sacis não conseguem atravessar água corrente, podem ser exorcizados, possuem aversão a símbolos sagrados (teste de WILL para resistir) e se alguém lhes tomar o gorro, tornam-se seu escravo. Podem ser capturados em forma de redemoinho com uma peneira e presos dentro de uma garrafa com uma rolha em forma de Cruz. Podem ser possuídos por Jurupari (devendo passar por um testedifícil de WILL para resistir), são atraídos por segredos e mistérios devendo passar por um teste de WILL difícil para não se desviar de seu rumo para bisbilhotar o que instigou sua curiosidade, da mesma forma não resistem a pegar peças devendo passar por um teste de will sempre que quiserem resistir à oportunidade de uma travessura.

Poderes

Recebem 1 ponto de poder mais um por nível para comprar **Imitar**.







Povos Fera

Aqueles que trocam de pele

Uma tempestade se aproxima desde que foram vistos estranhos objetos no mar. E agora, através da profecia de que “o mundo mudaria de forma drástica e o extermínio infestaria as matas de pindorama”, o pajé Oyumucumã corre pela selva no negror da noite. Nhanderú o revestiu com uma nova penugem, uma penugem negra como a noite. Patas felinas pisam folhas secas, seu objetivo, Chegar a grande clareira de Pindorama, onde, com a ajuda do homem-guará, partirá pelas trevas da noite para uma grande convocação.

O uirapuru acenava maus augúrios, mas era necessário organizar um grande conselho, e Oyumucumã cruzou as trevas naquela noite, buscando homens que eram animais, guerreiros sagrados de Tupã, defensores de sua terra e seu povo.

Pela convocação de Oyumucumã criaturas de formas diversas se reuniram na grande clareira para que fosse selado o conselho, e todos juraram proteção máxima à sua terra e a seu povo. Conta-se que os cobra sussurraram sobre a estupidez de tal aliança e que os jaguar ainda guardavam sobre eles uma rixa antiga.

Cada Grupo ficou de enviar um representante, o guerreiro mais sábio e honrado de sua tribo, seu Mourubixaba, para a grande guerra que começaria. O grande Conselho responderia a conselhos menores (os meio Conselhos) que por fim responderiam a conselhos tribais. Assim a voz de todos seria ouvida. Todos os conselhos, com exceção dos tribais, deveriam ser formados com um membro de cada povo; Amazonas (o povo papagaio), O povo boto (aceito depois de uma longa discussão), Guaribas (o povo macaco), Jacaré-Açu (o povo jacaré), Jaguar (o povo onça), Mojús (o povo cobra) e Niguara (o povo Guará).

O conselho dos Sete estava organizado, o importante era unir forças para resistir.

O Inferno Verde

A guerra foi sangrenta, as forças do homem branco aliadas às forças da cidade de prata eram superiores aos poucos homens fera. Embora os guerreiros de Nhanderú, Guarací e Yací tenham obtido sucesso nos primeiros anos, foram abandonados por suas tribos convertidas pelos jesuítas e chamados de demônios das selvas, as tropas da ordem de Avis contavam com uma ajuda especial da cidade de prata e caçaram os Fera nos recantos mais remotos da imensa mata.

Os antigos deuses perdiam seus poderes na medida que seus devotos eram convertidos, mortos e escravizados, os povos fera olhavam com cada vez mais desprezo para seu povo que os abandonou. Não restava outra alternativa para os velhos deuses, eles juntaram seus poderes e criaram um bosão em Arcádia, além do mediterrâneo, uma ilha de vegetação exuberante, parecida com pindorama, com acesso através de Spiritum e do Sonhar a qual chamaram Inferno Verde e lá se refugiaram.

No inferno verde foi criada uma aldeia para refugiar os guerreiros caídos de cada povo fera, a entrada para estas aldeias está em determinados nodos de Spiritum e do Sonhar, guardada por espíritos guardiões de grande poder que sabem o caminho para estas localidades.

O Conselho

Agora, o Conselho vive sérias turbulências. A iminência do surgimento de traidores se alia, à proposta de determinadas tribos de homens-fera de se afastarem da guerra temporariamente para restaurar forças, e deixar por enquanto as tribos abandonadas à própria sorte. Os Guará Falam de traidores que vem do outro lado do mar, e os cobras que uma corrupção levará os Jaguar à destruição. Enquanto isso os Papagaios se levantam para pedir uma aliança com todas as tribos de metamorfos e indígenas, mas ninguém O Conselho levará a sério as tagarelices de



um Amazonas Guaríbas, se recolhem em resignação e partem para o combate mesmo sem autorização. As cobras ocultam seus planos, os jacarés suspiram e os botos... Onde estão os botos?

Poderes

Feras recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível. Logo um Amazonas para ter Mimetismo 5 (Desaparecer) teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Amazonas Filhos do Papagaio

Contam as lendas que no momento que Noraci estava para abrir a cabaça que guardava a noite ouviu-se uma voz "curupaco", Noraci gritou "Quem está me observando no caminho da perdição?" e a voz respondeu "perdição". Neste momento Nhanderú deu sua voz de estava observando tudo em um trovão que ecoou por toda terra. Contam ainda as lendas de que grato Nhanderú deu ao papagaio que o avisou da ação de Noraci uma pelagem humana e encarregou os filhos do papagaio de vigiarem os outros feras e toda a floresta para ele. Os mojos negam e dizem que os Amazonas são apenas comida falante. Os Jaguar dizem que eles falam de mais e agem de menos, de qualquer forma os Amazonas são os vigias da Floresta.

O Povo-Papagaio carece de grandes habilidades de combate, contudo possuem um belo presente de Guaraci, o mimetismo; um Amazonas pode simplesmente utilizar seus poderes para desaparecer, camuflando-se à vegetação ambiente. São os únicos metamorfos capazes de voar e possuem o incrível poder da intangibilidade, a capacidade de atravessar objetos sólidos, de forma a conseguirem entrar onde não são chamados. Estas capacidades fazem do Amazonas aqueles que ouvem o que não era para ser ouvido e vêem o que não era para ser visto... pena que possuem o péssimo hábito de falarem demais e soltarem segredos de outras pessoas, o que as vezes gera problemas para o Amazonas e seus amigos.

Os Amazonas servem como espões ao grande conselho, embora alguns (desvirtuados) se aproximam do homem branco para servi-los com suas habilidades em troca de luxo e conforto (dando preferência àqueles homens brancos que vivem no mar); estes Amazonas tem gerado uma má aceitação da raça no grande conselho, que passou a vê-los como volúveis e trapaceiros.

Um Amazonas por perto é sempre um incômodo, eles falam demais e falam o que não devem. Em sua forma animal são curiosos, o único animal que fala a língua humana, mas como humanos são como bobos da corte (em inconveniência e sabedoria), lembrando que, um rei dos

homens brancos sempre manteve um bobo ao seu lado, para alertá-lo sobre o que os outros não alertariam...e no final, por passar por louco, ser poupado da punição.

Desvantagens

Toda vez que um amazonas guardar um segredo, deverá passar por um teste difícil de Will para não dar com a língua nos dentes.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Ave : Con - 5, Fr - 8, Agi + 4, Dex 00, Per + 8, Voa agi*2

Homem Ave : Con - , Fr - , Agi +5, Dex - , Per + 6, Voa agi*2

Poderes Amazonas

Mimetismo, intangibilidade

Guaribás O povo macaco

“Você me fala de Sabedoria, mas enquanto isso meu povo sofre. Pede negociação, tudo bem, eu negociarei com meus punhos”

A voz do trovão de Nhanderú ressoou pela selva, a noite, a doença e a morte estavam livres, espíritos corruptores corriam pela selva e Norací fugia, bugios da grande selva avançaram sobre ele jogando cocos das árvores próximas, em vão pois eram fracos contra um homem, a captura fora ordenada e Nhanderú transformou o bando de Bugios em homens para que sejam capturem sua presa.

Os homens macaco, são fortes guerreiros que se encarregam da guarda da floresta. Sempre em bando ou protegendo outro membro do conselho. Seu representante no conselho assume o posto de chefe de segurança, ouvindo os problemas e montando estratégias de defesa.

Não costuma discutir com invasores. Tarefa Dada é tarefa cumprida e farão qualquer ato para proteger a selva dos invasores (respeitam apenas as tribos indígenas).

Agem como brutamontes, as vezes zombando de suas vítimas, jogando pedras ou qualquer espécie de porcarias. São considerados grossos e sem modos pelos outros membros do conselho, mas são guerreiros valorosos que farão de tudo para proteger seu povo e sua terra. A lealdade de um Guaríba é a maior vantagem que um membro do conselho pode conseguir, um Guaríba é bruto,

mas leal, e ao menos que se quebre sua confiança, um grande companheiro.

Formas

Em forma humana, Guaribas normalmente assumem a forma de um guerreiro indígena da tribo a qual fazem parte, como macacos normalmente possuem a forma de Bugios. A meia forma do Bugio é a de macaco antropomorfo de uns 3m de altura, bugios gostam de atacar com cravas e tacapes.

Um teste de Constituição será necessário para a mudança de forma.

Macaco : Fr -3, Agi + 3, Dex - , Per + 3

Fera : Con + 5, Fr+ 6, , Agi + 3, Per + 3

A maldição do Quibungos

Os Negros de Santa Cruz chamam os Guaribas de Quibungos, isso deriva de uma antiga maldição, que os feiticeiros negros lançaram sobre a raça, durante a tentativa da formação dos primeiros Quilombos. Um Guaríba pode se transformar quando quer, contudo, devido à maldição, nas noites de lua cheia, será forçado a se transformar em Fera, perdendo o controle sobre seus atos e atacando tudo e todos que encontrar no caminho. A Fera enlouquecida é chamada de Quibungo e ganha a seguinte vantagem: + 30% no Ataque, +3 de dano e se manterá consciente até chegar a -5 de dano.

Alem da lua cheia, toda vez que um Guaríba receber mais de 5 pontos de dano na mesma rodada, se tornará um Quibungo por 3d6 rodadas.

Lealdade Absoluta

Um Guaríba fará de tudo para proteger alguém que o tenha salvado, e mesmo como Quibungo precisará passar por um teste de Will para atacar seu protegido.

Poderes guaribas

Aumento de atributos, Bando, inspirar terror ,pele grossa.

Arranca-Línguas

Lendas falam sobre guaribas enlouquecidos, Criaturas da forma de um macaco negro de 2,5m que ataca rebanhos e cavalos para devorar-lhes a língua, ataca em grupos de 1 a 3 criaturas emitindo um berro aterrorizante que consegue paralisar a vítima de pavor , ataca em seguida com suas garras presas ou com um porrete. Todos que escutarem seu

urro, deverão fazer um teste de WILL vs. 4D. Falha resulta em paralisia por 1d6 turnos. Uma falha crítica resulta em desmaio.

CON (4D); **FR** (4D+3); **DEX** (3D); **AGI** (2D)
INT (2D); **PER** (3D+3); **WILL** (4D); **CAR** (0)

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 2-4 (pêlos)

#**Atq.** (1) Briga 60/40 2d6+FR ou Urro Paralisante

Jacaré-Açu

O povo jacaré

Amaldiçoado Norací vagou perdido pela grande floresta do norte onde passou sua maldição adiante, e sua lenda repercutiu até que o homem branco o chamou de Norato. Os filhos do Jacaré que se transformaram em homem, preservaram o desejo de sabedoria e se tornaram os primeiros homens jacaré, convertendo-se em pajés e conselheiros das tribos indígenas.

Os jacaré-Açus se tornaram os mais sábios conselheiros entre as tribos da América do Sul, ocupando postos de Pajés e Mourubixabas entre as tribos locais. A luta contra os invasores europeus levou à extinção de diversas ninhadas, enquanto ordens templárias adentravam os pântanos caçando-os com requintes de crueldade. Quando as tribos nativas os abandonaram e se aliaram ao homem branco, um ressentimento fez com que os Jacaré-Açus se afastassem da guerra.

São considerados os herdeiros da memória e das tradições sagradas, procriando apenas com tribos indígenas que preservam sua tradição e com jacarés. Se dois jacaré-Açus procriarem entre si, sua prole não atinge a metamorfose ou desenvolve os poderes fera, passando sua vida como humanos ou jacarés comuns.

Formas

Jacaré-Açus possuem 3 formas jacaré, Fera (uma criatura de 3 a 3,5 m, bípede e escamosa com cabeça e cauda de jacaré além de garras afiadas) e humana.

Um teste de Constituição será necessário para a mudança de forma.

Jacaré : Con+ 8, Fr + 5, Agi - 4(em terra)+4(na água), Dex 00, Per + 2, IP 04

Fera : Con + 10, Fr+ 8, Agi - 2(em Terra)+2(na água), Dex -3, Per + 2, IP 06

Habilidades Raciais

Presas: 2d6+fr

Garras: 1d6+fr

Poderes mágicos: É comum a homes-jacaré o conhecimento da magia, podendo comprar o atributo poderes mágicos.

Resistência Aquática: Permite ao Jacaré ficar por debaixo d'água pela sua pontuação de Constituição equivalentes a minutos, dividida pela metade arredondada para baixo. Para isso um teste de Constituição(normal) é necessário.

Poderes dos Jacaré-Açu

Aumento de Atributos, comunicação animal, percepção temporal

Jaguar

O povo onça

Os filhos de Jaguarí se consideram os Juizes escolhidos por Nanderú para vigiar as florestas e as tribos nativas. Disfarçados de índios e índias comuns observavam a ação dos índios e os puniam com um bote certo quando cometiam qualquer abuso. Foram os mais violentos e valorosos combatentes contra os invasores europeus e os primeiros Fera a abandonar os tribos quando estas se aliaram ao homem branco.

Formas

Os Jaguar nascem sempre da união de um homem e uma mulher com sangue fera, não existem onças que se transformam em homem, mas homens que se transformam em onça. Os jaguar possuem 3 formas: Humana (sempre com aparência indígena), felina e Fera (Uma criatura entre 2 e 3 metros com corpo musculoso, garras afiadas, cabeça e patas felinas). Os modificadores de formas variam de acordo com a tribo.

Habilidades Raciais

Faro Aguçado : Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Ataques

Garras: 2d6

Presas: 1d6+4

Visão Noturna: Não pode-se enxergar na escuridão total, mas uma noite de luar se torna bem clara a visão da Onça. Teste-se a Percepção, que pode se tornar fácil em luas ou difícil em condições de chuvas ou neblinas (a cargo do mestre).

Senso de Equilíbrio: Qualquer escalada ou ação por um terreno estreito de uma boa altura se torna fácil. Testa-se a Agilidade ou Destreza (a que melhor for conveniente). Quedas também podem ser evitadas com testes de Agilidade (o dano de uma queda é reduzido pela metade, arredondado para cima).

Poderes

Agilidade, Aumento de atributos, garras afiadas, poder do predador (Jaguará), presas afiadas, sombra da lua (Ya'war).

Tribos

Os Jaguar dividem-se em 2 tribos de acordo com a com a posição que se encontram como juizes de Nhanderú. Há boatos de que existem outras mas estas não integram o conselho e sua existência permanece em mistério.

Formas :

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 8, Dex -6, Per + 4

Fera : Con + 8, Fr+ 6, Agi + 6, Dex -3, Per + 4

Jaguará – (Onça verdadeira) Os Ya'wara-etês celebram a fúria destrutiva do espírito de mesmo nome criado por Jurupari para lutar contra os invasores, treinam duramente os guerreiros tribais e não excluem a violência de seus métodos. Formam uma força de caça contra criaturas sobrenaturais estrangeiras que adentram a grande mata. Por muito tempo auxiliaram os tupinambás na formação da Tamuya, mas os perseguiram sem piedade quando estes se aliaram aos franceses na batalha de Urubumirim.

Ya'war – (Onça) Se os Jaguaretês encarnam a fúria destrutiva do espírito sombrio criado por Jurupari, os misteriosos Ya'Wara ou Ya'Wara-unas são sacerdotes escolhidos por Yaci para guardar os segredos da noite e trilhar o caminho dos espíritos, os pajés, os feiticeiros, enquanto os Ya'Wara-etês vigiam o plano físico os Ya'wara-unas são juizes do plano etéreo, caçadores de espíritos corruptos e guias espirituais de seu povo, Yaci os dotou de uma pelagem negra como a noite que torna quase impossível vê-los na escuridão (Teste crítico de PER), protegem e vigiam os pajés das tribos e se tornaram grandes caçadores de padres e inquisidores.

Formas :

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 4, Per + 8

Fera : Con + 6, Fr+ 4, Agi + 6, Per + 8

Kanaímas

Kanaímas são Muarí-jaguar provenientes de espíritos malignos de pessoas amaldiçoadas que tomam o corpo de onças. As estatísticas básicas de um Kanaíma são:

CON [4D+6], **FR** [4D+6], **DEX** [2D+6], **AGI** [4D+6]

INT [2D], **WILL** [2D+6], **CAR** [1], **PER** [4D+6]

#Ataques [3], **IP** 3, **PVs** 30 a 40

Garras (x2) 75/75 dano 2d6+bônus

Mordida 70/20 dano 1d10 +bônus

Mojus

O povo serpente

Os filhos amaldiçoados de Noraci esqueceram sua origem, ou fingem ter esquecido, sua entrada no conselho foi severamente discutida, os jaguar se opuseram ferozmente mas os Jacaré arguemtaram algo como remissão do passado. De qualquer forma diversas lendas tentam recontar a origem dos Mojus, Norací é chamado por eles agora de Norato que teria sido encantado por Tupã para combater os bruxos estrangeiros, outra lenda fala que Norato foi amaldiçoado por bruxos estrangeiros e perdido e sem saber o como isso ocorreu passou sua maldição adiante. A pouco tempo um Jaguar da península de Yucatán chegou à região amazônica dizendo que sua tribo, os B'alam, está extirpando esta raça maldita que servem ao deus Y'ig e querem trazer antigos deuses ao mundo para construir um império, estranhamente o B'alam desapareceu sem deixar vestígios. A Irmandade de Tenebras, a Agni e o Templo de isis e Osiris tem demonstrado profundo interesse nessas criaturas, além da Ordem de Dagon que ao que tudo indica mantém relação com alguns membros do povo cobra.

Mojus vivem solitários e apenas se juntam para a realização de grandes rituais, como a adoração a Norato. Humanos das mais diversas raças são transformados em Mojus, logo nem todos servem a Nhanderú, Tupã, mas possuem as mais diversas crenças e explicações sobre a sua origem, o elo que os liga é a descendência de um homem encantado ou amaldiçoado chamado Norato.

Todos são humanos infectados pelo veneno de outro Mojú, logo não existem Raças. Geralmente o "Pai" do novo Mojú o ensina por longos meses sobre as culturas das Cobras (seus rituais e poderes) e depois desaparece deixando o jovem à sua vontade de conhecer o mundo com seus novos dons.

Na forma de Cobra os Mojús lembram as grandes jibóias. Na forma de Fera perdem-se as pernas e um longa cauda surge, mas os braços e o tronco permanecem e a cabeça humana é substituída por uma de grande cabeça de cobra.

Diferente dos outros metamorfos, os Mojús (além de se transformarem por vontade própria com um teste de Constituição) se transformam em Fera toda vez que são enfurecidos ou levados a seus limites (como estar por alguns PV's para morrer, etc.)

Formas:

Cobra : Con + 4 (IP 2), Fr + 4, Dex – 5, Agi + 4, Per + 4, Car - 4

Fera : Con + 5 (IP 4), Fr + 5, Agi 5, Dex -, Per 5, Car - 5

Habilidades Raciais:

Resistência Aquática : Permite ao Jacaré ficar por debaixo d'água pela sua pontuação de Constituição equivalentes a minutos, dividida pela metade arredondada para baixo. Para isso um teste de Constituição(normal) é necessário.

Sangue Frio: O personagem pode se adaptar facilmente à mudanças climáticas bruscas. Para ele, não existe o conceito de calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada seu corpo. Ele não soa, não treme de frio e pode estar em um lugar de altas ou baixas temperaturas sem mudar seu modo de respirar, se sentir cansado ou ofegante. Olhos da Serpente : O Mojú pode enxergar bem melhor que o normal. Sua Percepção fica + 3, mas um curto período de tempo(10 minutos). Para isso um teste de Constituição(normal) é requerido.

Resistir a Venenos : Pode resistir a qualquer tipo de intoxicação natural ou causada por ervas florestais(Testando-se a Constituição). Intoxicação química ou de qualquer substância inorgânica tem seus efeitos normais(como em qualquer ser humano).

Maldição de Norato : O Mojú passa sua maldição a diante. Para isso ele precisa morder seu alvo na forma de cobra e testar sua Constituição(- 15). Alguns humanos que não são transformados simplesmente ficam envenenados, outros com poderes sobrenaturais não se transformam.

Obs. : Só mortais podem ser transformados. Algumas mágicas podem desfazer a maldição.

Aprimoramento

Serpente Venenosa

2 ponto: A maior parte dos Mojús possuem sua natureza animal como cobras constritora (normalmente Jibóias ou Anacondas), este aprimoramento permite que a forma animal do Mojú assuma uma Jararaca, Urutu, Cascavel, Coral, com seus respectivos venenos.

Sanguinis

Pela Maldição de Norato, os Mojús precisam acumular Sanguinis, que utilizam para manterem-se vivos e ativar seus poderes. Um Mojú pode acumular até 10 Sanguinis, comendo carne crua e de preferência viva, na proporção de 1 sanguinis para cada 3 PVs da Vítima. Um mojú perde 1 ponto de Sanguinis por dia, se o sanguinis chegar a 4 ou menos o Mojú enlouquecerá e atacará a primeira criatura viva que estiver na sua frente (teste de Will para resistir), ao chegar a 0 sanguinis o Mojú morrerá. Qualquer Sanguinis acumulado acima de 10 provocará deformações corporais, como dilatação do abdômen. Os poderes são ativados com o gasto de 1 sanguinis por nível de poder.

Poderes Mojús:

Peçonha, regeneração e atração ofídica

Ni-Guará Os protegidos de Yaci

Qual a origem dos Ní-Guará? Lendas tentam liga-los a um grande soberano grego e uma maldição proferida por Zeus... mas isso pouco importa. Os guará desconhecem estas lendas, chegaram a esta nova terra antes de qualquer homem branco e receberam a proteção de Yací tornando-se seus guerreiros, lutaram junto com as Icamiabas contra criaturas terríveis, foram os primeiros a perceberem a chegada do homem branco, mas não conseguiram estabelecer uma aliança com os outros povos (divididos pelas guerras territoriais), perderam suas terras para os novos estrangeiros e se tornaram um povo nômade, sem terra, uma sombra do exílio;E mesmo assim ainda são os guerrilheiros de Yacy e os protetores de Pachamama. Vivem solitários pelos campos e serrados, embora se organizem em tribos estas servem somente em questões de hierarquia e divisão de funções. O guará é o guerreiro solitário, o xamã andarilho, unem-se normalmente a outros metamorfose para recuperar nodos, lutar contra criaturas ou resistir à colonização.

Tribos

Ituboré: Considerados traidores pelos Tupã-Cuí e Sombras da Mata são os guará que se aliaram aos portugueses junto aos Temiminós e Itoburés tentando preservar seu povo por meio de manobras políticas e influência na sociedade branca. Lutaram contra a Tamuya (confederação de tribos liderada pelos Jaguar e a Anhangáuna para a expulsão e extermínio do homem branco), participaram da batalha de Urubumirim, na Baía de Guanabara e foram os responsáveis pela derrota dos tamoios (nunca foram perdoados pelos Jaguar por isso). Abandonaram suas tribos indígenas e adentraram na nova sociedade colonial, vivendo nas grandes cidades e adotando a cultura do homem branco,conseguiram influência junto ao Governo geral, às capitânias e às câmaras municipais (Além da Companhia de Jesús, dizem que o tratado de Santa Luzia que proibiu a escravidão indígena foi obra dos Itoburés)

Tupã-Cuí: Descendentes do Aimorés, se consideraram a voz de Iamandú, os filhos do Trovão, que lhes cedeu grandes dons de combate. Guerreiros audaciosos tem sido os responsáveis pelo fracasso das capitânias de Ilhéus, Porto Seguro e Espírito Santo. Lutaram junto aos Jaguar na batalha de Urubumirim e possuem uma rivalidade profunda com os Itoburés desde então. São profundamente xenófobos em relação ao homem branco e vivem junto às suas tribos ou vagando pelo campo em forma animal.

Anque: A mais misteriosa tribo de Guarás de Santa Cruz vivia no vice reino do Perú e na região de Nova Granada onde se tornaram grandes Xamãs Incas dedicados ao culto

de Viracocha e Pachamama. Aprenderam os fundamentos da roda dos mundos e da magia com Nanco Cápac, criatura de Arkanun e primeiro imperador Inca, aliaram-se à Ordem de Coacalco, Ordem do Jaguar e Ordem do sol e ajudaram Pachacutec a expandir os limites do grande império do sol, sendo chamados de filhos do Sol e Guardiões dos imperadores. Se espalharam pelo continente após Pizzaro destruir a sociedade Inca em 1553, são os guardiões dos portais e possuem intensas relações com Spiritum, Arkanun e Pindorma.

Sombras da Mata: Descendentes do Goitacases, tribo guerreira, famosa pelos requintes de crueldade no trato com os inimigos. Os sombras da mata tem agregado às suas fileiras guarás descendentes de tribos destruídas, sobreviventes de genocídios, que nutrem um profundo ódio pelo homem branco, a tribo se alinhou à Anhangauína tem se infiltrado em outras tribos indígenas, ou na própria sociedade branca, onde cometem atentados(eliminando seus alvos com requinte e dedicação), incendeiam fazendas, soltam ou roubam o gado, facilitam fugas de escravos, e destroem engenhos.

Formas

Ni-Guarás possuem 3 formas Lobo Guará, Fera e humano. Antes só se relacionavam com as tribos indígenas, hoje com o avanço da colonização são formados (com excessão dos Tupã-Cuí) por todo tipo de mestiços. Podem nascer do cruzamento de Ni-Guarás com lobos guará ou humanos. Nem todos os filhos desenvolvem as formas, alguns desenvolvem apenas a possibilidade de possuir pequenos dons (comprar poderes Guará nos níveis 1 e 2) e são chamados de Meio-Guarás.

Guará : Fr -6, Con +6, Dex -6, Agi +9 e Per +6.

Fera : Con +6, Fr +6, Dex -3, Agi +3 e Per +3.

Habilidades Raciais

Faro Aguçado : Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Garras: 1d6

Presas: 1d6

IP: 2 (pelos grossos recobrem o corpo)

Visão Noturna: Não pode-se enxergar na escuridão total, mas uma noite de luar se torna bem clara a visão do guará. Testa-se a Percepção, que pode se tornar fácil em luars ou difícil em condições de chuvas ou neblinas (a cargo do mestre).

Poderes

Agilidade, Aumento de Atributos, Garras Afiadas, Presas Afiadas, viagem umbral, percepção sobrenatural, controle da metamorfose, elementos e regeneração.



Yarajara

O povo boto

Feras para os Feras, fadas para as fadas. Depois de muita intriga, e uma imensa campanha dos Homens-Jacaré, os Botos e Yaras foram aceitos no grande conselho; que passou a se chamar conselho dos 7.

A Alegação dos Botos e Yaras sobre as criaturas que afogam mulheres ou sugam o sangue dos homens serem Muari-Yara, criaturas de Pindorama ligadas a uma confederação dos espíritos do vale sombrio (uma confederação que determinou a extinção da humanidade), ainda não foi bem aceita pelo conselho, que ainda olha para os novos membros com desconfiança.

O povo boto possui peculiaridades em relação ao conselho. São criaturas de pura sedução, o que atribuem a um dom de Yaci (são os metamorfos com maior afinidade à deusa lua).

Misteriosos e de poucas palavras, travam contato freqüente com os homens, incluindo o homem branco, o que os torna fonte de informação e desconfiança por parte do conselho.

Dividem-se de acordo com o sexo em Botos e Yaras, dado a peculiaridade da segunda forma de um membro do povo-boto ser determinada pelo sexo. Os dois, contudo, mantem uma profunda ligação com Yaci donde vem seus dons e franquezas.

Botos

Muitas vezes as mulheres ribeirinhas voltam grávidas, sem nenhuma explicação para suas casas. Os responsáveis por tais acontecimentos são os Botos. Os Botos são mamíferos semelhantes a golfinhos cor de rosa que podem assumir a forma de um homem muito bonito, chamado as vezes de encantado.

Em sua forma humana, a única coisa que caracteriza o Boto, é um pequeno furo nas costas, além do reflexo no espelho revelar sua real forma. Na forma animal os botos são excelentes nadadores sendo muito difícil pega-los.

A Lua que lhes deu seu don é a mesma que os amaldiçoa. Assim, a cada lua cheia, os botos precisam viver uma nova paixão, caso contrário ficam presos a sua forma humana até a próxima lua cheia, onde possuem outra chance. Se não conseguirem, perderão seus poderes, o furo na nuca fechará e perderão sua memória.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Boto : Con +8, Fr + 8, Agi + 4 (água)/00(terra), Dex 00, Per + 3

Poderes de Boto

Nova roupagem, induzir amnésia, sedução, velocidade

Yaras

As mulheres do povo boto não possuem não possuem forma animal. Jaci as agraciou com outros dons de encantamento. As yaras são a representação da beleza da água doce, assumindo a forma de uma bela mulher de longos cabelos e uma voz muito doce (que lhes dá +8 em CAR), são rainhas dos rios e podem controlá-los a sua vontade. Quando estão na água doce não possuem pernas e sim uma cauda de boto, quando estão em forma humana assumem a forma de uma bela índia formosa, sempre nua.

A lua que agracia trás consigo suas desvantagens. Uma yara não consegue se manter muito tempo com pernas de mulher, yaras conseguem manter seu disfarce humano apenas até o próximo anoitecer. A beleza e o encanto também tem seu preço, o orgulho; sempre que um homem resistir aos encantos de uma yara, ela se apaixonará perdidamente por ele e fará de tudo para conquistá-lo. Se a yara não conseguir realizar sua conquista até a próxima lua cheia, perderá sua memória, sua meia-forma e vagará pela floresta.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Meia-Forma : Con -, Fr -, Agi + 2(na água), Dex -, Per -, Car +8,

Poderes

Sedução, controle das águas

Mauarí-Iara

Criatura na forma de uma bela mulher de cabelos negros e olhos verdes, que possui o corpo terminando em uma cauda de peixes. Atrai os homens com seu canto para lhes sugar o sangue. Uma Iara não consegue viver a mais de 3m da Água Doce. Todo homem que ouvir o canto da Iara deverá que fazer um teste de Will difícil, ou cairá sobre o feitiço da Iara e caminhará para que ela lhe sugue o sangue. A partir do momento do ataque a Iara sugará 1d6+3 PVs por rodada da vítima, que despertará de seu encanto. Libertar-se dos braços da Iara neste momento exige um teste de FR contra ela.

CON (3D+6); **FR** (3D+3); **DEX** (3D); **AGI** (4D) **INT**(3D+3);**PER**(3D);**WILL**(3D+3); **CAR**(4D+6)

Pontos de Vida: CON+FR/2 IP: 0

#Atq. (1) Presas 55/50 1d8+FR (mordida)

Dano: 1d6+3 por rodada (Sugando)



Icamiabas

Mulheres Guerreiras

Aí existe mesmo, já nas cabeceiras do rio, a serra Itacamiaba, que por muito tempo se quis ter como o habitat da famosa tribo, e cujo nome deturpado para icamiaba, foi também empregado como sinónimo de Amazonas.

Gustão Cruls

Durante muitos anos enquanto os homens serviam com sua força e vigor na caça, na guerra, as mulheres das tribos eram as guardiãs da antiga sabedoria, das tradições, como deusas que possuíam o poder de gerar. Dizem que Yacy foi acometida por uma visão do futuro, onde as mulheres perderiam seus postos de guias e conselheiras e as antigas tradições se perderiam, para manter a força da velha ley, Yaci escolheu índias jovens e as levou para uma região herma da grande floresta, lá elas seriam treinadas para guerra e receberiam objetos mágicos da própria deusa lua. Yaci chamou estas mulheres de Icamíabas (peitos rachados) e as marcou com uma cicatriz no meio do peito, as icamiabas eram guerreiras potentes que puniam os infratores da velha lei. A inconstância da lua pairou sobre as icamiabas, os costumes estavam mudando sob a influência de Guaraci ou Nhanderú, e elas tentaram impor uma ditadura sobre os homens das tribos. Vencidas por Jurupari foram chamadas de Cunhã-teco-ima (mulheres sem lei), a partir de então formaram tribos isoladas nas selvas, onde passaram a se relacionar com homens apenas uma vez ao ano, onde os homens escolhidos eram capturados pelas Icamíabas e levados para um torneio de luta, natação e corrida, onde o mais forte é escolhido para engravidar algumas guerreiras escolhidas, os meninos são abandonados nas selvas e as meninas criadas pela tribo.

As icamiabas formam aldeias de pedras chamadas Iaci-Taperê ("Aldeia da Lua"), onde são regidas por um conselho de anciãs e sacerdotisas.

Muirakitãs

Muirakitãs são presentes das deusa a suas servas. A índia que possuiu uma vitória sobre a tirania masculina deve ferir seu pulso e escorrer sangue em um lago que reflita a imagem da lua (custo 1 ponto de vida), em troca do sangue aparecerá uma criatura aquática verde no rio que a Icamíaba deverá capturar. A criatura se endurecerá à luz do sol (Uaraci mãe do dia), e guardará sua forma definitiva servindo de um amuleto que confere aumento de atributo, testes fáceis, ip mágico, pvs adicionais e pontos de fé, dependendo da proesa da icamiaba. As icamiabas costumam presentear seus amantes com estas pedras, mas elas se convertem em maldições de azar (todos os testes setornam difíceis) quando se desrespeita as antigas tradições.

Podere da Fé

A devoção à Yaci rende algumas dádivas particulares às Icamíabas todas Icamíabas São criadas com 5 pontos de fé e ganham mais 1 por nível. Os dons concedidos pela deusa lua são:

Transformação em Cervo ou onça

Custo: 1 ponto de fé

Uma vez por dia a Icamíaba pode se transformar em um cervo (veado) ou onça.

Voz da Deusa

Custo: 1 ponto de fé

A Icamíaba pode ouvir diretamente conselhos da deusa Yaci.

Ataque certo

Custo: 2 pontos de fé

Todos os testes em Azagaia, Zarabatana ou Arco e flecha se tornam fáceis.

Resistência

Custo: 3 pontos de Fé

A Icamiba adquire uma proteção extra de Yaci que lhe confere um IP sobrenatural 4.

Chamdo da Selva

Custo: 3 pontos de fé

A Icamiba invoca e controla 1d6 onças.

Controlar elemento

Custo: 4 pontos de fé.

A Icamiba se torna capaz de executar efeitos semelhantes a controlar Ar, Terra, Fogo e Água 4.

Aumento de Atributos

Custo: variável

A Icamiba pode aumentar em 3 pontos o atributo que quiser para cada ponto de fé gasto.

Flecha da lua

Custo: 4 pontos de fé

A icamiaba concentra o poder da Deusa em uma flecha que passa a causar 4d6 de dano.

Recuperando pontos de fé

As amazonas recuperam seus pontos de fé em um ritual chamado "Yaci Uarua" (espelho da lua) onde fazem juramentos à deusa enquanto se banham em um lago que reflita a imagem da lua.





Kupendiepes

Homens Alados

"A entrada da caverna é guardada pelos índios morcegos, que são de pele escura e pequeno porte, mas têm grande força física. Seu olfato é mais desenvolvido do que dos melhores cães de caça. Mesmo que eles aprovelem e deixem entrar nas cavernas, receio que quem o fizer estará perdido para o mundo presente, porque guardam um segredo muito cuidadosamente e não podem permitir que aqueles que entram possam sair".

Carl Huni

Criaturas aladas das criptas/ Habitantes da gruta maldita/ Homens-morcego, tiram o sossego

Da grande nação Apinayé/ Seres sanguinários da noite/ Le ndários assassinos da floresta/ Empunhando machado de pedra/ Aos filhos da mata declaram guerra.

Garantido

Anhangá era o espírito ancestral que habitava toda a vida, mas contemplou sua queda, a destruição das matas, o extermínio dos animais. Homens de todas as raças devorando a terra e seu povo sendo destruído ou escravizado pelos novos habitantes. Enquanto a colonização avançava, anhangá era demonizado pelos jesuítas, seu povo já não formava um exército nem o temia, acreditando poder contar com Tupã para enfrentá-lo. Mas Anhangá não poderia se deixar vencer ou se subordinar a um deus novo, e foi quando encontrou em pindorama um abismo onde rios subterrâneos o levaram até o coração da terra "yvi kuraxô" ou Manoa (Arkanun), onde ele encontrou uma tribo de homens com asas de morcego chamada de cupendiepes (homens alados), levou a tribo até a superfície a guiando pelos jabaquaras (rios dos senhores das nuvens) e de pindorama, abriu um portal levando a tribo guerreira ao encontro com os futuros traidores. A vítima foi a nação Apinayé, que desde então luta contra estas criaturas que surgem a noite caçando seus membros e devorando-os. Cupendiepes mantém um juramento a anhangá de limpar a terra dos invasores e traidores, ensinaram aos pajés que seguiram leis a Anhangá um pacto que faz com que quando morto este se transforme em um morcego gigante (Andira). Cupendiepes são Criaturas na forma de índios com asas de morcego, que forma tribos nas cavernas de Pindorama. Saindo em

bandos de 2d6. possuem uma preferência pelo uso de machados e azagaias e recebem +1 de dano quando manuseiam estas armas, além de sua capacidade de Voar, Quando um cupendiepe é morto seu corpo se desfaz e sua essência retorna para Manoa Cupendiepes normalmente são guerreiros, mas seus pajés dominam o caminho da terra, fogo e trevas. Possuem um pacto de proteção às Icambiabas.

Andira

O sol iluminou a floresta
Ofuscando a visão das feras
A luz venceu as trevas
A maldição foi derrotada
E a paz na nação Apinayé
Finalmente foi consumada

Garantido

O Andira é um morcego gigante, tem quase o dobro do tamanho de um homem caso sua envergadura seja medida. Antigamente, apenas os pajés se tornavam Andira, agora alguns feiticeiros estrangeiros têm sofrido desse grande mau. Ataca durante a noite e suga o sangue das pessoas com uma voracidade incrível. Mas ele teme os sol e o fogo. Dizem que pode ser exorcizado e enviado a

Pindorama e nunca poderá atacar um membro de sua tribo de origem. Ele tem Trevas 2, Ar 2. Um andira pode ser esconjurado e também pode ser invocado por um mago usando Controlar Spiritum/Trevas 4.

CON (2D+6); **FR**(2D+6); **DEX**(3D+6); **AGI**(3D+6)

INT (3D+6); **PER**(2D); **WILL** (2D+6); **CAR** (2D)

Pontos de Vida: 20/25 **IP:** 1

Atq. (1) Briga/Mordida 40/40

Danos: 1d10+Fr(mordida)/1d6 por rodada (sugando)





Jurupari

Espectros sombrios

Jurupari caiu, sua essência no inferno agregou uma legião de espectros imateriais que são seus servos e braços na terra, para destronar o novo deus e permitir a ascensão do Deus caído. Seus espectros estão divididos em 5 castas.

Avasatis: Espectros atormentados, vítimas de genocídio, torturas, abusos sexuais que foram se especializando em possessões. Possuem um profundo ódio à humanidade e iniciam sua trilha de destruição tão logo assumem o corpo da vítima. A possessão ocorrerá da seguinte forma. No primeiro dia a vítima deverá fazer um teste de Will normal, no segundo dia Avasati voltará com forças renovadas (resistir a ele exigirá um Teste de Will difícil), e mais forte no terceiro dia (Quando o teste se torna crítico). Se a vítima resistir aos três dias Avasati procurará outra. Se um Avasati conseguir a possessão começará a destruir a família, todos os amigos da vítima e depois acabará ela. Um Avasati não pode ser ferido no plano material, a morte do corpo possuído não o destrói (Avasatis poderão pular para qualquer corpo nos próximos 100 m.). Fora de um corpo vivo podem ficar apenas 1 semana na terra, se forem exorcizados ou mortos em Spiritum (Em Spiritum possuem entre 18 e 20 PVs e garras espectrais 78/68 que causam 1d6+4) retornarão ao inferno e não poderão voltar após 12 ciclos lunares.

Juruparis: Espectros semi-materiais capazes de causar dano físico, compostos por sombras ectoplásmicas que não podem ser mortos na terra, mas apenas no plano astral, banidos pela luz (o jurupari pode fazer um teste de WILL por rodada para resistir) ou exorcizados.

Jaguetês: Jaguetês são espíritos demoníacos feitos de sombras e trevas, que habitam regiões amaldiçoadas ou povoadas de maus espíritos. São predadores terríveis,

Vivem na interseção entre o plano material e o plano astral e atacam nos dois planos. Tem a forma de uma diabólica onça negra com manchas vermelhas e flamejantes. Alimenta-se de almas humanas e devora espíritos. Não podem ser atingido no Plano Físico, exceto por armas abençoadas e magias que envolvam Spiritum. Possuem garras imateriais que causam 1d6+3 pontos de dano astral na vítima fazendo dois ataques por rodada. Não podem atacar criaturas abençoadas. São repelido por símbolos sagrados e luz intensa, que lhe causa 2d6 pontos de dano por rodada. A criatura pode ser conjurada ou exorcizada (Através de um ritual de Criar Spiritum 3). Fugirá ao sofrer 40 pontos de dano ou mais.

CON 20 FR 22 DEX 05 AGI 15*

INT 17, WILL 17, CAR 02, PER 26

Pontos de Vida: 40* IP: 0

Atq. (2) Garras(x2) 65/65 **Dano:** 1d6+3 ignorando IP
Mordida 45/00 **Dano** 1d6+4 ignorando IP

* características em Spiritum.

Mauaris: Espectros que se cristalizam em formas materiais invisíveis que costumam roubar os homens e ataca-los com garras (53/53 1d6+Fr) ou armas invisíveis (53/52 por arma), todo objeto que Mauari toca se torna invisível, só podem ser feridos por magias de área ou por meio da perícia luta às cegas. Atacam em bandos de 2d6+2, podem ser exorcizados e se mortos retornam ao inferno.

Mbai-aibs: Espectros imateriais, anunciados pela presença de pássaros de mau-agouro (como urubus e quero-querens) nas proximidades de onde se encontra, pode causar qualquer doença ou fazer suas vítimas padecerem de uma terrível dor que lhes tira 2 PVs por 1d6+2 rodadas. Podem ser exorcizados, Somente podem ser feridos em Spiritum.



Aparições

Aparição, vulto, assombração, alma do outro mundo, condenados são nomes dos mortos inquietos que mantiveram um assunto que os liga à terra, paixão, ódio, vingança, tarefas inacabadas, culpa, medo se expressão diretamente nestes mortos incorpóreos. Aparições conseguem aparecer em lugares maculados pela dor e pelo sofrimento mantendo a forma da morte que obtiveram. As vezes tentam possuir o corpo de pessoas para concluir seus planos, a possessão é feita por meio de um teste de WILL X WILL se a aparição falhar poderá tentar por mais 2 vezes o segundo teste é difícil (dividido por dois) e o terceiro crítico (dividido por quatro). Quando estão possuindo um corpo adquirem as características físicas da vítima.

CON Var; **FR** Var; **DEX** Var; **AGI** Var
INT 4d **WILL** 3d+6, **CAR** 3d, **PER** 5d
Pontos de Vida: Var **IP:** Var

Cumacanga

Quando um ladrão, que conquistou um tesouro manchado pelo crime, morre e deixa este Tesouro escondido, ele se torna uma Cumacanga, um crânio humano incandescente condenado a vagar pelas estradas até que consiga levar alguém até seu tesouro. Uma Cumacanga não consegue falar, e se for atacada lançará labaredas de fogo sobre seu agressor. Se for morta, voltará no dia seguinte, cumprindo sua sina até que seu tesouro seja desenterrado. uma Cumacanga pode ser exorcizada. Uma Cumacanga é imune a venenos, sufocamento,

afogamento, ou qualquer dano que dependa de um teste de CON. Se morta voltará sempre no mesmo local no dia seguinte.

CON 00; **FR** 1D; **DEX** 00; **AGI** 2D+6
INT 2d+6, **WILL** 2d+6, **CAR** 1d+3, **PER** 2d+6
Pontos de Vida: 10-12 **IP:** 2 (sobrenatural)
Atq. (1) Labareda de fogo 55/- Dano 2d6
Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).

Dama da encruzilhada

Também conhecida como "aquela de branco", aparece aos viajantes nas estradas levando-os a caminhos perigosos. A Dama da encruzilhada é uma aparição de uma noiva que foi morta antes do casamento e que busca uma marido. Dizem que tentará matar seu pretendente para que ele se case com ela.

CON 15; **FR** 12; **DEX** 14; **AGI** 13
INT 16, **WILL** 16, **CAR** 23, **PER** 14
Pontos de Vida: 18 (no plano astral) **IP:** 0
Habilidades especiais: A Dama da encruzilhada não ataca. Ela simplesmente tentará assustar ou seduzir sua vítima levando-a a locais perigosos ou a precipícios. Resistir à sedução da dama de branco exigirá um teste de Will x Car (da dama da encruzilhada), se ela falhar tentará assustar e perseguir a vítima, resistir a fugir dela exige um teste de Will.
 * características em Spiritum.



Mortos Vivos

Bradador

Moto vivo de corpo ressecado que corre pelos campos emitindo brados horríveis. O Bradador porta as vezes uma espada ou facão enferrujado, mas possui também garras letais. pode ser exorcizado (posto que é um corpo possuído por um espírito demoníaco) ou morto por fogo ou decapitação. Quem ouve o grito do Bradador durante a noite deve ter sucesso num teste de WILL. Se falhar, não conseguirá dormir ou descansar (não recuperará Pontos de Vida, de Magia ou de Fé; Heroicos são recuperados normalmente).

CON(2D+3);FR(2D+3);DEX(3D+3);AGI (4D+3)
INT(3D+3), WILL (4D), CAR (1D), PER (2D+3)

Atq. (1) Garras 62/62 Dano 1d6+Fr

Espada/Facão 68/60 Dano por arma

Pontos de Vida: FR+CON/2 **IP:** 6 (apenas contra armas não mágicas) recupera 2 PVs por rodada a não ser dano por queimadura ou decapitação.

Zombie

Escravos criados ainda em vida através de um ritual envolvendo ervas, desenvolvido pelos feiticeiros Asima. O ritual primeiramente anula a vontade da vítima fazendo-a agir sem vontade própria, seguindo os comandos do feiticeiro. Depois da morte, o corpo da vítima continuará andando, com sua alma aprisionada e escravizada pelo feiticeiro para outros fins. Um Zombie recupera 2 PVs por rodada, menos danos na cabeça e por fogo.

CON(2D+6);FR(2D+6);DEX(2D+6);AGI (2D+6)
INT 00, WILL 00, CAR 00, PER (3D+3)

Pontos de Vida: Fr+Con/2 **IP:** 4 (sobrenatural)

Atq. (1) Garras 63/63 Dano 1d6+Fr

Arma 68/60 Dano por arma

Zumbi/Ghoul/Esqueleto

Mortos animados por determinados rituais ou por alguma forma misteriosa. Um morto vivo é capaz de interpretar ordens simples do mago que o criou. Servem como guarda-costas, ou ajudantes de laboratório, e podem empunhar armas. Um zumbi não possui inteligência, nem qualquer traço de suas habilidades anteriores. Cada zumbi armazena consigo 1 Ponto de Magia, durante um ano. Após este período, o Zumbi não precisa mais deste Ponto de magia, que retorna a seu criador. Esqueletos somente recebem 1 de dano por perfurantes e cortantes (flechas, espadas, etc.) e alguns zumbis só podem ser mortos por armas mágicas, outros por decapitação, suas vantagens e fraquezas dependem do ritual no qual foram criados ou a força mágica que os animou.

CON(2D+6);FR(2D+6);DEX(2D+6);AGI (2D+6)

INT 00, WILL 00, CAR 00, PER (3D+3)

Pontos de Vida: 10-15 **IP:** 2-4

#Atq. (1) Mordida 50/00 Dano 1d6+Fr

Arma 50/50 Dano por arma

Descabezado

Guerreiro morto vivo com um elmo vazio no lugar da cabeça, que exala fogo e fumo. Invade Fazendas ricas para cometer pilhagens destrói todos que se intrometerem em seu caminho. Costuma fazer piadas e brincadeiras durante seus saques. o Descabezado pode ser morto por decapitação (de seu elmo grudado ao corpo, como uma decapitação normal) ou exorcizado. Cair em

água corrente lhe custará 3 PVs por rodada. O Descabezado possui o poder de criar uma barreira de chamas envolvendo uma arma que porte, acrescentado um Bônus de +4 que ignora o IP da vítima. O descabezado solta labaredas de fogo que causam 2d6 de dano (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).

CON 16; FR 14; DEX 14; AGI 16
INT 17, WILL 17, CAR 14, PER 15
Pontos de Vida: 16 IP: 4 (sobrenatural)
Atq. (1) Espada 62/62 Dano 1d10+Fr
Garras 52/50 Dano 1d6+1

Acá-Peré

Morto vivo com a forma de um velho índio com uma enorme ferida na cabeça, que vaga pelos campos e florestas de Santa Cruz. Atrai suas vítimas se fazendo passar por necessidade, quando suas vítimas se aproximam, de sua ferida sai uma nuvem de insetos que atacará todos a até 20m de distância. a Nuvem de insetos causará aos perseguidos um dano de 1d6 por rodada e deixará todas suas ações difíceis, só poderá ser expulsa com fogo. Acá-Peré se aproveitará da situação e atacará com porrete ou arco e flecha, se tomar mais de 10 pontos de dano fugirá e levará os insetos consigo. Se for morto, sua sina o fará voltar em 1 semana. A nuvem de insetos de Acá-Peré causara 1d6 Pvs por rodada e deixará todas as ações da vítima difíceis.

CON 15; FR 14; DEX 12; AGI 13

INT 11, WILL13, CAR 09, PER 15

Pontos de Vida: 15 IP: 3

Atq. (1) Tacape 55/55 Dano por arma +1

Arco e Flecha 57/- Dano por arma





Amaldiçoados

Lobisomem

Lobisomens são homens que em noite de lua cheia, transformam-se em uma criatura bestial, meio homem, meio lobo, e assolam os campos em um ímpeto de fúria destrutiva. Os Ni-Guará os consideram guará caídos, Muari-Guara, as criaturas de pindorama, Loisons sem consciência do que são. Talvez não se trate de uma criatura, mas de várias, o que impera é o não controle da metamorfose e das ações ocorridas em forma de fera. Feras recém chegados da Europa que atendem pelo nome de Lycans, os chamaram de amaldiçoados e que uma das missões dos Fera seria levar essas criaturas ao descanso final. Talvez não haja apenas um tipo de amaldiçoados, suas fraquezas e sinas são diversas. Em algumas famílias vindas da península ibérica a maldição atinge o sétimo filho homem depois de 6 mulheres, esta fera em toda sexta feira de lua cheia deverá sempre cumprir sua sina de ir até uma encruzilhada, tirar sua roupa e se transformar, é condenado a comer fezes de galinha e crianças que não receberam um batismo cristão, muitos Guará vendo a carnificina nas tribos julgaram que eles talvez sejam parte de um plano secreto da cidade de prata, mas estas criaturas não conseguem adentrar locais religiosos ou cemitérios, pontos de vida por rodada e só podem ser destruídos se forem queimados ou decapitados depois que seus PVs chegaram a 0 (ou se recuperarão 1d6+1 rodadas.)

CON(4D+6), **FR**(4D+6), **DEX**(2D), **AGI**(4D+6)
INT (2D), **WILL** (2D+6), **CAR** (1), **PER** (4D+6)
IP 3, **PVs** 30 a 40

#Ataques (3) Garras (x2) 75/75 dano 1d6+bônus
 Mordida 70/20 dano 1d10

Loup Garou

Outro tipo que tem chegado pelo mar, principalmente em navios franceses, são criaturas chamadas de Loup Garou, e se espalham rapidamente, pois resultam de alguma infecção causada pelos ferimentos de um ataque. A pessoa ferida por um Loup Garou cicatrizará rapidamente, mas em toda noite de lua cheia se transformará em uma irracional fera assassina que vaga pelos campos e cidades, indo a qualquer lugar e atacando todos que encontrar. regeneram 2 PVs por rodada, a não ser dano causado por prata ou se a armas untadas com beladona ou Wolfsbane (plantas quase impossíveis de se encontrar nos trópicos), e somente podem ser mortos por estas armas, mesmo PVs negativos são regenerados.

A chance de uma pessoa atacada por um lobisomem se tornar um é de 5 vezes do dano recebido %. Não existe cura para a maldição, embora alguns magos desenvolveram amuletos capazes de dominar a besta e impedir que ela surja na próxima lua cheia. Boatos falam sobre uma erva capaz de permitir transformações espontâneas ou levemente controladas (teste de Will para não atacar um conhecido específico) conhecida por alguma tribo nativa.

Na forma de Lobisomem, o não consegue manter sua consciência. Ele poderá fazer um teste Difícil de WILL para recordar-se de cenas do que realizou naquele período.

Na forma de Lobisomem, o Personagem recebe +5 para FR, +6 para CON, +5 para AGI, +3 para DEX e +3 para PER.

As pessoas mortas por lobisomens tornam-se aparições e vagam entre a Terra e Spiritum até que o lobisomem que as matou encontre seu fim.

Lobisomens são constantemente assombrados por estas aparições que tentam causar sua morte e muitas vezes enlouquecem (Um teste de WILL por ano ou adquirem mais um aprimoramento negativo como canibalismo, mania de perseguição, etc.). Uns se tornam criaturas tristes e amarguradas, vivendo longe de todos com medo de ferir inocentes. Outros menos nobres, abraçam a Besta e se tornam assassinos frios e calculistas mesmo quando não estão transformados, esperando apenas a próxima lua cheia.

Existem boatos sobre navios com celas fortificadas onde seus capitães se trancafiavam nas noites de lua cheia, e nos puebllos do norte a lenda se mescla a uma criatura ancestral que chupa o sangue das vítimas (que os criollos chamam de “chupa cabra”).

Mula Sem Cabeça

Maldição que a Cidade de Prata lança sobre mulheres que fazem os sacerdotes romperem seu voto de castidade. Toda a quinta feira de lua minguante a mulher que seduziu um padre (e assim traiu a Deus) se transformará em uma grande mula negra, sem cabeça, com enormes labaredas saindo do pescoço, que atacará tudo que vir pela frente. A mula sem cabeça pode ser exorcizada, e fugirá se tiver mais de 20 pontos de dano, além do que é incapaz de cruzar água corrente ou entrar em locais religiosos. Uma forma de evitar o ataque de uma mula sem cabeça é esconder todas as partes brancas do corpo e rezar (muito 3 pontos de fé). A Labareda de Fogo causa 2d6 de dano (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade)

CON(6D+6);FR (8D+3);DEX (1D);AGI (3D+3)

INT (2D),WILL(2D+6),CAR(1),PER (4D+6)

Pontos de Vida: 42-52 IP: 3 (sobrenatural)

Atq. (3) Cascos (x2) 65/65 2d6+Fr

Labareda 100/- 2d6

Vampiros

Vampiros são criaturas noturnas que se alimentam de Sangue. Mortos Vivos que mantém sua existência eterna por meio da vida dos outros. Podem ser homens cobra de seis braços comedores de fetos, negros de dentes de tubarão, homens com cabeça de macaco ou tigre, homens cadavéricos que se arrastam em tumbas, seres deformados que vivem em torres ou sedutores assassinos da noite. Seus poderes e fraquezas são variáveis a transformação de um humano em vampiro também sofre modificações, a mais comum é após tomar todo o sangue da vítima, o vampiro fere seu pulso e deixa ela beber seu próprio sangue, em outros casos a vítima do vampiro deve



ser enterrada por sete dias, outros casos demandam complexos rituais que somente podem ser realizados em determinadas conjunções planetárias. Muitos vampiros são magos e mantem demônios ou mortos vivos como seus protetores.

CON(4D+9), **FR**(4D+9), **DEX**(5D+4), **AGI**(5D+4)
INT (3D+4), **WILL** (3D+4), **CAR** (3D+4), **PER** (4D)
IP 1-6, **PVs** 30 a 40

#Ataques (3) **Garras (x2)** 80/65 dano 2d6+bônus

Mordida 70/- dano 1d6 por rodada/teste de Will para não ser paralisado.

Regenera até 3 PVs por rodada

Pontos de Magia: 6 a 10, **Pontos de Fôcus:** 8 a 12

Escolha 5 das desvantagens abaixo:

- 1 – O Vampiro não pode entrar em uma casa sem ser convidado.
- 2 – Água benta lhe causa Queimaduras dolorosas (1d6 por rodada de contato).
- 3 – Possui aversão a crucifixos devendo passar por um teste de will para resistir.
- 4 – Alho lhe causa aversão (com direito a teste de Will) e

queimaduras (1d6 pelo contato).

5 – Próximo ao fogo, perde 2 PVs por rodada.

6 – Pode ser paralisado com uma estaca no coração.

7 – Pode ser morto com uma estaca no coração.

8 – Perde os poderes em contato com a luz do sol.

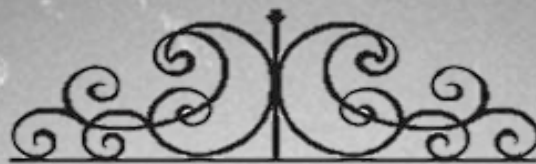
9 – Pode ser morto pela luz do sol.

0 – Não apresenta reflexo em espelhos

Escolha 5 dos poderes abaixo:

- 1 – Pode se transformar em névoa.
- 2 – Pode se Transformar em lobo.
- 3 – Pode se transformar em morcegos ou andiras.
- 4 – Pode se transformar em um enxame de insetos ou ratos.
- 5 – Pode dominar mentes (Teste de WILL X WILL)
- 6 – Pode, com o olhar ,fazer com que sua vítima corra em pânico.
- 7 – Pode fazer 2,3,4 ou 5 ações por rodada devido a uma velocidade sobrenatural.
- 8- Consegue ocultar sua presença desaparecendo da vista de todos.
- 9- Seduz sua vítima (WILL X WILL).
- 0- Ganha +6 em CON, FR, DEX, AGI, CAR ou PER.





Anjos e Demônios

Anjos

São criaturas de Paradísia. Alguns como Thor, Ares, Joana d'Arc foram guerreiros notáveis, outros como Cipriano da Antióquia e Saraphael, conspiradores "demoníacos". Estão em guerra com os demônios e entre si (pelo número de fiéis). Evitam ao máximo os combates e preferirão soltar raios pelas mãos (normalmente causando 4D) ou utilizar qualquer outro efeito mágico.

CON(4D+6)FR (3D+6) DEX (4D+6) AGI (4D+6)
INT(3D+6)PER(4D+6)WILL(3D+6) CAR (3D+6)

Pontos de Vida: 30-35 **IP:** 4-7

#Atq. (2) Espada Flamejante 70/70 2d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 9-15 **Fócus:** 11-17

Caminhos: Fogo, Ar, Luz.

Serafins são os anjos mais poderosos da cidade de prata, com seus 3 pares de asas, capazes de criar vendavais com força de 8d. São hermafroditas, podendo se apresentar como homens e mulheres, vêm raramente à terra em busca de algum artefato mágico ou para caçar anjos rebeldes.

CON(8D+6)FR (7D+6) DEX (5D+6) AGI (5D+6)
INT(3D+6)PER(3D+6)WILL(3D+6) CAR (3D+6)

Pontos de Vida: 40-45 **IP:** 6-9

#Atq. (2) Espada Flamejante 90/70 3d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 10-18 **Fócus:** 12-20

Caminhos: Fogo, Ar, Luz, Spiritum.

Demônios

São criaturas pertencentes aos planos inferiores podem vir do inferno, do abismo, de Tenebras, Infernun, arkanun ou o que seja. São negociantes natos, que vendem poderes por favores...ou sua alma. Alguns são sábios que vêm a terra para impedir que corrompemos nosso mundo (como Petraak), outros são a expressão da fúria animalesca (como Belial). As criaturas de Tenebras não necessitam de estatísticas, basta saber que uma delas seria capaz de aniquilar todo nosso plano de existência.

Imps

CON(1D+4)FR (1D+6) DEX (2D+6) AGI (3D+6)
INT(1D+4)PER(2D+6)WILL(1D+6) CAR (1D+6)

Pontos de Vida: 10-15 **IP:** 2

#Atq. (1 ou 2) Garras 40/45 1d6+FR

Mordida 50/00 1d6

Pontos de Magia: 3 **Fócus:** 5

Caminhos: Arkanun, Trevas, Relâmpago, Spiritum.

Diabretes de 1m a 1,5m que servem de companhia a magos da Terra e de Arkanun executando pequenas tarefas. Pequenos, leves e as vezes voadores, são silenciosos e traiçoeiros bastando um pouco de carne crua para mantê-los fiéis. Um Imp chamado Carantonha aterrorizou a região de Andaluzia, em Castella, bebendo vinho até secar seu odre e depois enchendo de sangue humano.

Sernezs

CON(2D+6)FR (2D+6) DEX (3D+6) AGI (2D+6)
INT(1D+6)PER(2D+6)WILL(2D+6) CAR (1D+6)

Pontos de Vida: 15-20 **IP:** 2

#Atq. (1 ou 2) Garras 40/45 1d6+FR

Mordida 50/00 1d6

Pontos de Magia: 4 **Fócus:** 6

Caminhos: Terra, Fogo, Ar.

Maiores que os Imps, Sernezs já servem a magos mais poderosos sendo capazes de realizar pequenos rituais, normalmente relacionados à captura de comida, disfarce ou causar dor e transtornos.

Bergahazzas

CON(2D+6)**FR** (3D+6) **DEX** (3D+6) **AGI** (3D+6)

INT(2D+6)**PER**(2d+6)**WILL**(2D+6) **CAR** (1D+6)

Pontos de Vida: 20-35 **IP:** 3-4

#Atq. (2) Garras 50/50 1d6+FR

Cauda Espinhos 50/00 1d6+Veneno

Pontos de Magia: 6 **Fócus:** 8

Caminhos: Trevas, Ar, Terra, Água.

A população comum de Arkanun, formada por uma variedade de formas. Alguns apresentam espinhos pelo corpo, asas (uma, duas, três ou quatro), dentes de formas variáveis e tonalidades de pele que variam do preto e cinza ao vermelho ou amarelo, olhos vermelhos, verdes, totalmente negros, brancos ou sem órbitas.

Cães da Meia Noite

Enormes cães negros de olhos vermelhos que serve às cortes demoníacas. Ataca sempre à noite armando emboscadas e circulando a vítima. Cães da Meia noite pode ser exorcizado e só pode ser morto por decapitação (ataque crítico no pescoço com um dano igual à metade dos pvs. da criatura), são imunes a ataques localizados fora de seu pescoço (As Feridas aparecem mas se fecham em 1 rodada, mesmo partes decapitadas se reconstituem).

CON(2D+3);**FR**(2D+3);**DEX**(2D+3);**AGI** (2D+3)

INT (2D);**PER**(2D+6); **WILL**(2D+3);**CAR** (1D)

Pontos de Vida: 12-13 **IP:** 0

Atq. (1) Garras/Mordida 43/43 1d6+Fr

Atq. (1) Espada 62/62 **Dano** 1d10+Fr

Garras 52/50 **Dano** 1d6+1

Daemons

CON(5D+6)**FR** (4D+6) **DEX** (3D+6) **AGI** (3D+6)

INT(3D+6)**PER**(3d+6)**WILL**(5D+6) **CAR** (2D+6)

Pontos de Vida: 25-35 **IP:** 5

#Atq. (3) Garras 50/55 2d6+FR

Mordida 20/00 1d6

Rabo 50/00 1d6+FR

Recupera 1 PV por Rodada

Pontos de Magia: 7-12 **Fócus:** 9-14

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun.

Os comandantes militares e assassinos de Arkanun, maiores que os Bergahazzas e mais poderosos, alguns possuem asas, mas poucos podem voar. Alguns vivem sob aparência humana e chefiam algumas ordens secretas, outros são magos poderosos com até 1400 anos, com coleções monstruosas de crânios de outros magos, que vivem reclusos em suas formas demoníacas.

Generals

CON(7D+6)**FR** (7D+6) **DEX** (4D+6) **AGI** (4D+6)

INT(4D+6)**PER**(5d+6)**WILL**(5D+6) **CAR** (3D+6)

Pontos de Vida: 40-50 **IP:** 7

#Atq. (2 a 3) Garras 80/70 2d6+FR

Arma Mágica 80/75 Arma+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 10-15 **Fócus:** 12-17

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun, Spiritum.

As gigantescas gárgulas de 2,5m a 3m, com suas garras, asas e presas, sua pele fria que lembra a pedra, muitas vezes confundidos com dragões, as vezes atacam e dominam vilas inteiras, são autocratas e ditatoriais, alguns são capazes de abrir portais de Arkanun para Terra trazendo demônios menores juntos de si. Vivem de 6000 a 7000 anos e as vezes hibernam por décadas despertando sedentos por sangue.

Anjos Caídos

CON(8D+6)**FR** (6D+6) **DEX** (5D+6) **AGI** (6D+6)

INT(7D+6)**PER**(4d+6)**WILL**(6D+6) **CAR** (3D+6)

Pontos de Vida: 40-45 **IP:** 5-10

#Atq. (2) Espada Flamejante 70/50 2d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 12-20 **Fócus:** 14-25

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz.

Anjos que se rebelaram em Paradísia, tendo suas asas cortadas, onde há uma grande cicatriz, e condenados a viverem sua existência na Terra ou no Inferno. Planejam uma nova rebelião contra Paradísia e são corruptores e caçadores de Anjos. Alguns estão ligados a ordens secretas na terra com o objetivo que minar o poder da Cidade de Prata na terra despertando a humanidade para seu real poder.

Besta de Bolgardan

CON(9D+6)**FR** (9D+6) **DEX** (6D+6) **AGI** (6D+6)

INT(6D+6)**PER**(6d+6)**WILL**(6D+6) **CAR** (3D+6)

Pontos de Vida: 70-90 **IP:** 7-10

#Atq. (3) Garras 90/85 3d6+FR

Mordida 60/00 2d6

Chifres 60/00 3d6

Arma Mágica 90/85 Arma+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 15-20 **Fócus:** 17-22

Caminhos: Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum.

Híbridos entre criaturas de Arkanun e Infernun, são os grandes dragões de Arkanun. Medem de 3 a 5m de altura, com garras de até 30cm, uma enorme boca, espinhos espalhados pelo corpo e olhos flamejantes e corpo escamoso com tons que vão do cinza ao roxo azulado. Suportam até 25 pontos de dano por fogo e possuem bafos ácidos, de fogo ou fumaça escaldante, capazes de causar até 6d6 de dano. São cultuados como deuses em algumas tribos bárbaras e indígenas, falam diversas línguas e tendem a caçar outros de sua espécie e anjos para centralizar sobre si o poder.

Lamazuus

CON(13D+6)**FR**(12D+6)**DEX**(6D+6)**AGI** (6D+6)

INT(8D+6)**PER**(6d+6)**WILL**(8D+6) **CAR** (5D+6)

Pontos de Vida: 100-120 **IP:** 10-15

#Atq. (3) Garras 120/95 3d6+FR

Arma Mágica 150/140 Arma+FR

Recupera 3 PV por Rodada

Pontos de Magia: 30-40 **Fócus:** 50-60

Caminhos: Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum.

Com aparências variáveis (Luvithy é um donzela com um crânio de boi no lugar da face, e Petraak um grande Dragão) São os deuses monstros de Infernun que tem mantido sua existência migrando de planos de existência, e esperando o momento propício para sua chegada. São os fundadores de grande parte das escolas de magia e travam um guerra secreta entre si, utilizando seus cultistas como peões . Comunicam-se com seus cultistas por visões, sonhos e telepatia.

Touro Negro

Demônio da forma de um grande Touro Negro, com olhos e cascos incandescentes capaz de soltar baforadas de fogo. Ataca a noite espalhando morte e destruição, devastando campos e aldeias e matando com seus chifres e cascos os que se interpuserem em seu caminho. O Touro Negro pode ser exorcizado e nunca se defende.

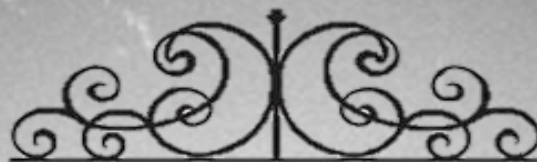
CON 165, **FR** 100, **DEX** 05, **AGI** 95

INT 07, **WILL** 20, **CAR** 0, **PER** 18

IP 5 (Sobrenatural), **PVs** 170

#Ataques(1)Chifres/Cascos 95/00 dano 1d6+ 51





Animais Fantásticos

Diversos animais fantásticos habitam as matas no século XVI. Devido em grande parte ao desenvolvimento da razão ainda não ter fechado os portais com pindorama. Com o passar do tempo a existência destas criaturas se tornará cada vez mais rara até que elas desaparecerão totalmente da terra, no mesmo momento em que será afirmado que elas nunca existiram.

Caranguejeira Gigante

Aranha de aproximadamente 1m, semelhante a uma caranguejeira, que paralisa suas vítimas com veneno antes de devorá-las. personagens mordidos por uma caranguejeira gigante devem fazer um teste de CON para não ficarem paralisados com o veneno.

CON (2D+6); FR (1D+6); DEX (0); AGI (1D+6)
INT (0); PER (2D); WILL (1D-3); CAR (0)
Pontos de Vida: 10 IP: 1
Atq. (1) Mordida 42/32 1d6+FR (1d6 por dia)

Cumamá

Pequeno animal, parecido com uma doninha e do tamanho de um cão galgo. atrai os homens simulando o choro de crianças e ataca sempre em bandos de 1d6. Apesar de sua estatura, é um dos animais mais ferozes de Santa Cruz. Cumamás temem o fogo e a luz, devendo passar por um teste de WILL para não fugir em contato com elas.

CON (2D); FR (1D+6); DEX (2D); AGI (2D+6)
INT (2D+3); PER (2D+3); WILL(2D);CAR (1D)
Pontos de Vida: 08 IP: 0
Atq. (1) Mordida 45/40 1d6+FR

Escorpião gigante

Escorpião de 1,5m, marrom, que ataca suas presas com suas pinças e ferrão. Possui aversão a fogo, e se cercado por ele comete suicídio.

CON (3D+6);FR (3D+6); DEX (1D); AGI (2D+3)
INT (1D); PER (2D+6); WILL (1D); CAR (0)
Pontos de Vida: 12-18 IP: 3 (pele)
Atq. (3) Pinças(x2) 65/60 1d10+Fr
Ferrão 50/10 1d3+Veneno (1d6 por dia)

Gafanhoto

Gafanhotos de 1,10m que atacam em nuvens de 2d6+3 para sugar o sangue de suas vítimas. consegue saltar a 150m.

CON (1D+6); FR (1D); DEX (2D); AGI (2D+6)
INT (1D); PER (2D+6); WILL (1D); CAR (0)
Pontos de Vida: 08-09 IP: 1 (pele)
Atq. (1) Pinças/mordida 56/56 1d6+Fr

Juriti Pepena

Ave fantástica da qual só se pode ouvir o canto que paralisa os braços e pernas daqueles que cometem crimes contra a floresta. A juriti pepena é uma ave pequena e invisível. os índios a temem e respeitam. O canto a Juriti Pepena exige um teste de WILL da vítima, caso falhe a vítima ficará paralisada no meio da mata por uma volta do sol. O Canto da Juriti atrai outros animais ferozes à escolha do mestre.

Mão pelada

Mamífero pequeno, sem pelos nas palmas das mãos e com uma faixa negra em volta dos olhos. Atrai caçadores a seu esconderijo onde revela sua verdadeira forma, assumindo a estatura e ferocidade de um Urso. E paralisando suas vítimas com seu olhar. O olhar do Mão

pelada exige um teste de WILL da vítima, caso falhe a vítima ficará paralisada.

CON(3D+3);**FR**(3D+6);**DEX**(3D+3);**AGI** (3D+3)

INT(2D+3);**PER**(2D+6);**WILL**(1D+3);**CAR** (1D)

Pontos de Vida: 19-20 IP: 2 (pele)

Atq. (1) Garras/Mordida 48/48 1d10+Fr





Poderees

Agilidade

Nível 1: permite ao jaguar fazer 2 ataques na mesma rodada, combinando garras e presas.

Nível 2: Permite ao Jaguar Fazer 3 ataques na mesma rodada, combinando garras e presas.

Atração ofídica

Nível 1: (olhar aterrorizante) O olhar do Mojú atrai ou paralisa qualquer um que olhe para ele (a vítima pode fazer um teste de WILL para resistir).

Nível 2: (Voz de cascavel) A Voz do Mojú assume um sibilar aterrorizante, que aumenta o poder de intimidação do Mojú, testes de manipulação se tornam Fáceis.

Nível 3: (Presença assustadora) A simples presença do Mojú causa um incomodo em todos que estão próximos, Qualquer um que planeje algo contra ele deve passar por um teste de WILL para conseguir coragem de se manifestar contra ele.

Nível 4: (olhar hipnótico) O Mojú pode escravizar literalmente a mente de sua vítima, apenas com um olhar, e controlá-la através de telepatia.

Nível 5: (loucura ofídica) A Visão Mojú causa uma repulsa irracional, que pode enlouquecer a Vítima. Ela passa por um teste de Will, se falhar, ganha um aprimoramento mental negativo.

Aumento de Atributos

É a capacidade sobrenatural de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força(Ahores, Guaribás, Igpupiaras, Jaguares, Jacaré-Açus e Ni-Guarás): bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição(Ahores, Guaribás, Jaguares, Jacaré-Açus e Ni-Guarás): bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza(Guaribás, Jaguares, Jacaré-Açus e Ni-Guarás): bônus de +3 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade(Ahores, Guaribás, Jaguares, Jacaré-Açus e Ni-guarás): bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção (Jaguares e Ni-Guarás): bônus de +3 pontos em Percepção. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma(Kurupis, Yaras): bônus de +3 pontos em Carisma. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Bando

Nível 1: O Guaríba possui um pequeno núcleo de 1 a 3 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. Podem ser treinados para caçarem, responderem a comandos ou simplesmente vivem junto do personagem, sob sua tutela.

Nível 2: O Guaríba possui um pequeno núcleo de 5 a 7 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Nível 3: O Guíba possui um pequeno núcleo de 8 a 12 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Bugio

CON 14, FR 08, DEX 10, AGI 16

INT 05, WILL 05, CAR 03, PER 20.

IP 1 PVs 16

Mordida/Briga 50/50 Dano: 1d4

Chamado dos predadores

Nível 1: O Aho Aho consegue invocar e controlar 1d6 predadores da região para auxilia-lo em sua caçada.

Nível 2: O Aho Aho consegue invocar e controlar 2d6 predadores da região para auxilia-lo em sua caçada.

Nível 3: O Aho Aho consegue invocar e controlar 3d6 predadores da região para auxilia-lo em sua caçada.

Nível 4: O Aho Aho consegue invocar e controlar 4d6 predadores da região para auxilia-lo em sua caçada.

Chamado mental

Nível 1: O igpupiara consegue estabelecer comunicação telepática com até um humano ou realizar o chamado de todos os Igpupiaras que se encontram em um rádio de até 10 metros.

Nível 2: O igpupiara consegue estabelecer comunicação telepática com até 2 humanos ou realizar o chamado de todos os Igpupiaras que se encontram em um rádio de até 25 metros.

Nível 3: O igpupiara consegue estabelecer comunicação telepática com até 4 humanos e tentar dominar mentalmente 1(WILL X WILL), criar ilusões que os fazem aparecer belas pessoas ou realizar o chamado de todos os Igpupiaras que se encontram em um rádio de até 50 metros.

Nível 4: O igpupiara consegue estabelecer comunicação telepática com até 8 humanos e tentar dominar mentalmente 2(WILL X WILL), criar ilusões que os fazem aparecer belas pessoas ou realizar o chamado de todos os Igpupiaras que se encontram em um rádio de até 100 metros.

Nível 5: O igpupiara consegue estabelecer comunicação telepática com até 16 humanos e tentar dominar mentalmente 4 (WILL X WILL), criar ilusões que os fazem aparecer belas pessoas ou realizar o chamado de todos os Igpupiaras que se encontram em um rádio de até 200 metros.

Comunicação Animal

Nível 1: É possível que o Jacaré-Açu estabeleça um elo telepático com um Jacaré. Ele pode obter informações deste do animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

Nível 2: O personagem pode dar ordens simples ao animal (como "ataque-o" ou "siga-me"), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: O personagem pode dar ordens mais complexas ao animal (como "vasculhe o local e traga a arma para mim" ou "espere aqui e ataque o primeiro que passar"), que ele executará sem hesitar.

Nível 4: O Jacaré-Açu mantém um contato telepático com outros Jacaré-Açu do local podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Jacaré-Açu que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado.

Consticção

Nível 1: O Igpupiara envolve a vítima em seus braços causando 1d6 de dano por rodada mais o bônus de força a vítima deve passar por um teste de FR X FR para se libertar.

Nível 2: O Igpupiara envolve a vítima em seus braços causando 1d6+2 de dano por rodada mais o bônus de força a vítima deve passar por um teste de FR X FR para se libertar.

Nível 3: O Igpupiara envolve a vítima em seus braços causando 1d10 de dano por rodada mais o bônus de força a vítima deve passar por um teste de FR X FR para se libertar.

Nível 4: O Igpupiara envolve a vítima em seus braços causando 2d6 de dano por rodada mais o bônus de força a vítima deve passar por um teste de FR X FR para se libertar.

Nível 5: O Igpupiara envolve a vítima em seus braços causando 2d6+2 de dano por rodada mais o bônus de força a vítima deve passar por um teste de FR X FR para se libertar.

Controlar animais

Nível 1: Permite ao kurupi controlar 1 animal.

Nível 2: Permite ao kurupi controlar 2 animais.

Permite ao kurupi controlar 4 animais.

Nível 3: Permite ao kurupi controlar 8 animais.

Nível 4: Permite ao kurupi controlar 16 animais.

Controle da metamorfose

Nível 1: Conseguem modificar a cor da pelagem, o formato do fuchinho ou da orelha em forma de lobo guará, fazendo-se passar por um cão comum.

Nível 1: conseguem modificar traços de sua forma humana, cor do cabelo, olhos, pele podendo se disfarçar.

Nível 2: Conseguem atingir uma forma intermediária entre humana e fera, que pode se passar por um humano forte e peludo.

Con +3, Fr +3, Agi +3, Int -3, Car -3; Garras 1d6 e IP 1

Nível 3: conseguem controlar partes específicas do corpo fazendo surgir garras ou presas em sua forma humana.

Nível 4: Conseguem usar seus poderes em forma humana.

Controle das Águas

Nível 1 : Equivalente a controlar água 1.

Nível 2 : Equivalente a controlar água 2.

Nível 3 : Equivalente a controlar água 3.

Nível 4 : Equivalente a controlar água 4.

Nível 5 : Equivalente a controlar água 5.

Elementos

Cada elemento funciona como um poder em separado o efeito dura uma rodada e é possível combinar apenas um caminho e forma por efeito.

Água: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em água.

Fogo: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em fogo.

Terra: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em Terra.

Ar: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em Ar.

Luz: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em Luz.

Trevas: cada ponto gasto dá por uma rodada 1 ponto de foco em Trevas.

Esconder-se nas sombras

Nível 1: Permite ao Kurupi ocultar sua presença dos inimigos permanecendo parado nas sombras (teste difícil de PER para ve-lo)

Nível 2: Permite ao kurupi tornar-se invisível nas sombras de acordo que permaneça imóvel.

Nível 3: A movimentação nas sombras exige do kurupi um teste de DEX para passar despercebido

Nível 4: O kurupi passa a poder se mover nas sombras sem ser percebido.

Nível 5: O kurupi passa a poder realizar ações nas sombras

Forma humana (este poder só pode ser utilizado uma vez por dia)

Nível 1: Permite ao Aho Aho falar como um humano até uma frase.

Nível 2: Permite ao Aho Aho se transformar em humano por alguns minutos, o suficiente para chamar sua presa.

Nível 3: O Aho Aho consegue se transformar em humano por 1 hora, neste período pode falar de maneira rudimentar e manusear objetos com um bônus de + 6 em destreza. Contudo sua força é reduzida pela metade.

Nível 4: O Aho Aho consegue se transformar em humano por 6 hora.

Nível 5: O Aho Aho consegue se transformar em humano por 12 hora..

Garras

Nível 1: O Igpupiará desenvolve garras que causam 1d6 de dano mais o bônus de força.

Nível 2: O Igpupiará desenvolve garras que causam 1d6+2 de dano mais o bônus de força.

Nível 3: O Igpupiará desenvolve garras que causam 1d10 de dano mais o bônus de força.

Nível 4: O Igpupiará desenvolve garras que causam 2d6 de dano mais o bônus de força.

Nível 5: O Igpupiará desenvolve garras que causam 2d6+2 de dano mais o bônus de força.

Garras Afiadas

Nível 1: +1 no dano.

Nível 2: +2 no dano.

Nível 3: +4 no dano.

Nível 4: +6 no dano.

Nível 5: +8 no dano.

Imitar

Sacis são curingas seu poder vem de sua curiosidade, Imitar é o único poder do saci, eles recebem 1 ponto em imitar no primeiro nível e mais 1 ponto a cada 2 níveis. Com imitar o saci pode realizar qualquer efeito mágico que tenha visto (Poderes vampíricos. Angelicais, demoníacos, espectrais de criaturas de pindorama, metamorfose, etc) .Ele faz um teste de PER e se passar copia o poder no nível correspondente ao seu nível de poder – com Imitar 1 o Saci só pode copiar poderes de nível 1 ou magias/rituais de primeiro círculo. Se falhar no teste nunca mais poderá copiar o mesmo efeito/poder. Sacis também podem copiar perícias, recebendo 20% na perícia nova que copiou para cada ponto em Imitar.

Induzir Amnésia

Nível 3: Só funcionando em Mulheres este poder pode fazer com a vítima do Boto sofre uma semana de amnésia. Um teste de Força de Vontade contra Força de Vontade é necessário.

Inspirar Terror

Nível 1: O Guaríba é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através do olhar. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 3 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 2: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 5 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 7 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 4: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 10 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Intangibilidade

É a capacidade de um Amazonas de se tornar intangível desmaterializando seu corpo de modo a não ser tangido por golpes, ou atravessar paredes.

Nível 1: Exige um Teste difícil de Will difícil e permite ao amazonas se desmaterializar por 1 rodada, o suficiente para atravessar uma parede um fazer um ataque o atravessar sem causar dano.

Nível 2: Exige um Teste difícil de Will e permite ao amazonas se desmaterializar por 2 rodadas.

Nível 3: Exige um Teste de Will e permite ao amazonas se desmaterializar por 1 rodadas.

Nível 4: Exige um Teste de Will e permite ao amazonas se desmaterializar por 2 rodadas.

Nível 5: Permite ao Amazonas se tornar intangível por uma rodada de acordo que não tenha se tornado intangível na anterior.

Magia

Cada ponto gasto faz com que o Pombero possa realizar efeitos de todos os caminhos no nível correspondente. a partir do nível 3 ele consegue criar dons e poderes e objetos mágicos e transferi-los a outra pessoa, ou impor alterações de emoções e sentimentos nela (3D x WILL da vítima) podem também retirar a voz de alguém ou encantar o alhar de alguém para que ele enxergue uma sobreposição destes 4 planos enlouquecendo-o.

Mau-olhado

Nível 1: (Transtorno) A pessoa tocada pelo olhar do Loison passa a sofrer pequenos transtornos em um dia, o leite qualha, coisas são perdidas, coisas quebram, etc.

Nível 2: (Criar dor intensa) O olhar do Loison causa espasmos musculares fazem a vítima perder 1 PV por rodada até desmaiar.

Nível 3: (Azar) Todas as ações da vítima se tornam difíceis por 1 dia.

Nível 4: (Criar doença) O Loison é capaz de criar qualquer doença em sua vítima.

Nível 5: (Maldição) O Loison pode jogar sobre uma pessoa uma maldição que a acompanhará pelo resto da vida e que somente poderá ser retirada por ele. Maldições incluem Transtornos, Azar, licanthropia, tornar-se uma mula sem cabeça, alergias ou o que a imaginação permitir.

Mimetismo

É a capacidade do Amazonas de se misturar ao meio ou se disfarçar.

Nível 0 (imitar sons simples): É a capacidade inata do Amazonas de reproduzir qualquer som simples que tenha ouvido.

Nível 1 (Imitar sons complexos) : Permite ao Amazonas imitar sons complexos como a voz exata de uma pessoa cantando, ou um instrumento musical.

Nível 1 (Pequenas mudanças) : O Amazonas consegue alterar a cor dos olhos, do cabelo, ou fazer crescer barba e bigodes. Conseguindo manter apenas uma mudança por vez.

Nível 2 (Imitar sinfonia) : Permite ao Amazonas imitar sons complexos combinados como um show de Rock, a execução de uma orquestra ou um engarrafamento de carros.

Nível 2 (máscara): O Amazonas consegue manter um conjunto de alterações visíveis, como barba, cabelo, cor dos olhos e pele.

Nível 3 (Cópia): O Amazonas consegue copiar literalmente o Rosto e Voz de outra pessoa.

Nível 4 (Mimese): O Amazonas consegue alterar sua cor de modo a copiar as cores que se encontram atrás dele, tornando-se praticamente invisível se não se mexer.

Nível 5 (Desaparecer): O Amazonas consegue copiar as cores, texturas e movimento as imagens atrás dele podendo se mover tranquilamente sem ser visto. Contudo ainda pode ser ouvido.

Mortus

Nível 1: (Visões da morte) O loision consegue ter visões de como alguém irá morrer, se alguém está doente, ou desgraças que a pessoa irá passar.

Nível 2: (Invocar o espírito dos mortos) Consegue invocar um espírito de algém que saiba o nome

Nível 2: (Servir de ponte para este mundo) Consegue fazer um espírito ser visto por todos embora este ainda seja intangível.

Nível 3: (Animar cadáveres) O losión torna-se capaz de animar 1 cadáver derramando seu sangue sobre a sepultura, pode criar zumbis ao gasto de 3 PVs por zumbi.

Nível 3: (Materializar)Pode materializar um espírito em sua forma ectoplásmica, os atributos do espírito em Spiritum passam a valer na terra, atravessar paredes, desaparecer, voar e usar poderes espectrais exigem o gasto de 1 PV, quando o espírito chegar a 0 PVs retorna a Spiritum, espíritos materializados recebem 1 PV de dano por golpe.

Nível 3: (Crusar Barreira dos mortos) Permite ao Losion adentrar Spiritum

Nível 4: (cemitério maldito) O Loison pode, a noite, animar até 16 cadáveres humanos e 36 animais bastando apenas uma voz de comando, uma névoa putrefata envolverá o lugar por onde seu exército caminhar e as criaturas voltarão à morte na manhã seguinte, os zumbis criados não servem ao loison, mas apenas são agentes da própria morte que vem levar os vivos para seu reino, losion não são atacados por seus próprios cadáveres.

Nível 5: (Exército das trevas) O Loison pode animar todos os mortos de um cemitério, ou até em um raio de 200 metros.

Mudanças

Nível 1: (Imitar Sons) pode imitar qualquer som que tenha ouvido.

Nível 2: (Flexibilidade) Seu corpo se torna flexível podendo passar pro frestas muito estreitas, ou alongar seus membros em até 25 metros.

Nível 3: (Metamorfose) pode se transformar no animal que quiser.

Nível 4: (Velocidade) Altera sua composição corporal como as pernas de um felino podendo dobrar sua AGI para correr ou dar saltos de até 100 metros.

Nível 5: (Invisibilidade) torna-se totalmente invisível.

Nova roupagem

Nível 1: Todos os Botos podem reconstruir sua vestimenta comum(a cartola branca, o terno branco de seda, etc.), seja por ela ter sido destruída ou perdida. Testa-se a Força de Vontade. A roupa garante + 2 em Carisma ao Boto.

Peçonha

Nível 1: A mordida do Mojú, ou Saliva esguichada por uma válvula abaixo da língua envenena a vítima. O veneno causa 1d6 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.

Nível 2: O veneno causa 1d6+3 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.

Nível 3: O veneno causa 1d6+6 de dano e exige um teste de CON para evitar uma debilitação (a peçonha causa um torpor e deixa uma pessoa em estado de terror catatônico, impedindo-o de se mover até o veneno ser extraído do corpo).

Pele Grossa

O Guaríba possui uma camada de pêlos e couro bastante rígido, a tal ponto que lhe confere uma armadura natural, sem penalizar DEX nem AGI.

Nível 1: confere IP 1 natural.

Nível 2: confere IP 2 natural.

Nível 3: confere IP 3 natural.

Nível 4: confere IP 4 natural.

Nível 5: confere IP 5 natural.

Percepção sobrenatural

Nível 1 : O guará tem um calafrio em lugares maculados pela violência e pela carnificina.

Nível 2: Consegue saber se algo muito ruim ocorreu no lugar.

Nível 2: Seus pelos se ouriçam na presença do sobrenatural.

Nível 3: Conseguem detectar magia em um local, objeto específico ou pessoa.

Nível 4: Sabem exatamente se alguém é uma criatura sobrenatural.

Nível 5: Conseguem ver a forma verdadeira de qualquer criatura sobrenatural, enxergar espíritos ou seres invisíveis e saber as intencões de uma magia em curso.

Percepção Temporal

Nível 1: O Jacaré é capaz de saber quanto tempo se passou depois de uma ação ocorrida, ou quanto tempo essa levará para acontecer, assim permite ao metamorfo ter a noção exata do tempo de ações de curtas (Teste de Percepção).

Presas

Nível 1: O Igpupia desenvolve presas que causam 1d6 de dano mais o bônus de força.

Nível 2: O Igpupia desenvolve garras que causam 1d6+2 de dano mais o bônus de força.

Nível 3: O Igpupia desenvolve garras que causam 1d10 de dano mais o bônus de força.

Nível 4: O Igpupia desenvolve garras que causam 2d6 de dano mais o bônus de força.

Nível 5: O Igpupia desenvolve garras que causam 2d6+2 de dano mais o bônus de força.

Presas Afiadas

Nível 1: +1 no dano.

Nível 2: +2 no dano.

Nível 3: +4 no dano.

Nível 4: +6 no dano.

Nível 5: +8 no dano.

Poder de Predador (Apenas Jaguar)

Nível 1: (cheiro de medo) Permite ao Jaguar identificar as emoções de um alvo através de um teste de PER.

Nível 1: (Andar em silêncio) Permite ao Jaguar abafar o som de seus passos, mesmo correndo, através de um teste de AGI.

Nível 2: (marca da morte) Permite ao Jaguar identificar o ponto fraco de um alvo através de um teste de PER.

Nível 3: (Marca de caça) O jaguar marca o cheiro da Vítima, podendo caça-la em um raio de 20 Km.

Nível 4: (urro aterrorizador) o Jaguar emite um rugido que paralisa a vítima de medo, exige um teste de Will X Will para que ela possa se aventurar a sair de um círculo de 10m. Todas as ações da vítima se tornarão difíceis.

Nível 5: (espírito da caçada) O jaguar coordena um grupo de até 5 felinos que cercarão a vítima, impedindo sua fuga.

Regeneração

Nível 1: o Mojú regenera 1 PV

Nível 2: o Mojú regenera 2 PV

Nível 3: o Mojú regenera 4 PV

Nível 4: o Mojú regenera 6 PV

Nível 5: o Mojú regenera 12 PV

Respostas do Passado

Nível 1: Permite ao Jacaré saber o que ocorreu em um local fazendo uma pergunta simples, testando sua Percepção, com penalidades e bônus de acordo com o bom senso do mestre (Perguntas como : “Esteve alguém aqui ?” ou “Ouve um ritual aqui ?”; são válidas. Perguntas como “ Eram bruxos que estavam aqui ?” ou “Quem era o caçador que passou por aqui ?” não são).

Saltos

Nível 1: permite ao Kurupi saltar 10 metros.

Nível 2: permite ao Kurupi saltar 25 metros.

Nível 3: permite ao Kurupi saltar 50 metros.

Nível 4: permite ao Kurupi saltar 100 metros.

Nível 5: permite ao Kurupi saltar 200 metros.

Sedução

Nível 1 (encanto da voz): Exige um teste de CAR X WILL da vítima. Faz com que a voz do personagem hipnotize sua vítima, que se desligará do mundo e ficará até horas apenas ouvindo o que ele tem a dizer.

Nível 2 (Ídolo vivo): Exige um teste de CAR X WILL da vítima. Faz uma pessoa do sexo oposto fazer qualquer coisa para agradar o personagem, de acordo que não ultrapasse suas convicções (como se matar ou matar alguém).

Nível 3 (tentação do prazer): A simples presença do personagem provoca loucos desejos libidinosos em qualquer pessoa do sexo oposto que esteja próximo a ele.

Nível 4 (paixão doentia): Exige um teste de CAR X WILL da vítima. Faz uma pessoa do sexo oposto fazer qualquer coisa pelo personagem, inclusive matar por ele.

Nível 5 (escravos do desejo): permite ao boto criar escravos por tempo indeterminado, que farão o que ele quiser, apenas para degustar de alguns momentos de prazer sexual. A manutenção dos escravos requer o mínimo de uma relação sexual por semana com eles.

Sentir o Sobrenatural

Nível 1: É dito que os animais podem sentir a presença de entidades espirituais com muito mais facilidade que os humanos. Assim, um personagem na forma Animal pode realizar tal proeza. O Mestre deve fazer um teste difícil de PER em segredo e, em caso de sucesso, avisar ao personagem o que ele está vendo ou sentindo.

Nível 2: O personagem pode detectar espíritos também na forma de Fera.

Nível 3: O Jacaré poderá sentir se a pessoa com quem conversa é um ser sobrenatural. Em caso da pessoa esteja tentando se disfarçar através de poderes não-mágicos, ela tem direito a um Teste de WILL contra INT do personagem para tentar enganá-lo.

Nível 4: capaz de detectar resíduos mágicos em um local, sabendo dizer se uma magia foi ou está sendo empregada ali. No entanto, não sabe ao certo que magia é esta e nem a que Caminho pertence.

Sombra da Lua (Apenas Iawar)

Nível 1: (Sombras da Noite) Permite ao Iawar desaparecer completamente na escuridão. Qualquer um que o esteja procurando deve fazer um teste difícil de PER.

Nível 2: (Andarilho inexistente) Permite ao Iawar, mover-se sem fazer qualquer ruído ou deixar rastros.

Nível 3: (visão dos mortos) Permite ao Iawar ver o mundo dos mortos sobreposto a terra.

Nível 3: (Andar pelos Sonhos) Permite ao Iawar invadir a noite os sonhos de alguém, e se comunicar com esta pessoa.

Nível 4: (Criador dos Sonhos Noturnos) permite ao Iawar tecer os sonhos de uma pessoa, controlando todas as imagens e sons.

Nível 4: (Sinais de Fumaça) Permite ao Iawar ter profecias através da fumaça de uma fogueira. Estas profecias se manifestarão em símbolos que o Iawar deverá decifrar.

Nível 5: (Conversar com espíritos) Permite ao Iawar invocar e conversar com espíritos que habitam a Floresta

Sonhar

Nível 1: Podem viajar naturalmente entre a Terra, Spiritum, Sonhar e Arcádia levando consigo até 1 pessoa

Nível 2: Podem levar um grupo de pessoas a estes planos.

Nível 3: Podem invocar criaturas comuns destes planos (criaturas com atributos 3d).

Nível 4: Podem gerar uma interferência do sonhar na terra, dando vida ou cristalizando coisas e seres do Sonhar na Terra.

Nível 5: Podem invocar qualquer criatura dos 3 planos descritos para a terra, criar um portal permanente ou cristalizar o sonho de alguém alterando a realidade ou a própria pessoa.

Terremotos

Nível 1: O Aho Aho consegue invocar com seus gritos terremotos com força de até 1d6 em um raio de 10 metros.

Nível 2: O Aho Aho consegue invocar terremotos com força de até 2d6 em um raio de 25 metros.

Nível 3: O Aho Aho consegue invocar terremotos com força de até 3d6 em um raio de 50 metros.

Nível 4: O Aho Aho consegue invocar terremotos com força de até 4d6 em um raio de 100 metros.

Nível 5: O Aho Aho consegue invocar terremotos com força de até 5d6 em um raio de 200 metros.

Transformação em humanos

Nível 1: Permite ao kurupi se transformar em humano por 1 hora perdendo seus ajustes de atributos,

Nível 2: Permite ao Kurupi se Transformar em humano por 5 horas

Nível 3: Permite ao Kurupi se Transformar em humano por 10 horas

Nível 4: Permite ao Kurupi se Transformar em humano por 1 dia

Nível 5: Permite ao Kurupi se Transformar em humano por 1 mês

Velocidade

Nível 1: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +2.

Nível 2: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +3.

Nível 3: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +4.

Nível 4: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +5.

Nível 5: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +6.

Viagem umbral

Viajes para spiritum, pindorama e sonhar, portais, invocação de criaturas e desenvolvimento de dons de pajés.

Nível 1: sentir a presença de espíritos ou entidades do sonhar ou de pindorama.

Nível 2: O guará consegue enviar mensagens em sonho para qualquer guará por meio de um rito que mescla fumo e transe.

Nível 2: O Guará consegue enxergar espíritos e o espectro distorcido de Spiritum sobre o plano da terra.

Nível 3: O Guará consegue adentrar Spiritum ou o Sonhar, podendo sair do portal onde quiser. Com este nível

também torna-se possível negociar com espíritos para o desenvolvimento de dons de pajé, é necessário um teste de Will para abrir e fechar os portais, se o portal não for fechado com sucesso criaturas do pesadelo podem escapar.

Nível 4: O Guará torna-se capaz de levar consigo um grupo de até 5 pessoas em suas viagens a Spiritum ou ao sonhar.

Nível 5: O Guará consegue trazer criaturas do sonhar ou de Spiritum para a Terra.





Apêndice –

Morbum et insaniam



Doenças

Não apenas de combates o personagem padece. O novo mundo padece de estranhas enfermidades que colocarão em jogo a vida do personagem, junto às velhas epidemias do mundo antigo. A vida é cruel e o mais destemido guerreiro da sacra igreja pode ver seus dias resumidos vítima de uma estranha febre adquirida naquela singela naquela singela expedição nas áreas pantaneiras. O tempo passa para todos e nos torna mais vulneráveis, o pesar dos anos degenera o corpo e aumenta nossa probabilidade de adquirir determinada doença, a média de vida no séc. XVII é de 40 anos.

Doenças

Por toda a história da humanidade as doenças sempre foram a maior causa de mortes que assolou a humanidade, pensemos nas grandes pestes e epidemias. O Novo Mundo possui a peculiaridade de mesclar as velhas às novas doenças, em uma sinfonia barroca, que a precária medicina da época não está tão preparada para enfrentar.

A descrição das Doenças seguirá a seguinte ordem:

Nome da Doença

% de Contágio: Valor Percentual do personagem ser infectado de acordo que entre em contato com o meio de infecção.

Forma de Contágio: Meio de infecção, ambiente ou situação que exige o teste.

Sintomas: Sintomas da doença.

Descrição da Doença: Progressão, e regras para a doença.

Chagas

% de Contágio: 40 - 46%

Forma de Contágio: Transmitida pela picada de insetos que vivem nos campos, serrados, Florestas e vilas.

Sintomas: Coceira no local da picada e chagas (feridas) que se espalham pelo corpo.

Descrição da Doença: No primeiro dia de convalescência, há intensa coceira no local da picada, a primeira chaga aparece no segundo dia causando 2 pontos de dano no persoangem, no terceiro dia a chaga começa a crescer causando mais 3 pontos de dano, a partir do quarto dia, as chagas passam a crescer e se espalhar pelo corpo do personagem causando 1d6+1 pontos de dano ao dia e se tornando contagiosa (40% para quem estiver em contato com o personagem). As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste crítico em Medicina [Ervas e Plantas]

Chato

% de Contágio: 0 a 40%

Forma de Contágio: Relações Sexuais

Sintomas: Coceira intensa

Descrição da Doença: Chato é um parasita que vive nos pelos púbicos da vítima, causando imensa coceira (teste de WILL para parar de coçar as partes íntimas) e ardência. Pode ser eliminado retirando-se os pelos púbicos.

Cólera

% de Contágio: 45%

Forma de Contágio: Adquirida principalmente em climas quentes, onde haja epidemia, é contraída consumindo-se comida ou bebida infectada por um doente, ou entrando em contato com ele.

Sintomas: Dores abdominais, diarréia, vômito e hipotermia (temperatura abaixo de 35°).

Descrição da Doença: Durante o período que o personagem estiver doente, todos os seus testes se tornam difíceis, a partir do quinto dia o personagem pode entrar em coma (teste de CON), se em coma possui 25% de chance de morrer.

Doença do sono**% de Contágio:** 10 – 40 %**Forma de Contágio:** transmitida pela picada de insetos que vivem nos Pântanos de Santa Cruz.**Sintomas:** Letargia e sonolência.**Descrição da Doença:** No primeiro e segundo dias após o contágio o personagem cai em estágio de torpor (sonolência) e todas suas ações se tornam difíceis, a partir do terceiro dia o personagem cai em sono profundo, morrendo no início da terceira semana após o contágio. O tratamento pode ser feito através de um teste difícil da perícia Medicina [Ervas e plantas], ou por meios mágicos, após o tratamento o personagem estará recuperado em 1 dia.**Febre do sertão****% de Contágio:** 40 - 60%**Forma de Contágio:** Transmitida pela picada de mosquitos, provenientes das florestas, Pântanos e cerrados**Sintomas:** Febre intensa, calafrios, desmaios.**Descrição da Doença:** A febre do Sertão é a denominação comum de diversas doenças desconhecidas que atacam os exploradores do sertão de Santa Cruz. A primeira semana é marcada por uma febre intensa e ininterrupta, na qual o personagem perde 1d3+1 PVs por dia; na segunda semana comessam os calafrios, a febre se intensifica e há a insidência de desmaios (teste de CON para resistir), todas as ações do personagem se tornam difíceis e o dano diário aumenta para 1d3+2 PVs; Na terceira semana o personagem cai inconsciente e passa a tomar um dano de 1d6 por dia, morrendo no início da quarta semana. Por colapso do organismo, mesmo que ele esteja com todos os PVs restaurados. As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste difícil em Medicina [Ervas e Plantas]**Gonorréia****% de Contágio:** 0 a 40%**Forma de Contágio:** Relações Sexuais**Sintomas:** ardência ao urinar e secreções purulentas no pênis (homem), a doença é a-sintomática nas mulheres.**Descrição da Doença:** A gonorréia não é mortal, contudo aumenta em 10% ao mês a chance de gerar impotência sexual e esterilidade. Se houver contato do foco de infecção com os olhos, inicia-se uma profunda infecção oftalmológica, com coceira intensa, olhos vermelhos, que através de um tratamento inadequado (falha em um teste de medicina) causará cegueira permanente.**Gripe****% de Contágio:** 60%**Forma de Contágio:** Infecção transmitida pelo contato com pessoas doentes, ou ambiente em que ela se encontra.**Sintomas:** Febre, coriza (corrimentos nazais), dor corporal, dor de cabeça, cansaço.**Descrição da Doença:** Doença viródica comum e inofensiva no homem branco, que se utiliza de remédios e ervas que aliviam o sintomas, estando curados em 1 semana. Porém devido aos índios não possuírem anticorpos contra esta enfermidade, não apresentam melhora dos sintomas, perdem 1d6 PVs por dia até a morte consequente em 1 semana. Não existe cura mundana para a doença.**Herpes Genital****% de Contágio:** 0 a 40%**Forma de Contágio:** Relações Sexuais**Sintomas:** pequenas bolhas dolorosas que se formam nos genitais.**Descrição da Doença:** Não é grave, mas sim dolorosa e possui um chance de 40% de gerar deformações nos futuros filhos do personagem.**Lepra****% de Contágio:** 15 a 40%**Forma de Contágio:** contato direto com um enfemo.**Sintomas:** Necrose progressiva do corpo com a aparição de feridas, perda da sensibilidade.**Descrição da Doença:** Doença progressiva e sem cura, a morte se dá em 1d6 anos, o personagem perde a cada mês 1 ponto em um atributo escolhido aleatoriamente.**Loucura do sertão****% de Contágio:** 10 – 40%**Forma de Contágio:** Transmitida através da picada de insetos provenientes das matas das florestas e cerrados de Santa Cruz.**Sintomas:** Dor de cabeça, febre, agressividade, delírios.**Descrição da Doença:** O primeiro dia da infecção é marcado por dor de cabeça, febre e inquietação, a partir do segundo dia comessam pequenas crises de agressividade sem sentido (teste de WILL para resistir), entre o terceiro e o quinto dia a febre aumenta, o personagem passa a sofrer delírios, perde 1d6 PVs por dia e todas as suas ações se tornam difíceis. A partir do sexto dia o personagem cai inconsciente e passa a sofrer 2d6 PVs por dia até morrer por colapso do organismo no sétimo dia. As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste difícil em Medicina [Ervas e Plantas]**Peste Bubônica****% de Contágio:** 75%**Forma de Contágio:** Contato direto com um enfermo, mordida de um rato infectado, pulgas de ratos infectados e em lugares de epidemias, principalmente caravelas e vilas costeiras.**Sintomas:** Febre alta, dores abdominais, delírios, aparição de um bolsa negra nas axilas e sobre o colo.**Descrição da Doença:** Febre alta durante 1d3 dias, aparição da bolsa, dores abdominais e delírios, a bolsa leva

1d6+1 dias para estourar, o personagem possui 45% de chance de morrer. Após a bolsa estourar o personagem vê PVs reduzidos a 0 e recuperará 1 PV por dia. A doença possui a possibilidade de 45% de deixar como seqüela a debilidade física da vítima (perca de 1d3 permanentes em FR, CON e AGI).

Pneumonia

% de Contágio: 35%

Forma de Contágio: Contato com um enfermo ou por ter passado por um frio extremo.

Sintomas: Febre alta, tosse seca e constante, dores corporais e dificuldade de respirar.

Descrição da Doença: O personagem sofre 1d6 dias de febre intensa e tosse seca e dores corporais, seus PVs são reduzidos à metade, há 35% de chance do personagem entrar em estado de semi-coma por 1d6+3 dias (PVs reduzidas a 1) com 45% de chance de morrer. Não morrendo o personagem recupera 1 pv por dia até se recuperar.

Raiva

% de Contágio: 60%.

Forma de Contágio: Mordida de Animais infectados (principalmente cães, gatos, ratos e morcegos), o animal infectado pode ser reconhecido pela agressividade e intensa salivação.

Sintomas: Modificação progressiva da personalidade, paranóia, crises de agressividade, impossibilidade de beber pela contração dos músculos da garganta.

Descrição da Doença: Durante os dois primeiros dias da infecção o personagem passa a sofrer de febre e dores de cabeça, a partir do segundo dia, passa a sentir aversão a líquidos, vômitos e dificuldades de respiração, perde 2 PVs por dia. Do sexto ao nono dia persistem os sintomas dos primeiros dias somados à convulsões e paralisias seguidas de ataques de furor e salivação, o personagem perde 1d6 PVs por dia, a partir do décimo dia a situação se agrava, entra em profunda paranóia, e sua agressividade aumenta e se volta contra ele e seus companheiros, o personagem deve fazer um teste de WILL difícil para evitar atacar, arranhar ou morde-los, a maior parte de suas ações se torna difícil, perderá 1d6+3 Pvs por dia até que morra por asfixia. A Raiva não pode ser curada por meios mundanos, que quanto muito só aliviam os sintomas (Teste normal nos primeiros dias, difíceis a partir do quinto e impossíveis a partir do décimodia).

Sífilis

% de Contágio: 40%

Forma de Contágio: Relações Sexuais.

Sintomas: pequena ferida indolor nas genitais.

Descrição da Doença: Aparecem pequenas feridas indolores nas genitais da vítima que logo desaparecem, após um mês as feridas reaparecem e surgem chagas pelo corpo da vítima que podem ser curadas com a perícia Medicina através de um teste fácil, após alguns anos a doença ataca o cérebro causando a degeneração progressiva da vítima, que começa agindo de forma exaltada e excêntrica, passando à loucura e degeneração física, que termina por deixa-la parálitica e vegetativa. Não há cura mundana para a sífilis.

Tétano

% de Contágio: 45%

Forma de Contágio: Pelo contato de feridas com terra ou metal enferrujado.

Sintomas: espasmos musculares acompanhados de febre, períodos de semi-coma alternados, com dificuldade respiratória.

Descrição da Doença: Durante 1d6+2 dias o personagem sente extrema febre e espasmos musculares que tornam todas suas ações difíceis, há chances de entrar em um estado de semi-coma por dia, onde seus PVs são reduzidos a 1 (Teste de CON para Resistir), em semi coma há 40% de chance do personagem morrer por parada respiratória. O tétano é chamado de mal dos 7 dias pois é muito difícil sobreviver além disso. Após o fim do período o personagem recupera 1 PV por dia de repouso absoluto.

Tifo

% de Contágio: 70%.

Forma de Contágio: Transmitida por piolhos encontrados nos enfermos.

Sintomas: Febre alta, feridas pelo corpo, diarreia com hemorragia intestinal, dores abdominais, debilidade e delírios febris.

Descrição da Doença: O personagem fica 1d6+2 dias debilitado (CON, FR e PVs reduzidos à metade) e com intensa febre. Feridas surgem por todo corpo menos o rosto, palmas das mãos e na planta dos pés. Diarréia hemorrágica, dores abdominais, chance de 35% de cair de cama com delírios febris por mais 2d6+1 dias, estagio no qual possui 35% de chance de morrer por dia e, sobrevivendo, ficará com a seqüela da perda de 1d3 pontos de força. Sobrevivendo o Personagem recuperará 1 PV e 1 ponto de FR e CON Por dia. Menos a seqüela (se passou para a segunda fase da doença).



Animais

Animais são uma parte importante para as campanhas de Santa Cruz, As selvas, campos e cerrados estão cheios deles. Abaixo apresentamos uma lista dos principais animais existentes em Santa Cruz. O número entre parênteses indica a quantidade de pontos de fôcus necessária para invoca-los.

- (1) **Bem-Te-Vi:** IP 00 PVs 06 Ataques 01 Bico 50% Dano desconsiderável CON 04 FR 02 DX 02 AGI 10 INT 01 WILL 02 CAR 04 PER 15
- (1) **Caranguejeira:** IP 00 PVs 03 Ataques 01 Mordida 40% Dano 1(veneno) CON 02 FR 01 DX 00 AGI 10 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **Cuica:** IP 00 PVs 09 Ataques 01 Mordida 35% 1d4-2 CON 08 FR 04 DX 02 AGI 13 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15
- (1) **Cutia:** IP 00 PVs 09 Ataques 01 Mordida 35% 1d4-2 CON 08 FR 04 DX 02 AGI 13 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15
- (1) **Escorpião:** IP 00 PVs 03 Ataques 01 Ferrão 40% 2 pontos de dano (veneno) CON 02 FR 01 DX 02 AGI 10 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **iguana:** IP 02 pele PVs 10 Ataques 01 Mordida 48% 1d4 CON 08 FR 05 DX 02 AGI 15 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **Micos/Saguís:** IP 00 PVs 12 Ataques 01 Mordida 58% 1d4-2 CON 10 FR 06 DX 10 AGI 19 INT 05 WILL 04 CAR 03 PER 20
- (1) **morcego vampiro:** IP 00 PVs 08 Ataques 01 Mordida 50% 2 pvs por rodada CON 06 FR 03 DX 02 AGI 10 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 26
- (1) **Sapo :** IP 00 PVs 04 Ataques 01 Veneno/comum 36% 1d6 por dia CON 03 FR 01 DX 02 AGI 06 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **Sapo venenoso:** IP 00 PVs 04 Ataques 01 Veneno/Sapo Venenoso 36% 1d6+1 por dia CON 03 FR 01 DX 02 AGI 06 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **Piranha:** IP 01 escamas PVs 09 Ataques 01 Mordida 83% 2 pontos de dano CON 04 FR 01 DX 00 AGI 13 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (1) **Viúva negra:** IP 00 PVs 02 Ataques 01 Mordida/veneno 52% 1 ponto de dano CON 01 FR 01 DX 00 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (2) **Arraia Pintada:** IP 01 Pele PVs 10 Ataques 01 Ferrão 53% 1d6+4 (veneno) CON 08 FR 03 DX 00 AGI 07 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15
- (2) **Cachorro do Mato:** IP 00 PVs 13 Ataques 01 Mordida 61 % 1d6-1 CON 10 FR 07 DX 02 AGI 13 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25
- (2) **Capivara:** IP 01 Pele PVs 12 Ataques 01 Mordida 45% 1d4 CON 10 FR 10 DX 02 AGI 14 INT 03 WILL 03 CAR 03 PER 15
- (2) **Cascavel:** IP 03 Pele/escamas PVs 08 Ataques 01 Mordida/veneno 64% 1d6+1 por dia CON 05 FR 02 DX 00 AGI 14 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16
- (2) **Cobra Coral:** IP 03 Pele/escamas PVs 06 Ataques 01 Mordida/Veneno 58% 1d6+2 por dia CON 03 FR 01 DX 00 AGI 08 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16
- (2) **Gavião:** IP 00 PVs 11 Ataques 01 Bico 62% 1d4-1 CON 06 FR 04 DX 02 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 04 PER 15
- (2) **Hapia:** IP 00 PVs 14 Ataques 01 Bico 85% 1d4 CON 09 FR 06 DX 02 AGI 15 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15
- (2) **Jararaca:** IP 03 pele/escamas PVs 08 Ataques 01 Mordida/Veneno 63% 1d6+1 por dia CON 05 FR 02 DX 00 AGI 13 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16
- (2) **Paca:** IP 01 Pele PVs 10 Ataques 01 mordida 50% 1d4-2 CON 08 FR 05 DX 02 AGI 13 INT 03 WILL 03 CAR 03 PER 15
- (2) **Ratão do Banhado:** IP 00 PVs 09 Ataques 01 Mordida 52% 1d4+1 CON 07 FR 04 DX 02 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15

(2) **Tatu:** IP 03 casco/pele PVs 17 Ataques 01 Mordida 50% 1d6-1 CON 15 FR 06 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 02 CAR 03 PER 15

(2) **Surucucu:** IP 03 pele/escamas PVs 10 Ataques 01 Mordida/veneno 64% 1d6+3 por dia CON 07 FR 06 DX 00 AGI 14 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

(2) **Urutu:** IP 03 PVs 08 Ataques 01 Mordida/veneno 63% 1d6+2 por dia CON 05 FR 02 DX 02 AGI 13 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 15

(3) **Anta:** IP 01 Pele PVs 22 Ataques 01 Cascos 48/48 % 1d6+1 CON 20 FR 20 DX 02 AGI 13 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 20

(3) **Caititu:** IP 01 Pele PVs 19 Ataques 01 Presas 62% 1d6 CON 16 FR 10 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

(3) **Cão de Caça:** IP 00 PVs 17 Ataques 01 Mordida 62 % 1d6-1 CON 12 FR 08 DX 02 AGI 13 INT 04 WILL 05 CAR 04 PER 25

(3) **Ema:** IP 01 pele PVs 12 Ataques 01 Bico 50% 1d4-2 CON 10 FR 10 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 02 CAR 03 PER 15

(3) **Jiboia:** IP 04 pele/escamas PVs 13 Ataques 01 constrição 62% 1d4-1 por rodada CON 10 FR 13 DX 00 AGI 12 INT 02 WILL 02 CAR 00 PER 16

(3) **Lobo Guará:** IP 00 PVs 15 Ataques 01 Mordida 62% 1d6-1 por rodada CON 12 FR 08 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 04 CAR 02 PER 25

(3) **Queixada:** IP 01 Pele PVs 19 Ataques 01 Presas 62% 1d6 CON 16 FR 10 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

(3) **Tartaruga:** IP 04 carapaça/pele/escamas PVs 20 CON 18 FR 08 DX 02 AGI 16 água (04 terra) INT 02 WILL 02 CAR 03 PER 15

(4) **Bugio:** IP 01 pele PVs 16 Ataques 01 Briga/Mordida 50% 1d4 CON 14 FR 08 DX 10 AGI 16 INT 05 WILL 05 CAR 03 PER 20

(4) **Maracajá:** IP 01 pele PVs 18 Garras 64% 1d6+1 CON 14 FR 15 DX 05 AGI 16 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25 Ataques 02 Mordida 64% 1d6+2

(4) **Jacaré:** IP 05 pele/escamas PVs 28 Mordida 35/85 Água 1d6+3 CON 23 FR 22 DX 02 AGI 10/15 (Água) INT 02 WILL 04 CAR 01 PER 15 Ataques 02 Cauda 30/80 Água 1d6+2

(4) **Jaguaririca:** IP 01 pele PVs 18 Garras 64% 1d6+2 CON 15 FR 16 DX 05 AGI 16 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 25 Ataques 02 Mordida 64% 1d6+2

(4) **Tamanduá:** IP 01 pele PVs 15 Ataques 01 garras 50% 1d6 CON 13 FR 12 DX 03 AGI 13 INT 03 WILL 04 CAR 03 PER 15

(5) **Cavalo:** IP 01 Pele PVs 28 Ataques 02 Coice 60% 1d6+6 CON 25 FR 30 DX 02 AGI 10 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

(5) **Mula:** IP 01 Pele PVs 21 Ataques 01 Coice 62% 1d6+5 CON 18 FR 30 DX 02 AGI 12 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

(5) **Onça Pintada/Negra:** IP 01 Pele PVs 25 Ataques 02 Garras de 35 a 85% 1d6+4 Mordida de 35 a 85% 1d6+4 CON 20 FR 22 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

(5) **Suçuarana:** IP 01 pele PVs 20 Ataques 02 Mordida de 35% a 85% 1d6+3 Garras de 35% a 85% 1d6+3 CON 15 FR 18 DX 05 AGI 15 INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

(5) **Sucuri/Anaconda:** IP 04 pele/escamas PVs 25 Ataques 01 constrição de 35% a 85% 1d6+3 por rodada CON 20 FR 25 DX 00 AGI 10 INT 02 WILL 03 CAR 00 PER 16

(5) **Veados:** IP 01 pele PVs 15 Ataques 01 Chifres/cabeçada 56% 1d4-2 CON 13 FR 10 DX 02 AGI 18 INT 04 WILL 04 CAR 04 PER 24

(6) **Bezerro:** IP 01 Pele PVs 13 Ataques 01 Chifres 38% 1d6+2 ou Coice 30% 1d6+1 CON 12 FR 15 DX 02 AGI 08 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20

(6) **Boi:** IP 01 Pele PVs 38 Ataques 01 Chifres 56% 1d6+3 ou Coice 40% 1d6+1 CON 35 FR 40 DX 02 AGI 06 INT 03 WILL 04 CAR 04 PER 20





Criando Cenários para aventuras

A criação de cidades, regiões, fazendas, ilhas é de sua dinâmica de intrigas e segredos é uma das melhores formas de iniciar uma campanha porque permite por meio da história dos personagens encaixa-los no meio deste mar de problemas e leva-os a tomar posições, agir em determinados propósitos e decifrar os mistérios deste mundo. A criação de um cenário para aventuras é mais simples do que a criação de uma aventura pronta, a única dica é não deixar o cenário intacto, mas atualiza-lo no final de cada aventura e criar eixos para as próximas. Assim a medida que os personagens vão desbravando o mundo de Santa Cruz você vai criando um mundo próprio, único e mutável. O melhor de tudo ele possuirá segredos que só você conhece e será diferente do mundo de qualquer outro mestre.

Etapa 1 - Localize o cenário

Uma serra perdida? uma tribo? uma cidade? Quando? Determine primeiramente onde se passará a aventura, e pesquise informações sobre o lugar no próprio Santa Cruz ou em outras fontes, depois descreva a localização e a história de seu cenário.

Exemplo:

Fazenda D. Sebastião

De propriedade de D. Lázaro Sebastião de Souza, um português criado em Piratininga. A Fazenda D. Sebastião dos Campos de Piratininga se tornou o epicentro de um conflito feroz que ainda deixa marcas.

A Fazenda foi fundada por D. Fernando, pai de D. Lázaro, que recebeu as terras através da câmara municipal da antiga vila de Santo André da Borda do Campo. Durante a Confederação dos Tamoios D.

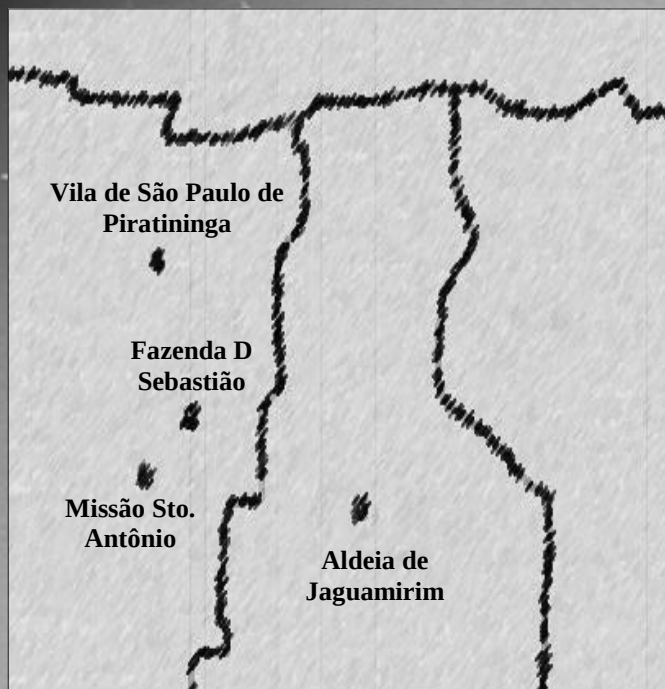
Fernando tomou armas a favor de João Ramalho e Brás Cubas e pereceu.

Bandos Tupinambás avançaram sobre a fazenda, mataram D. Fernando e incendiaram as plantações. Nesta época D. Lázaro contava apenas com 12 anos e jurou acabar com a ameaça dos bugres, vingando seu sangue derramado.

Inteirando-se do fato, a Companhia de Jesus fundou a missão de Sto. Antônio a sudeste da Fazenda D. Sebastião, logo após a derrota dos indígenas. O objetivo da missão era o de criar um cinturão que proteja a vila de São Paulo dos Campos de Piratininga contra os Tupinambás que destruíram a vila de Santo André. Contudo, a aldeia não foi bem aceita pela aldeia de Jaguamirim, ao sul da fazenda, que resiste ao contato com o homem branco e a qual D. Lázaro pretende destruir, se apropriando das terras para expandir suas pastagens, temendo apenas a guarda municipal (que aparentemente mantém boas relações com os jesuítas).

Se julgar necessário crie referências gráficas para este cenário criado, figuras representando lugares, mapas, documentos, etc.





Etapa 2 – Habite o cenário

Crie as pessoas que vivem no cenário criado. Quem são? qual sua história? O que querem? Como se relacionam com as outras pessoas do lugar? Que segredos guardam? São perguntas que te orientarão nesta etapa. Não se preocupe em criar fichas de personagens para todos, faça-as a medida que forem necessárias, se um personagem jogador for brigar com um antagonista estabeleça as perícias de ataque/defesa, IP, pontos de vida dele e outros dados que precisar e depois complete a ficha quando tiver tempo, quando precisar, e se este antagonista ainda estiver vivo.

Personalidades

D. Lázaro Sebastião de Souza: Proprietário da Fazenda D. Sebastião. Homem rude e disseminador da ideia de que a aldeia de Jaguamirim ser um foco onde pode surgir uma nova Tamúya e ameaçar São Paulo de Piratininga.

Uaribú: Morubixaba da aldeia de Jaguamirim. Sabe do ódio do homem branco, que pretende destruir sua tribo, e a mantém em perpétuo estado de prontidão. Embora saiba que a aldeia do norte, chefiada pelo homem branco diz buscar apoiar sua aldeia, desconfia veementemente que a tal “Missão Sto. Antônio” seja uma armadilha.

Iaramim: Pajé de Jaguamirim. Embora tenha sido ameaçado por espíritos da natureza, no vale da morada de anhangá (Anhangabaú), de que sua tribo pereceria, caso se aliasse ao homem branco; Iaramim conversou também

com o “pajé” branco da aldeia do norte, e acredita que a paz é possível, mantendo profundo receio quanto ao radicalismo de Uaribú.

Iuatê: Iuatê cresceu admirando o homem branco. Aproximou-se de D. Lázaro que deu garantias de acolhê-lo como agregado, desde que esse o mantesse informado sobre sua tribo, e ajudasse na destruição de sua própria aldeia.

Padre Anselmo: Jesuíta responsável pela Missão Sto. Antônio, devotado à conversão deste pobre povo abandonado por Deus (índios). Acredita que a paz é possível e que a aliança entre a coroa e a Companhia de Jesus seja o melhor caminho para conter a fúria dos bandeirantes. Tem buscado o contato com Jaguamirim através de índios missionados e tratado contatos com Iaramim.

D. Ângelo de Açores: Soldado chefe da guarda municipal de São Paulo dos campos de Piratininga, amigo íntimo de d. Vaz (Juiz ordinário da vila) e membro da Ordem de Avis. Aos 7 anos de idade teve a visão de um anjo e está convicto que sua missão na terra é a conversão dos pobres selvagens ao reino de Deus. Tendo prestado nos últimos anos todo apoio possível à Companhia de Jesus.

Etapa 3 – Crie eixos de aventuras

Por meio do conflito entre os personagens criados busque eixos para iniciar uma aventura e encaixar os personagens jogadores na história.

Ideias para aventuras

- Iuatê, sob mando de D. Lázaro tenta influenciar sua tribo a um ataque precipitado à vila, o que daria a D. Lázaro argumentos para reunir todos os fazendeiros da região contra a tribo.

- Ataques a Anhangauína começam a assolar a tribo, pela postura de Iaramim. O que geraria tensão no interior da tribo. Principalmente em relação a Uaribú, que buscaria a parte de sua tribo que houvera se corrompido.

- Frei Anselmo busca infiltrar índios missionados no interior de Jaguamirim visando pacificar a tribo e preparar um contato com os Jesuítas. O que gera um conflito no interior da tribo entre o grupo que quer se aproximar da tribo e o que apoia Uaribú.

- Uaribú, sob ataque da Anhangauína planeja um ataque à aldeia de Sto. Antônio, para destruir os índios corruptos e acalmar os espíritos da floresta (O que jogaria D. Ângelo contra a aldeia e justificaria a adesão dos bandeirantes).

- D. Lázaro ataca os fazendeiros, que atacam a missão de Sto. Antônio, jogando D. Ângelo e a guarda contra o corpo de fazendeiros.



Criando aventuras

Com o cenário pronto você deverá criar uma aventura. Aventura é um roteiro de trama prevendo ações a serem tomadas pelos personagens dos jogadores, impondo desafios e conduzindo-os por uma trama que possui início meio e fim. Toda aventura parte de uma ideia inicial a busca de um artefato, descobrir o responsável por morte na região, impedir um ritual, decifrar um mistério, escapar do cativeiro de um navio pirata. A ideia inicial é a essência do desafio que você quer dar aos jogadores a partir do delineamento dela você chega a um conceito de aventura. O Salvar uma vila se torna

“Salvar uma vila, que a 3 semanas está sob cerco dos Tupinambás, que acreditam que a presença do homem branco libertou espíritos malignos, que estão adoecendo a tribo”.

A partir deste ponto você consegue criar eixos para encaixar os personagens e iniciar a trama. Os personagens podem ser:

- *Moradores da vila que estão formando uma bandeira para destruir a tribo.*
- *Tupinambás que estão preparando um novo ataque.*
- *Jesuítas que desejam ir a tribo para ver o que motivou o ataque.*

Divida a aventura em partes, situações chaves onde ocorrerão encontros que desenvolverão a trama.

Situação chave 1 – a reunião

Em frente ao pelourinho da vila D. José, vereador da câmara incita os homens de bem a destruir os selvagens, junto aos índios missionados estão espiões tupinambás disfarçados. Os índios podem se manifestar sobre o que está ocorrendo na tribo, o que pode transformar a bandeira de ataque em uma missão diplomática. A

companhia de Jesus se interessará em sondar a vila, os fazendeiros desejam aniquilar os índios.

Situação chave 2 – A Caminho

A) Se foi organizada uma bandeira de caça.

No caminho da tribo a bandeira é atacada por uma criatura misteriosa e invisível, índios falam sobre a maldição do homem branco D. José decide que os índios da bandeira são traidores e devem ser mortos, o ataque da criatura persiste e reduz o grupo a menos de 10 homens que são cercados pela tribo e levados à aldeia.

B) Se foi organizada uma missão de aproximação

Durante o ataque os jesuítas se convencem que estar longe da fé tornou os índios sujeitos às ações do demônio.

Situação chave 3 – Na Tribo

Crie no final um desfecho onde os conflitos e mistérios se resolvem, um final épico, um climax para a história.

O grupo seguiu o pajé até um pântano onde ele conversava com criaturas desconhecidas dos índios, tentáculos negros se moviam por todos os lados. Falava palavras em um idioma estranho, Padre cristino diz: este antigo mal do velho mundo seduz os nativos destas terras. O pajé se torna uma criatura demoníaca....

Trace os rumos de desfecho possíveis:

- *Se o grupo matar o pajé os índios doentes serão curados*

- Se o Pajé conseguir fugir, sonhos estranhos passarão a perturbar os personagens e eles passarão a acordar feridos, nauseados, etc.

Crie a ficha dos antagonistas e monstros encontrados e no final trace ideias para aventuras futuras que se seguirão a esta e assim você começará a formar uma grande campanha.

- Enquanto os personagens são vítimas dos sonhos boatos falam sobre pajés que conseguem adentrar os sonhos.

- O Pajé foi vencido mas as criaturas dominaram a mente do vereador que pretende fazer uma carnificina na vila....

Como exemplo, no próximo capítulo você poderá ler e jogar com seu grupo uma aventura pronta, se baseie no formato dela a princípio e com o tempo você desenvolverá seu próprio estilo de aventuras.

DICA: Dose os desafios de acordo com as habilidades dos personagens, não adianta fazer uma aventura que dependa do combate para um grupo de jesuítas e xamãs ou uma aventura que dependa do uso da magia para jogadores que não possuam poderes mágicos. Procure diversificar os desafios exigir fé, perícias de rastreio, intriga, magia, combate e assim você torna todos os personagens fundamentais e não deixa nenhum jogador entediado.





Aventura Pronta

A caçada à orquídea Sangrenta

13 de Fevereiro

Desembarcamos às margens do rio Orellana, a selva densa se alonga a nossa frente, subindo o rio sabemos da presença de três aldeias, uma onça negra como a noite esteve a acompanhar nossa embarcação. Essa já é uma área de risco, os colonos da região reivindicam o direito de capturar os selvagens como escravos embora a coroa Lusitana negue a eles este direito e reconheça a importância da conversão da população nativa.

17 de fevereiro

Desembarcamos na primeira aldeia nas margens do grande rio, que se não tivesse águas doces juraria se tratar de um mar, um mar sereno ao qual as águas guardam um perigo profundo, as piranhas. Pude observar sua ação sobre um de nossos carregadores que, ferido acidentalmente caiu no grande rio. Em uma ação de segundos a água borbulhou em tons rubros e nos despedimos do pobre empregado. Esta terra é mais mortífera do que parece.

18 de fevereiro

Pude testar meus conhecimentos com o idioma dos índios, nosso contato foi amistoso. Apresentei-me como o pajé da tribo dos brancos, os nativos me apresentaram seu pajé. O velho demonstrava um ar de sabedoria e tentei lhe explicar que os desígnios do senhor repreendiam a feitiçaria e libertinagem no qual seu povo vivia. Ele me falou coisas incompreensíveis sobre “espíritos” das plantas e animais. Percebi que nosso diálogo fora infrutífero.

23 de fevereiro

Por miséria do destino, um de nossos homens portava lepra, agora a missão está perdida e a tribo condenada, o pajé amaldiçoa nossa presença culpando-nos por levar-mos a peste a eles por eu ter profanado, rindo, dos espíritos da natureza. Disse-me que agora só há uma solução. Que devo buscar um vale sombrio, onde vive a terrível Boiúna e lhe trazer a flor rubra como sangue. Tentei lhe dizer que o mal do qual padecia sua tribo só encontrava alívio nas mão do senhor, que curou os leprosos e ressuscitou Lázaro enfermo... mas em vão, estou condenado, os padres quedam reféns, nossa embarcação é guardada por guerreiros da tribo, e só, devo mergulhar na floresta, acompanhado apenas de dois selvagens, para levar a dita flor ao Pajé.

01 de março

Miséria de busca interminável, os dias custam a passar, algum estranho mal me acometeu, começo a sentir uma febre imensa, me sinto observado o tempo todo.

Algum dia

A noite no acampamento fomos surpreendidos por uma serpente negra, que deveria medir em torno de 30 metros. De um bote a maldita devorou um selvagem. Corri incessantemente pela mata, mas a febre já me causava alucinações, vejo um índio desconhecido que me observa e no final, vejo um vale, deve ter uns 30 metros de profundidade, encontro a flor, desmaio. Ao acordar me encontro na tribo. Não sei se sonho ou morri, estranhamente não sinto a febre e os índios estão curados da lepra. Recobro a consciência, acredito que tive alucinações de homens que se transformam em onças, aves que falam e enormes serpentes. Mas algo é fato, há um remédio para lepra nestes confins de mundo, julgo que minha verdadeira missão foi ter encontrado essa flor e levá-la para a Europa. O senhor morreu na cruz mas seu poder é manifesto na natureza.

Diário do padre Juan Alvarez de Avelar, Missionário da Coroa de Castilla. Encontrado por soldados Lusitanos flutuando sobre o rio das Amazonas.

Início

A aventura começa quando a Companhia de Jesus pretende enviar uma segunda missão às margens do Rio das Amazonas com dois objetivos. Atar contato e buscar a catequese das tribos da região e buscar uma missão de 30 homens, chefiada por Avelar, que desapareceu na floresta a um ano.

Para tanto a companhia sob apoio da Coroa está disposta a pagar um soldo de 30.000 Réis a cada pessoa que integrar a missão. Um mercador de nome Lázaro de Albuquerque se alistou a dar proteção aos padres dizendo dispor de uma pequena frota de canoas propícia para exploração de rios.

Alem de Albuquerque, o soldo dos Jesuítas é suficiente para atrair a maior parte dos personagens. Alem da hipótese deles se alistarem na missão por conta própria, o Narrador pode inseri-los na missão, com os personagens :

- Sendo parentes do grupo desaparecido e buscando seus familiares.
- Sendo membros da Companhia de Jesus designados à Missão.
- Sendo soldados da Coroa Lusitana designados à proteção do grupo.
- Sendo membros da Ordem de Avis, protegendo os religiosos e buscando desvendar o mistério do desaparecimento do grupo.
- Sendo Membros de Ordens Cabalísticas, ou exploradores, que viram na Missão a possibilidade de ir para a Grande Floresta procurar relíquias ou cidades perdidas (a escolha do Narrador).
- Sendo criminosos ou prisioneiros que receberão o perdão da Coroa após a Missão.
- Sendo escravos de membros da Missão.
- Sendo índios de alguma aldeia missionada mandados em auxílio, como rastreadores.

- Sendo índios dos Uitakás, a tribo da região vigiando de perto a missão.
- Sendo colonos da Região interessados em frustrar a Missão e escravizar a tribo.

Situação chave 1 -O porto de Belém

Os personagens se encontram em frente as embarcações de Albuquerque, dez canoas com capacidade para dois homens e mantimentos. O homem porta um chicote nas mãos que utiliza para golpear seus 5 escravos negros que carregam seus mantimentos. Albuquerque é um homem rude que tratará qualquer personagem não branco como inferior a si (o que pode ocasionar conflitos). Padre Olavo, chefe da missão, fará de tudo para acalmar possíveis conflitos. Albuquerque levará três capangas e um escravo consigo, Padre Olavo levará dois missionários e três carregadores.

Situação chave 2- O Rio das Amazonas

A noite começa a cair sobre a grande selva, pássaros cantam, Albuquerque parece pensativo, os barcos se aproximam de uma ilha no Amazonas. Albuquerque começa uma discussão com Padre Olavo que nota o desconforto dos carregadores.

A - Vamos dormir aqui esta noite.

PO- Você está louco, os homens não querem atracar aqui. Dizem que é Auramá.

A – Não são homens padre, são animais e animais não pensam, suas línguas são apenas grunhidos. Vamos animais ataquem (aponta uma pistola para os carregadores).

Se houver resistência Albuquerque não oscilará em matar um ou outro carregador.

Encontro 3- A Ilha

Estranhamente não há ruídos de animais na ilha. Durante a preparação da fogueira uma pedra ornamentada é encontrada no chão por um dos padres.

P – Estranho, um Muiraquitã marajoara. Na época dos primeiros contatos eles estavam desaparecendo. Foram exterminados pelos primeiros colonos. Veja (aponta para um morro de 200m no centro da ilha) eles moravam sobre estas montanhas. Enterravam seus mortos em urnas de argila com uma série de ritos que julgavam dar imortalidade aos cadáveres.

A noite uma densa névoa toma conta da ilha, nenhum som é ouvido. Enquanto todos dormem Albuquerque se levanta. Um teste difícil de percepção permitirá a algum personagem despertar e seguir Albuquerque.

Albuquerque se afastará do grupo, pegará um mapa e cavará onde encontrará um livro trancado dentro de um baú. Se for surpreendido por algum personagem atirá-lo e correrá deixando cair o livro, que é um diário com o texto presente na introdução desta aventura.

Neste momento duas ações poderão ocorrer.

a) Se alguém surpreendeu Albuquerque, o tiro acordará o grupo que verá, surgindo do nevoeiro, e levantando-se do chão um grupo de 10 índios mortos vivos. Alguns carregadores gritam “Aú nhangá mará” o que algum personagem com conhecimento em tupi guarani entenderá como “Maldição dos Marajoaras”, correndo para onde os barcos estão os personagens perceberão que Albuquerque soltou os barcos no rio e foge em uma canoa.

b) Se ninguém seguiu Albuquerque, o grupo acordará ante o ataque das múmias marajoaras, Albuquerque fugirá com facilidade levando consigo o diário e soltando as canoas no rio.

Nota: O rio estará infestado de piranhas. Se o mestre quiser ajudar fará um padre tentar nadar até uma canoa sendo atacado por umas vinte piranhas. Se não deixe os personagens descobrirem por conta própria.

Nota 2 – As múmias marajoaras se tornarão pó ao raiar do dia. Voltando para o morro onde se encontram as urnas.

Segue um mapa da ilha com os encontros possíveis:



1- O local onde se encontram os personagens. 5 mortos vivos se formam a partir de cinzas. As armas dos personagens atravessam as criaturas (Múmias marajoaras) mas elas se recompõem em duas rodadas após serem destruídas (se tornando novamente cinzas), Atacadas por água benta as criaturas serão destruídas mas se refazerão em 5 rodadas. Cerca de 50 múmias marajoaras estão na ilha para encontros aleatórios.

2- 2 aqui há uma cabana de pescadores com 5 cadáveres em decomposição. Eles não se levantarão e possuem marcas de garras felinas.

3- 5 canoas estão abandonadas, desfazer os nós demorará 3 rodadas.

4- As cinzas dos marajoaras se agrupam formando uma criatura de 4 metros, existem uma rampa cavada na montanha que permite trilhar um caminho ao seu topo.

5- A vila dos Marajoaras completamente destruída, esqueletos humanos estão por todas as partes. Há um terreno onde existem várias urnas de argila, os personagens vêem uma criatura se formando a partir de uma, se quebrarem a urna verão que ela será destruída. Se destruírem todas as urnas todas as múmias Marajoaras se tornarão pó. Deste ponto pode-se avistar as 5 canoas do encontro 3.

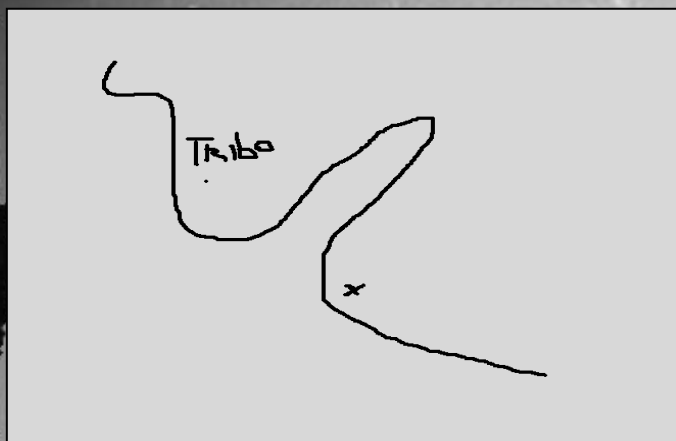
6- As canoas soltas por Albuquerque descendo o rio numa velocidade que as tornará impossível de serem alcançadas através do nado.

Situação chave 4- A grande Floresta.

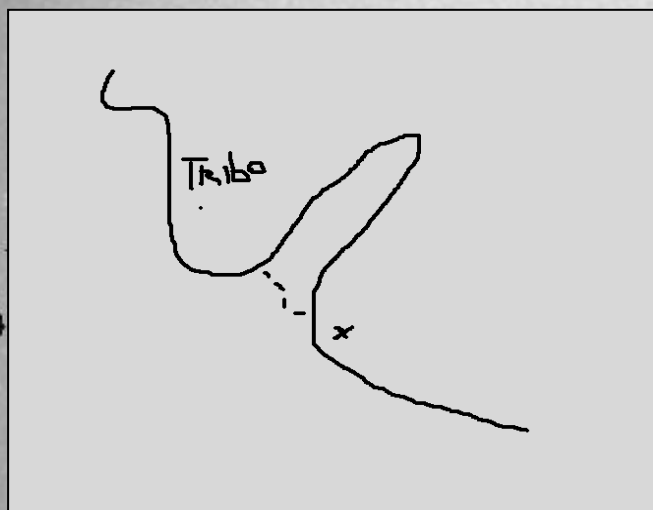
As canoas estão rachadas e logo com o peso dos personagens começarão a afundar, dando tempo contudo de chegar a outra margem do rio.

Padre Olavo conhece o rio e começa ariscar o chão:

PO- Bem, este é o Rio.



PO- Aqui estamos (aponta o X), esta é a tribo (aponta a tribo). Albuquerque segue pelo rio, se seguirmos pela terra (desenha novamente).



PO- Em quatro horas estaremos na outra margem. Albuquerque demorará 8 horas pelo rio, podemos seguir pela selva, recuperaremos nossos mantimentos roubados e seguiremos para a Tribo.

A floresta está infestada por mosquitos contaminados pela Febre do Sertão, os personagens devem se submeter a testes de contaminação nas rodadas que se seguirão.

Após 3 horas de caminhada os personagens notam a presença de 3 onças negras, elas não os atacarão a menos que sejam atacadas. Se atacadas a mais distante observará e as outras duas entrarão em combate. A onça que espreita é Oiurumã (ler final da aventura) Oiurumã se retirará caso os personagens matem as Onças.

Situação chave 5- O Encontro com Albuquerque.

Albuquerque vem pelo rio, os personagens estão na margem, desenvolva os conflitos, mas antes de se iniciar qualquer combate os personagens são detidos por cerca de 40 índios guerreiros que surgem das árvores e do rio e são levados a tribo.

Situação chave 6- A Tribo.

A aldeia de Oitumaré é pequena, composta por 6 ocas comunais dispostas em círculo e uma Oca para o Pajé Oiurumã. Os personagens capturados são levados a tenda do Mourubixaba Ubucumá, que os recebe falando em idioma indígena.

U- Quem são vocês invasores, o que querem?

Se indagado sobre outros homens brancos Ubucumá falará como os homens brancos são traidores e ladrões, falará que o Pajé dos homens brancos roubou algo muito valioso, atraindo a maldição de Mboi'uma sobre todos eles. E que a ira de Noraci os consumiu. Personagens com conhecimentos em cultura indígena fazer um teste para saber se conhecem algo sobre a lenda de pindorama e a boiúna.

U- Partam ao amanhecer, não quero mais negócios com seu povo.

Se alguém tentar catequizar Ubucumá ele falará que o Deus do homem branco é Japeúsa (de novo um teste de cultura indígena poderá identificar Japeúsa como o Deus da mentira).

Neste momento Oiurumã chegará. Se os personagens não mataram nenhuma onça, será apenas apresentado como o Pajé da tribo, se mataram ele falará:

O- Observei o homem branco em nossas matas, ele destrói nossos animais, ferem a Anhangá, Tupã e todos os deuses. Devem ser sacrificados amanhã em honra a Tupã.

Não será dado crédito aos personagens que falarem de Albuquerque ou mortos vivos, o Pajé e o Mourubixaba não acreditam em "Conversa de caraimas".

Mesmo que os personagens não tenham matado qualquer onça, escurece e eles serão postos em uma Oca vigiada por 4 guerreiros para passar a noite. Após dormir os personagens acordam com uma briga entre Padre Olavo e Albuquerque, podendo tomar qualquer um dos dois partidos. Padre Olavo atirará nos guardas e fugirá para a mata, desaparecendo na selva. Oiurumã aparecerá.

O- O que ocorreu aqui?

Albuquerque moribundo falará:

A- Eu sei.

Alguns personagens brancos poderão obter informações do homem que se nega a falar com selvagens, embora conheça sua língua.

A- Ele pegou a Muiraquitã, agora corre em direção ao vale. A viagem era uma fraude, ele tinha o fim do diário (se os personagens ainda não tem a primeira parte do diário, agora Albuquerque a mostrará. O diário fala sobre a Muiraquitã, ela afastará as cobras Mboi. A flor não pode sair destas matas, as cobras a buscarão, elas destruirão tudo).

O- Pela última vez vocês colocaram em risco nossa aldeia, a flor desperta suas guardiãs, a mata é a casa da flor, se ele cruzar o rio elas destruirão a tribo e depois o caçador, destruindo tudo no caminho. Vamos sacrificá-los. (entra Ubucumá).

U- Não. O Homem branco fez a ofensa, o homem branco deve desfazê-la ou morrer tentando. Capturem seu pajé.

A- Ele não vai embora, ele quer as flores (morre).

Gritos são ouvidos, uma enorme serpente negra surge e ataca a aldeia. “Vamos” grita Oiurumã “Guio vocês até o lar da serpente”, os leva até a entrada da mata.

U- Sigam a trilha na floresta, partam em direção ao grande Jaguar no céu (aponta uma constelação), preciso voltar e lutar.

Situação chave 7- A Caçada.

Uma onça negra passa a acompanhar os personagens, desaparecendo se eles tentarem atacá-la. Corujas cantam nas árvores. A trilha termina em um Grande desfiladeiro. Uma cratera de uns 500m está cravada na floresta. Sombras negras se movem abaixo, suas paredes estão cobertas de flores vermelhas e Padre

Olavo está sobre um grande Jatobá caído que forma uma ponte sobre a cratera.

Padre Olavo segura o Muiraquitã e atira nos personagens, segura uma flor em sua mão. 2 Boiunas surgem e atacam os personagens. Oiurumã observa o grupo e entrará em combate (assumindo a forma de Fera) se a situação ficar difícil.

Padre Olavo não dará o amuleto, e deseja se tornar milionário levando as orquídeas para a Europa. Andar sobre o Tronco exige um teste de Agilidade. Lutar é uma tarefa difícil. Abaixo do poço existe um ninho com cerca de 30 Boiúnas, elas subirão todas de uma vez quando o Muiraquitã se afastar da cratera, se uma flor for levada, ou estiver nas mãos de alguém.

Desfechos

Se os personagens pegarem o Muiraquitã, estarão protegidos das Boiúnas. O Pajé levará a pedra ao centro da aldeia onde o colocará sobre uma pedra com estranhas gravuras. Recompensará os personagens com amuletos que permitem a eles se transformarem em onças por 3 vezes. Pedirá aos personagens que partam e elogiará a honra destes homens brancos. Falará que o Muiraquitã foi dado a Avelar, para que ele pegasse a orquídea e curasse a tribo, mas fora roubado por ele, os índios o capturaram após um ataque das Boiúnas, que destruiu quase toda a tribo e a missão, contudo o Muiraquitã fora perdido (junto ao diário de Avelar encontrado em partes por Albuquerque e Padre Olavo).

Se tentarem ficar com o Muiraquitã, o Pajé lutará com eles pela pedra, se vencerem serão perseguidos pela Tribo, que conta com dois Jaraguas até a destruição deles ou a Fuga.

Montros e Antagonistas

Padre Olavo (Jesuíta 9º Nível)

Atributos

CON 12 FR 10 DEX 13 AGI 11
INT 16 WILL 17 PER 16 CAR 13

Perícias

Conhecimentos culturais [Cultura indígena] 32%,
Conhecimentos culturais [Rezas e Simpatias] 53%,
Conhecimentos culturais [Mitos e Lendas] 26%, História [História Antiga] 30%, Idiomas [Latim] 28%, Idiomas [Grego] 27%, Idiomas [Tupi/guarani] 24%, Ler e Escrever 43%, Manipulação [Empatia] 46%, Medicina [Ervas e plantas remédios] 27%, Medicina [Medicina Cristã] 34%,

Medicina [Primeiros Socorros] 36%, Teologia [Cristianismo] 45%.

Perícias com armas

Briga 32/30
Pistola 51%

Aprimoramentos

Clero 1,Guardião de um Artefato 3 (Muiraquitã),
Influência Igreja 1, Pontos de Fé 3.

Milagres

Afastar Mortos Vivos, Ativação de Itens Mágicos
Benção, Aumento Milagroso de Atributos, Controlar Mortos Vivos,Cura, Criação de Água Benta, Encantar.

PVs 20 PFs 11 IP 00

Albuquerque (Bandeirante/Traficante de Escravos 10º nível)

Atributos

CON 15 FR 15 DEX 12 AGI 14

INT 13 WILL 15 PER 15 CAR 11

Perícias

Animais [Montar Animais] 35%, Caça e pesca 40%, Conhecimentos culturais [Cultura Negra] 30%, Conhecimentos culturais [Cultura Indígena] 31%, Conhecimentos culturais [Mitos e Lendas] 31%, Conduzir Carroças 40%, Idiomas [Castellano] 30%, Idiomas [Yorubá] 28%, Idiomas [Tupi/Guarani] 30%, Navegação Terrestre 41%, Sobrevivência [Selva] 43%.

Perícias com armas

Chicote 47/51

Espada/Facão 40/40

Pistola/Garrucha 54%

Mosquete/escopeta 50%

Briga 51/45

Escudo 50%

Esquiva 50%

Manobras de combate

Soco direto (Normal -), Soco cruzado (Normal -), Gancho (Difícil +1), Chute baixo lateral (Normal +2), Rasteira (Difícil derruba o oponente).

Aprimoramentos

Classe social 1, Aliados 2, Corpo fechado contra o demônio 3, Influência 2, Vontade de Ferra 2, Preconceito - 2.

PVs 25 IP 05 (laudel, Colete de couro rígido)

Oiurumã (Pajé Yawar 15º Nível)

Atributos

CON 12 FR 14 DEX 13 AGI 13

INT 15 WILL 17 CAR 13 PER 13

Perícias

Animais [Pacificar animais] 35%, Conhecimentos Culturais [Mitos e Lendas] 65%, Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena] 50%, Línguas [Português] 15%, Natação 48%, Medicina [Ervas e Plantas] 51%, Ocultismo [Xamanismo] 55%, Venefício [Plantas e Ervas v.] 48%.

Perícias com armas

Machado 43/38

Arco e Flecha 48%

Zarabatana 48%

Briga 48/47

Aprimoramentos

Afinidade com fadas 3, Daemon 3, Poderes mágicos 2, Olhar da Verdade 2, Preconceito (Branco) -2.

Manobras de combate

Soco Direto (Normal -), Soco Cruzado (Normal -), Gancho (Difícil +1), Chute Baixo direto (Normal +2), Chute alto (Difícil +3), Estrangulamento (Difícil 1d6 por rodada), Rasteira (Difícil derruba o oponente), Mordida (1d6 + FR), Garras (1d6+Fr).

Poderes Jaguar

Sombra da Lua 4, Garras Afiadas 3, Presas Afiadas 1.

Magia

Criar 2, Controlar 3, Entender 2, Animal 3, humanos 1, plantas 2, Spiritum 4,

PVs 28 IP 00 PMs 16 Rituais 15

Ubucumá (Guerreiro Mourubixaba 13º Nível)

Atributos

CON 17 FR 16 DEX 13 AGI 13

INT 12 WILL 16 PER 13 CAR 14

Perícias

Animais [Pacificar animais] 30%, Animais [Treinar de Animais] 30%, Armadilhas 40%, Caça e pesca 43%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas] 35%, Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena] 30%, Escalada 40%, Idiomas [Português] 20%, Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça] 30%, Manipulação [Liderança] 44%, Natação 30%, Sobrevivência [Selva] 45%.

Perícias com armas

Tacape/Porrete 53/49

Lança/Azagaia 55/50

Machado 43/43

Arco e Flecha 55%

Zarabatana 43%

Briga 43/43

Huka-Huka 53/50

Esquiva 43%

Manobras de combate

Soco direto (Normal -), Soco Cruzado (Normal -), Chute Baixo direto (Normal +3), Chute alto (difícil +3), Rasteira (Difícil derruba o oponente), Projeção para Baixo (Normal derruba o oponente), Projeção por cima (Difícil 1d4+1 e derruba o oponente), Chave de braço (Difícil 1d6 por rodada), Chave de perna (Difícil 1d6+1 por rodada), Imobilização (Difícil -).

Aprimoramentos

Guardião de um artefato 3, Olhar da Verdade 2, Pontos Heróicos 2, Vontade de Ferro 2.

PVs 30 IP 00 PHs 08

Múmias Marajoaras

COM – FR 17 (+2) DEX 15 AGI 10

INT – WILL – PER 19 CAR 0

Atq (2) Garras/Mordida 45/30 Dano: 1d6+2

PVs 6

IP 0 (Especial)

Imunes a qualquer magia de controle. São destruídas com ataques que causem mais de 6 pontos de dano em um único golpe, mas se recompõe em 2 rodadas.

Grande Múmia

CON – FR 23 (+5) DEX 15 AGI 17

INT – WILL – PER 19 CAR 0

Atq (2) Garras/Mordida 55/40 **Dano:** 1d6+5

PVs 10 **IP** 0 (Especial)

Imune a qualquer magia de controle. É destruídas com ataques que causem mais de 10 pontos de dano em um único golpe, mas se recompõe em 2 rodadas.

Onça Pintada/Negra

Felino de 1,40 m de cor amarelada com manchas negras por todo o corpo, ou totalmente negra, que ataca sua presa por emboscadas.

CON 20 FR 22 DEX 05 AGI 15

INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

Atq (02) Garras de 35 a 85% **Dano:** 1d6+4

Mordida de 35 a 85% **Dano:** 1d6+4

PVs 25 **IP** 01 (Pele)

Boiúna

Cobra negra de 30m de comprimento e 1,5 de diâmetro. vive debaixo dos rios e lagos e ataca emergindo e arrastando suas vítimas para o fundo das águas onde as devora. Boiúnas possuem aversão a luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água.

CON 30 FR 34 DEX 00 AGI 18

INT 09 PER 20 WILL 17 CAR 05

Atq (1) Mordida/Construção 60/64 **Dano:** 2d8+FR (mordida), 2d8+FR por rodada (Construção)

PVs 50-52 **IP** 06-08 (Pele Escamas)







Atributo	Valor	Mod	%
Constituição (CON)			
Força (FR)			
Destresa (DEX)			
Agilidade (AGI)			
Inteligência (INT)			
Força de Vontade (WILL)			
Percepção (PER)			
Carisma (CAR)			

[illegible]

Pontos de Vida	Pontos Heróicos	Iniciativa
Pontos de Magia	Pontos de Fé	Sanguinis

Armadura:_____IP:_____



Santa Cruz

Formas	Caminhos				
	Terra:	Ar:	Humanos:	Arkanun:	
	Fogo:	Luz:	Animais:	Spiritus:	
	Água:	Trevas:	Plantas:	Metamagia:	

Ritual: _____ Formas/Caminhos/Fócus: _____
Fetiches: _____ Custo: _____ Descrição: _____

Ritual: _____ Formas/Caminhos/Fócus: _____
Fetiches: _____ Custo: _____ Descrição: _____

Ritual: _____ Formas/Caminhos/Fócus: _____
Fetiches: _____ Custo: _____ Descrição: _____

Ritual: _____ Formas/Caminhos/Fócus: _____
Fetiches: _____ Custo: _____ Descrição: _____

Ritual: _____ Formas/Caminhos/Fócus: _____
Fetiches: _____ Custo: _____ Descrição: _____



Santa Cruz

Humano

CON:
FR:
DEX:
AGI:
PER:
CAR:

Formas Fera

CON:
FR:
DEX:
AGI:
PER:
CAR:

Animal

CON:
FR:
DEX:
AGI:
PER:
CAR:

Poder

Nível

Milagres/Dons/Orixás

Pontos de Fé

Manobra de Combate

Dificuldade

Pré-Requisito

Dano

Equipamento:

Seja um descobridor do novo mundo
Adentre a selva densa desbravando mistérios
Tribos hostis habitam o sertão
Piratas dominam as costas
O século das luzes passou
Este é um novo Século de Luz e Trevas
...e Ouro

Os velhos espíritos se rebelam
Sangue Foi derramado na mata
Homens-Fera se preparam para o combate final
O Sangue do homem branco tem que lavar a
ferida dos antigos deuses caídos

Soam os gritos da resistência
Os velhos orixás guiam a liberdade
No fundo da mata escura
A libertação de um povo



Santa Cruz RPG utiliza o Sistema Daemon, é compatível com toda linha de RPGs Trevas/Arkanun. Utiliza dados de 6 e 10 lados.

