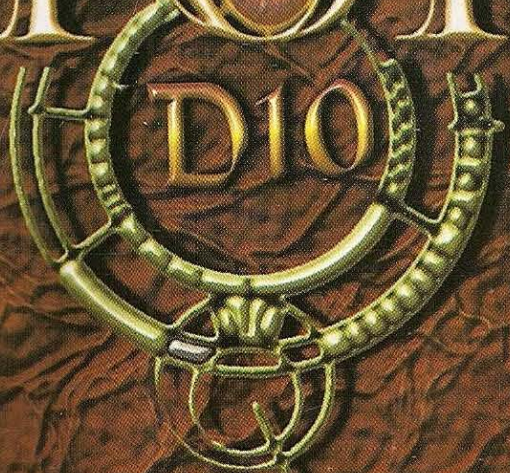


UTOPIA

Versão Fastplay



RPG

Claudio Muniz

CRÉDITOS

Copyright © Claudio Muniz
Projeto e Desenvolvimento: Claudio Muniz
Editoração e Projeto Gráfico: Claudio Muniz
Logo: Claudio Muniz
Capa e Artes: Claudio Muniz, Marcelo Barbosa

AGRADECIMENTOS

Cristiano "Tocandira" pelas dicas e colaboração.
Leandro "Feliz Aniversário".
Priscila "Mitsukai" Muniz, por existir.
Jeferson "Sempre Atrazado" pela ajuda.
Senhores do Infinito, pelas excelentes sessões de jogo.



www.mitsukai-editora.com.br
mitsukai@mitsukai-editora.com.br
Av. Otavio Tarquino, 87
Nova Iguaçu, Rio de Janeiro
Cep: 26001-970
Caixa Postal: 77074

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PARA TODO BRASIL:

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua: Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
Cep: 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ

SUMÁRIO

O Que é RPG?	3
CAPÍTULO 1: Mestre ou Jogador?	4
CAPÍTULO 2: Criação de Personagem	7
CAPÍTULO 3: Testes	23
CAPÍTULO 4: Artes Marciais	28
CAPÍTULO 5: Magias	31
CAPÍTULO 6: Evolução de Personagens	53



COPYRIGHT

copyright © 2003 por Claudio Muniz. Todos os direitos reservados.
Utopia D10 © e seu sistema de regras são propriedades intelectuais de Claudio Muniz.

SISTEMA LIVRE

Este sistema pode ser usado para desenvolver suplementos e cenários para RPG, sem pagamento ao criador. Qualquer pessoa pode desenvolver qualquer material para o Utopia D10, o material criado pode ser vendido ou não. Ninguém pode copiar e publicar somente o sistema de regras sem permissão, por escrito, de Claudio Muniz.

Todo e qualquer material desenvolvido deve ser enviado para o criador do sistema (veja detalhes no site: www.mitsukai-editora.com.br) apenas para catalogação, o criador do sistema não dará nenhum aval do mesmo.

As regras só podem ser mudadas, ou novas regras só podem ser criadas com autorização por escrito do criador do sistema, Claudio Muniz.

©2003 por Mitsukai Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por trechos curtos para o propósito de resenhas. Os jogadores podem reproduzir as fichas dos personagens apenas para uso pessoal.

O logo UTOPIA D10 é propriedade da Mitsukai editora, assim como todas as imagens e ilustrações neste livro.

O QUE É RPG?

Esta seção é para os que, ainda, não conhecem este jogo. RPG é a sigla para Role playing game (a tradução mais comum é: jogo de interpretação) e foi criado em 1974 nos Estados Unidos. Apesar de muitos considerarem este tipo de entretenimento um jogo, na verdade não é, pois não há vencedores ou perdedores o mais importante é a cooperação entre todos os participantes.

Posso comparar "jogar" RPG a um teatro onde existe um enredo, mas não há ações ou falas pré-determinadas cabendo aos participantes criarem seus próprios diálogos e Personagens. Um dos Jogadores atuará como um diretor/roteirista, tendo que desenvolver a história e conduzi-la levando em conta as ações dos outros Jogadores. Geralmente este "diretor/roteirista" é chamado de Mestre em um RPG.

Pode parecer algo novo e complicado, mas não é. Lembra da infância quando brincávamos de polícia e ladrão? Isto era um tipo de RPG, alguns eram os mocinhos outros os bandidos. Os sistemas de regras de RPG servem para impor normas que impedirão coisas como: "Hei! Eu te acertei!" ou "Não, eu me abaixei!".

Um dos pontos mais fascinante do RPG é a possibilidade de interpretar seus Personagens favoritos de HQ, filmes ou romances. Muitos Jogadores usam diversos artifícios para tornar as sessões de jogo mais cativantes, dentre alguns posso citar: Música apropriada para o tipo de aventura, fantasias e decoração do local de jogo.

Não poderia deixar de mencionar outros fatores importantes no RPG. Considero-o uma ferramenta de desenvolvimento social e intelectual. Por ser um "jogo" de grupo auxilia bastante na socialização. O hábito da leitura também é cultivado pela maioria dos Jogadores e Mestres, sempre desejosos em expandirem seus Personagens e histórias. A interatividade que prevalece nas sessões de jogo faz com que todos possam opinar e direcionar as aventuras sendo um excelente exercício mental.

O QUE É NECESSÁRIO PARA JOGAR?

Criatividade e uma mente aberta são sem dúvida os pré-requisitos mais importantes. Tendo isto você deve ler as regras contidas neste livro e tirar xerox da planilha que está no fim do livro e também: lápis, borracha, papel para anotações, alguns D10 (dado de 10 lados), D6 (dados de 6 lados) e um local tranquilo. Junte todo o "material de jogo", crie uma aventura e convide alguns amigos.

REGRAS SÃO REALMENTE NECESSÁRIAS?

Difícil de dizer, mas sem dúvida impedirão contradições entre os Jogadores e auxiliarão a resolver complicações ao executar algumas ações. Tente agir de forma intuitiva e só utiliza as regras quando forem realmente necessárias. Se um Personagem é um piloto de aeronave com alto nível de Habilidade só peça testes quando este executar ações que não sejam comuns (ex. desviar de um míssil perseguidor de calor, acertar outra aeronave mais rápida...).

O QUE É UTOPIA D10?

UTOPIA é um sistema de RPG genérico e livre. Pode ser utilizado para qualquer tipo de campanha ou ambientação indo da fantasia medieval a ficção científica com aventuras sérias, de terror ou mesmo ao estilo mangá. É um sistema rápido sem grandes complicações, mas é possível torna-lo tão complexo quanto se deseje. Estas regras são uma versão simplificada, das que serão abordadas no livro Kriptus (lançamento em maio).

SISTEMA LIVRE

A Wizards of The Coast inovou, o mercado americano, liberando seu sistema de regras e nós fomos a primeira editora Brasileira a fazer o mesmo.

Mas que diferença isso faz para nós Jogadores? Está é uma boa pergunta. Participando de muitos grupos de RPG e frequentando dezenas de eventos pude perceber que grande parte dos Jogadores prefere criar seus próprios mundos de campanha, seja do nada ou alterando algum já existente. Com o UTOPIA D10 qualquer Jogador ou Mestre pode criar seus mundos tendo como base um dos melhores sistema de regras genéricas já produzidos! UTOPIA D10. Assim poderão dar asas a imaginação sem se preocupar em criar regras.

Se você já possui um mundo, cenário, aventura, magias, novos poderes, essa é sua chance de mostrar seu talento. Os trabalhos que forem enviados para MITSUKAI serão disponibilizados em nosso site e os melhores poderão ser publicados.

Com o UTOPIA D10 você também poderá publicar por conta própria seus livros de RPG, não tendo que pagar nada para usar o Sistema e a marca UTOPIA D10.

FLEXIBILIDADE

Este sistema é extremamente flexível por possibilitar a utilização de outros sistemas em conjunto com ele. Isto significa que se você não concorda com alguma regra pode modificá-la, se desejar pode alterar Atributos Secundários ou Especiais ou mesmo criar outros que representem melhor o estilo de jogo de seu grupo.

CONCEITOS DE JOGO

RPG, como muitas outras formas de entretenimento, possui jargões próprios que representam alguns detalhes importantes durante as sessões de jogo. Segue um glossário de termos comuns:

Atributos – Demonstam, em números, como um Personagem é. Determinam sua força, inteligência, capacidade de lidar com as forças mágicas do mundo e etc. É dividido em Primário, Secundário e Especial.

Campanha – Conjunto de aventuras em ordem cronológica, que compõe uma história completa.

Características Pessoais – São fatores que determinam a individualidade e capacidades inatas do Personagem, podem ser favoráveis quando concedem vantagens, ou desfavoráveis provocando desvantagens.

Cena: Medida de tempo variável. Como em um filme ou



peça teatral, demora o tanto que for necessário para a narrativa de um acontecimento que ocorra em um mesmo lugar. Pode ser de 3 a 10 Turnos, ou chegar a até dois ou três minutos.

D10 – Dados de 10 lados utilizados nos testes.

D6 – Dados de 6 lados que também são utilizados nos testes.

Erro Crítico – Ocorre quando um Jogador tira, nos dados, dois resultados 10. A ação provocará algum desastre.

Habilidades: São perícias que o Personagem sabe utilizar e quanto maior o nível mais eficiente ele será nela.

Kit: Conjunto de características que definem um tipo de Personagem. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de equilíbrio levando em conta as regras de criação de Personagem.

Linha de Magia – São conjuntos de magias que afetam coisas similares. Também chamado por alguns de Escolas de Magia.

Margem de Sucesso – Quantidade de dados que atingiram o número alvo.

Mestre de Jogo ou Narrador – Jogador que tem a função de preparar e apresentar as aventuras para os demais Jogadores, que devem interagir livremente. A palavra do Mestre é final e deve ser respeitada.

Modificadores – Bônus ou redutores impostas pelo Mestre de Jogo para melhor representar alguma situação dentro do jogo.

Número Alvo – Valor que deve ser atingido nos teste.

Objetivo – Alvo da magia.

Operador – Mago que realiza uma magia.

Personagem – Assim como no teatro, o RPG utiliza Personagens que são representados pelos Jogadores, são eles que dão vida às aventuras. Os **PCs** (Player Characters) são Personagens controlados pelos Jogadores e os **NPCs** (Non Player Characters) são Personagens coadjuvantes interpretados pelo Mestre de Jogo e estes podem ser: aliados, inimigos e etc.

Planilha de Personagem – Folha de papel onde são anotadas todas as informações sobre o Personagem.

Pontos de Personagem: Quantidade de Pontos que o Jogador recebe para criar seu Personagem. Este valor dependerá do Mestre e do tipo de Campanha.

Sessão – Período de jogo que cobre uma parte da campanha e pode durar algumas horas. É como um episódio de seriado de televisão.

Sucesso Decisivo – Ocorre quando um Jogador tira, nos dados, dois resultados 1. A ação será executada de forma muito melhor que o planejado.

Testes – São jogadas de dados de 10 lados (D10) para verificar se o Personagem consegue executar uma ação.

Turno – Período no qual o Personagem pode executar uma ação simples, pode durar de 1 segundo a 1 minuto.

Vitalidade: Representa a força de vida, a “energia” do Personagem. É dividida em AT (danos não fatais) e DF (danos fatais). Sempre que sofrer dano, o que não for amenizado com armadura ou outras proteções irão reduzir este nível de vitalidade até a morte do Personagem.

CAPÍTULO 1: MESTRE OU JOGADOR?

COMO SER UM MESTRE DE JOGO

Ser mestre é padecer no paraíso. Alguns afirmam que ser Mestre é uma tarefa árdua, mas na verdade é mais simples do que parece. O Mestre deve descrever a situação em que os Personagens se encontram e responder as ações deles. O Mestre sempre tem a palavra final independente de estar contrariando as regras, mas é claro que Mestres que ajam de modo “incorreto” não terão muitos Jogadores em suas aventuras. Segue algumas dicas de como ser mestre.

- Cabe ao Mestre a tarefa de ler as regras e entendê-las. Somente deste modo poderá decidir o que usará.
- Seja justo com os Jogadores e não faça das sessões uma competição entre Mestre e Jogadores.
- Em situações onde as regras pareçam contraditórias, seja criativo.
- Busque inspiração em HQs, desenhos animados, séries de televisão, filmes, livros e etc.
- Planeje sua aventura com antecedência.
- Mantenha o ritmo das aventuras.
- Tenha sempre a mão alguns Personagens prontos para usar como NPC quando for necessário.
- Não se esqueça que o cenário é o principal atrativo para a campanha. Escolha algo que agrade ao estilo de seu grupo.
- Não conte apenas com o improviso tenha em mente todo o enredo (sequência de fatos importantes) da história e deixe

sempre algumas anotações próximas.

• Dê liberdade para seus Jogadores e não os obrigue a seguir um único caminho. Caso seja necessário levá-los a algum lugar importante para o desenvolvimento da aventura use as ambições dos Personagens ou mesmo dos Jogadores, mas de modo sutil.

CRIANDO AVENTURAS

Ok, já entendi o que é ser um Mestre e qual minha função, mas como vou desenvolver minha primeira aventura? Você deve estar se perguntando. Existem muitas opções, a mais simples é adaptar sua história preferida (seja de HQs, filmes, etc) é claro que você pode desenvolver uma aventura inédita e totalmente exclusiva. Se este for o seu caso as próximas linhas podem te auxiliar.

CONCEPÇÃO E NÍVEL DE DIFICULDADE

O primeiro passo é decidir em que tipo de cenário você deseja conduzir sua aventura: medieval, futurista, contemporânea, histórica ou qualquer outra. Após fazer sua escolha busque idéias em outros RPGs, suplementos, fatos reais, lendas, músicas, filmes e etc. Também é de suma importância conhecer o gosto de seus Jogadores e aceitar opiniões sobre que tipo de aventura eles gostariam de jogar.

Agora que já decidiu o tipo de aventura é hora de esboçá-la definindo os principais acontecimentos e, se houver necessidade, determinar que tipos de Personagens

poderão ser utilizados pelos Jogadores. O esboço pode seguir um padrão simples como o exemplo:

Você deseja criar uma história medieval onde um dragão está prestes a atacar uma cidade.

Esboço:

- Uma lenda sobre um dragão enlouquecido.
- Algumas pessoas estão desaparecidas.
- Corpos destrocados são encontrados próximo da cidade.
- Uma guilda está convocando aventureiros para investigar os fatos.
- Mas na verdade são lobos que estão causando as mortes.
- A lenda é verdadeira, mas não será desta vez que o dragão irá aparecer.

Com base neste esboço você deve decidir se qualquer Personagem poderá ser utilizado e também deve decidir qual o nível da aventura. O nível será demonstrado pela quantidade de pontos que os Jogadores poderão utilizar para criarem seus Personagens. Você decide que o “dragão” na verdade é uma matilha de lobos selvagens e assim considera que será uma aventura normal e dá aos Jogadores 50 pontos de Personagem. Veja tabela abaixo para definir o nível de dificuldade e valor de Pontos dos Personagens que participarão da aventura:

- 70 pontos** – Aventura Normal
- 100 pontos** – Aventura Heróica
- 150 pontos** – Aventura Épica
- 200 pontos** – Aventura Grandiosa
- 250 pontos ou mais** – Aventura Super

Nesta etapa também estão definidos que os inimigos são lobos selvagens, mas não diga isso aos Jogadores. Antes que os Jogadores iniciem a “construção” do Personagem você deve fornecer uma sinopse da situação atual da região onde a aventura será iniciada, isso irá facilitar a criação do Personagem.

ELENCO E EVENTOS

De posse do rascunho e dos Personagens você deve criar os NPCs que iram interagir com eles, os “inimigos” e alguns encontros aleatórios. Mesmo dando liberdade de ação aos Jogadores, existem eventos que irão ocorrer inevitavelmente como: chuvas, terremotos, queda de meteoros, assassinato de um informante. Estes são exemplos drásticos, mas servem para exemplificar coisas que independem das ações dos Jogadores.

A importância dos Personagens deve ir além da participação, como a história ainda está apenas esboçada é hora de realmente torna-la definitiva, para isso utilize a história criada pelos Jogadores, para os

Personagens, e adapte seu esboço. Se fizer isso você terá uma aventura onde os Jogadores realmente sentirão vontade de interagir.

Tendo como base o exemplo anterior: um dos Personagens tem Excesso de Confiança. Decido que:

- Elenco
- Os PCs.
- Dois representantes da guilda que irá contrata-los.
- Os lobos.
- 3 NPCs, que iram interagir com os PCs.
- Um velho que na verdade é um druida louco e que atrai pessoas para alimentar seus lobos.

EVENTOS

- Está ocorrendo uma festividade na cidade.
- Os PCs encontrarão um velho louco ferido, ele está no centro da cidade dizendo que matou o dragão e se oferece para levar os pretensos heróis para atestar sua história. Isso fará com que o Personagem com excesso de confiança vá verificar.
- Ao saírem da cidade e entrarem na pequena floresta uma forte chuva cai, dificultando a ação deles.

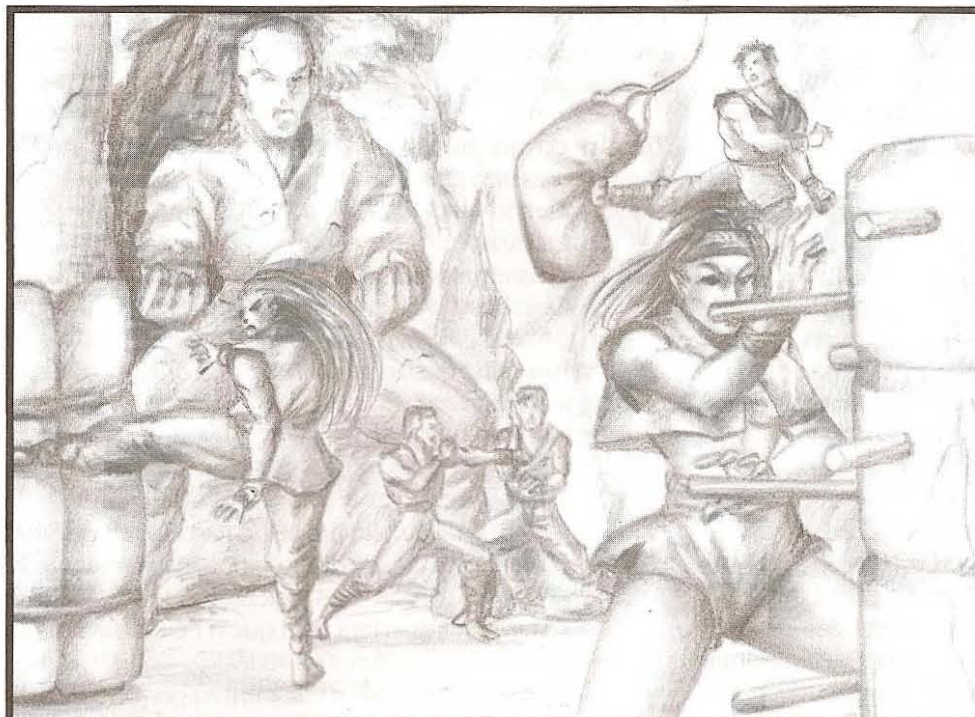
NPCS “QUERIDINHOS DO MESTRE”

Alguns Mestres criam vínculos com NPCs e os tornam virtualmente imortais. Devo alertar que isto pode fazer com que os Jogadores sintam aversão em contracenar com Personagens do Mestre. Se você deseja acrescentar

Personagens poderosos não o faça de modo arbitrário e respeite as regras.

Sempre dê alguma chance para os PCs (Personagens dos Jogadores) derrotarem um inimigo. Afinal eles são o elenco principal da aventura.





CLIMA

Por enquanto a história não passa de um conjunto de idéias. É hora de dar vida a ela. O Clima impõem o ritmo e atmosfera que envolverão os Jogadores. Descreverei alguns tipos de clima em poucas palavras:

Tenso: Opressão, perigos constantes, inimigos desconhecidos, sensação de que será atacado a qualquer momento.

Romântico: Há beleza e suavidade em tudo, os cenários são belos e provocam forte sensação de tranquilidade e interação romântica entre Personagens. Ocorrência cenas e acontecimentos que mexam com as emoções dos Personagens e Jogadores. É sem dúvida o clima mais difícil de impor.

Mistério: Nada é o que realmente parece ser, existem muitos segredos a serem descobertos, cada descoberta leva a um novo mistério, a verdade está lá fora.

Mórbido: Decadência, morte e peste em muitos lugares, bizarro, doenças devastando regiões, vilas assoladas por fome, vale do Jequitinhonha.

Sobrenatural: A existência de demônios e anjos é real, o irreal é um fato, coisas inexplicáveis ocorrem, espíritos interagem com os vivos, entrevista com vampiro, anjos rebeldes.

Loucura: Cenas psicodélicas, ilusão, informações sensoriais ininterruptas, a vida é irreal, nosso mundo é um programa de computador.

Excitação: Adrenalina, ação ininterrupta, velocidade máxima.

Como Mestre de Jogo você pode escolher um ou mais climas para uma mesma história, mas aconselho cautela ao utilizar mais de um clima na mesma sessão.

Ainda seguindo o exemplo anterior:

A história terá duas sessões. Decido que a primeira seguirá um clima Tenso, afinal os Jogadores são iniciantes e

fáceis de impressionar, a primeira sessão termina com a chegada deles na floresta e o início de uma tempestade. Aproveito o gancho para iniciar a segunda sessão com um clima sobrenatural, pois independente do que façam descobriram que o velho louco na verdade é um druida possuído por um espírito lobo ancestral, que atrai vítimas para alimentar os lobos.

DURAÇÃO DE UMA AVENTURA

O mestre pode conduzir uma história em apenas uma sessão, mas alguns podem dividi-la em várias, como os capítulos de uma mini-série. Não existe nada que impeça uma aventura de durar por horas ou anos (tenho uma campanha em

andamento há 12 anos).

Este tipo de aventura é mais conhecida como campanha e é a mais comum. Mesmo transcorrendo durante muitas sessões cada uma delas deve sempre ter um ponto de "clímax" que possa levar a um final ou um novo gancho para a próxima sessão.

PLANEJAMENTO DE AVENTURA

A ficha de planejamento é uma ferramenta opcional que pode ser utilizada para que você mantenha maior controle sobre o que elaborou para a campanha. O ideal é fornecer uma cópia, preenchida, para os Jogadores para auxiliar-los a criar seus Personagens e se colocarem no "clima" da aventura. Veja ficha no fim do livro (o arquivo se encontra também no site).

COMO SER UM JOGADOR

Ser Jogador é a parte mais fácil, mas não menos importante afinal, sem Jogador não tem aventura. Um bom Jogador não é o que cria um Personagem mais poderoso, mas sim o que cria um com mais complexidade psicológica dando vida e sentido a sua existência. Como Jogador procure seguir as regrinhas listadas abaixo, mesmo não sendo obrigatórias tornarão as sessões mais agradáveis.

- Respeite os outros Jogadores.
- Seja pontual.
- O mestre sempre tem a última palavra.
- Se você é um Jogador experiente, auxilie os novatos.
- Conheça as regras para agilizar as sessões.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

O primeiro passo é dado pelo moderador (este termo aparece pela primeira vez, melhor usar Mestre) que deve passar para os Jogadores os tipos de Personagens que podem ser utilizados e uma breve descrição da aventura e cenário. Após isto ele irá determinar a quantidade de Pontos

de Personagem que os Jogadores poderão utilizar, os pontos irão determinar o tipo de campanha.

Depois de definido com quantos pontos o Personagem será criado é hora do Jogador criar uma história para o Personagem. Somente assim ele terá vida e não será apenas uma planilha com monte de números. Os pontos que sobraem durante a criação do Personagem não podem ser guardados para serem gastos depois, estando perdidos. O método descrito abaixo demonstrará como criar uma história para o Personagem, mas é opcional.

Sexo do Personagem: É fato que a maioria dos Jogadores irão interpretar Personagens do mesmo sexo que o seu. Mas é claro que é possível interpretar Personagens de sexo oposto, isto requer mais experiência e seriedade do grupo, Personagens são apenas Personagens.

Aparência: Como seu Personagem é fisicamente? Cabeludo, careca, magro, gordo, atlético, olhos verdes? A aparência pode ser muito útil durante algumas ações e interação social do Personagem com outros PCs e NPCs. Imagine um guerreiro com Força 6 e Sangüinolência que se pareça com um galã de novela das oito, é uma visão do inferno. Mas o Jogador deve ter liberdade para escolher a aparência que quiser.

Recursos: Você deve sempre decidir qual a situação financeira do Personagem. Isto irá determinar seu poder aquisitivo, seus bens pessoais e nível social. Veja mais informações em Características Pessoais na seção Recursos.

Crenças: Em muitos cenários as crenças do Personagem podem afetar tanto a interação social quanto seus objetivos. Verifique com seu Mestre a importância dos deuses, dragões, corporações ou entidades religiosas no mundo de campanha para definir a posição do Personagem.

Objetivos: Quais são as metas e desejos do

Personagem? Quais são seus objetivos de curto e longo prazo? O Personagem pode desejar ser um rei, o maior mago da cidade, o dono do mundo. Os objetivos devem ser seguidos sempre, isto irá dar vida e poderá render bons pontos de Personagens. O Personagem deve ter um grande objetivo e outros pequenos que podem variar no decorrer de sua existência, tome cuidado ao escolher algum.

Qualidades e Defeitos: Nem todo mundo é perfeito, mas alguns podem ser divinos. Descreva o que considerar as melhores qualidades e piores defeitos de seu Personagem, assim ficará mais fácil selecionar Características Pessoais. Lembre-se que algo que você considere uma qualidade pode ser um defeito para outros, mas interprete com convicção.

Atrações e Repulsas: Gosto não se discute, mas existem coisas muito exóticas para se ter atração e coisas tão comuns que causam repulsa. Seu Personagem, provavelmente, terá coisas que gosta e coisas que odeia. Isso pode ser representado como uma peculiaridade ou como uma Característica Pessoal. Defina ao menos uma atração e uma repulsa para auxiliar na interpretação (nada de carne de Troll com creme de leite).

Resumo da vida do Personagem até o início da aventura

Tendo como base os quesitos anteriores é hora de escrever a história do Personagem. Seja o mais detalhado possível, caso deseje jogar uma grande campanha. Se o Personagem está sendo criado apenas para um evento ou algumas sessões seja mais sucinto.

A história deve expressar tudo que foi descrito anteriormente e os motivos que o levaram a ser o que é (mago, guerreiro, piloto).

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ESCOLHAS INICIAIS

O cabeçalho, situado no topo da planilha, deve conter algumas informações sobre o personagem. Nome do Personagem, Nome do Jogador e Aventura, não necessitam explicações. Os demais são:

Raça: A raça (Elfo, humano, goblin...) do Personagem. Isto afeta algumas Características, Perícias e Atributos.

Classe: A profissão do personagem.

Condição: É o estado físico e/ou espiritual do Personagem. (vampiro, licanthropo, fantasma...). Aplicável apenas em campanhas permitidas pelo Mestre.

RAÇAS

O grande ecletismo cultural existente no Império influencia a personalidade de todos, assim não existem raças ou classes que tenham uma determinada tendência comportamental. A personalidade, apesar de ser influenciada pela raça é algo bem individual, existem orcs benignos e elfos malignos, tudo é uma escolha pessoal do jogador.

Todas as raças sabem falar a língua universal, o Alfa-Draconis (língua presente em Kriptus) e também o idioma

de sua própria raça ambos, inicialmente, em nível da Inteligência -1, mas este conhecimento não pode ser menor do que 1.

ADQUIRINDO UMA RAÇA

Depois do Mestre ter escolhido a quantidade de Pontos de Personagem com que cada jogador irá começar a aventura, estes pontos serão usados para, entre outras coisas, adquirir uma raça. Uma raça pode custar Pontos de Personagem ou darem pontos ao jogador que a escolher (quando o valor estiver em negativo), isso é para refletir as capacidades inatas de cada uma.

As raças estão descritas no seguinte formato:

Nome da Raça e Custo: Auto-explicativo

Descrição: Descrição geral da origem, personalidade e aparência.

Linguagem: Línguas comuns para a raça. Todas as raças, sem exceção, sabem falar a linguagem universal, Alfa-Draconis, por isso ela não será listada. Quando este campo não estiver na descrição da raça significa que a raça, como padrão, conhece apenas a linguagem universal.

Traços Raciais: Ajustes em Atributos, Perícias e tudo que concerne à raça, em termos de regras.



HUMANOS (0)

É a raça mais comum em Kriptus, talvez em toda Tron, compondo mais de 50% dos habitantes. Têm em média 1,70 metros de altura e pesam cerca de 70 quilos, expectativa de vida de 160 anos (apenas os nascidos em Kriptus) atingindo a idade adulta por volta dos 19 anos, em muitos lugares jovens de 17 anos já são considerados adultos, principalmente em Ravinor, Gothar e Kiosho.

Geram um filho por gravidez e gêmeos não são comuns, mas já ocorreram gravidez de sétiplos, o período de gestação é de 9 meses. São muito adaptáveis e podem ser encontrados vivendo em desertos, pântanos, florestas e nos locais mais variados.

Os humanos são aventureiros por natureza, e encaram a vida como um grande obstáculo a ser vencido, são taxados por muitas outras raças como apressados e pouco respeitosos para com a história e seus antepassados. Por serem muito sociáveis, ao menos a maioria, conseguem se misturar facilmente entre membros de outras raças o que faz com que tenham uma grande variedade de culturas e cores de pele, indo do branco ao quase negro.

Ajustes Raciais: Deslocamento de 9 metros, 5 pontos extras para criar o personagem.

ANÕES (10 PONTOS)

Os anões de Kriptus têm alta resistência à dor, danos físicos e a fadiga. Também são conhecidos por suas habilidades militares e artesanais e vasto conhecimento de exploração subterrânea, local no qual preferem erguer seus reinos e templos.

Os anões possuem cerca de 1,40 m de altura, ombros largos e tem uma constituição troncuda e peso equivalente aos humanos. As fêmeas são pouco menores, mas com a mesma média de peso. A pele dos anões pode variar do marrom (anões comuns) ao ébano (anões de ébano), os cabelos costumam ser pretos ou cinzas, sempre bem cuidados já que valorizam muito suas belas barbas, e os olhos também variam na mesma cor dos cabelos.

Mesmo com fortes traços de honra, são profundos admiradores de pedras preciosas, ouro e tudo feito com tais preciosidades, a admiração pode ser tão grande que muitos já foram corrompidos por ela.

Linguagem: Uandar

Ajustes Raciais: Deslocamento de 6 metros, +1 em Vigor, +1 em Força, -1 em Destreza, -1 em Quintessência, Cióptica, Recuperação Rápida.

ELFOS (VARIÁVEL)

Segunda raça mais numerosa no Império e a com maior variedade de sub-raças. Mas todas compartilham certas características em comum medem entre 1,50 a 1,80 metros pesando entre 40 a 65 quilos. São belos, com aparência frágil e orelhas pontudas, o tempo de gestação varia de 10 a 11 meses. São imortais atingindo a idade adulta por volta dos 100 anos.

Não possuem pelos no rosto ou corpo, mas seus cabelos são extremamente lisos e sempre bem cuidados, principalmente das fêmeas, possuem olhos amendoados em cores que sempre contrastam com a cor da pele que também

varia de sub-raça para sub-raça.

A imortalidade os tornaram a raça mais paciente de todas e muito versáteis, podendo exercer muitas funções e até mesmo mudar a personalidade no decorrer de suas longas vidas. Mas não ficam esperando as coisas acontecerem, seu espírito livre e tenacidade são nítidos sempre que buscam algum objetivo, seja o aprendizado de novas habilidades ou em busca de algo maior.

Ao contrário das demais raças humanóides, os elfos não dormem, na verdade entram em um transe profundo, 4 horas deste transe são o suficiente para recuperarem suas forças – o mesmo só seria conseguido por um humano com 8 horas de sono. Durante o transe o elfo realiza exercícios mentais que podem ser comparados a sonhos, sendo que têm total controle sobre eles.

Todos os elfos possuem imunidade a poderes de sono.

Seguem as sub-raças mais comuns:

ELFOS URBANOS (6 PONTOS)

É a sub-raça mais comum no Império, possuem pele clara, olhos azuis ou verdes, cabelos negros muito brilhosos e orelhas levemente pontudas (a menor entre os elfos). São curiosos e profundos apreciadores da liberdade e das artes tendo preferência pela poesia, música e dança. Mesmo não se achando uma raça superior, vêem todos as demais raças com certa desconfiança.

Mas conseguiram se adaptar as cidades e convivem com outros povos de maneira amistosa, não sendo incomuns que se casem ou vivam com humanos. Não são guerreiros por natureza apreciando a magia, mas muitos ainda usam as armas comuns a época em que viviam em seus reinos nas florestas, como arcos e espadas.

Linguagem: Kenar

Ajustes Raciais: Deslocamento 9 metros, +1 Destreza, +1 Quintessência, -1 Vigor, -1 Força, Sentidos Ampliados +1, Cióptica.

ELFOS NEGROS (16 PONTOS)

Mesmo não sendo a sub-raça de elfos mais numerosa é a mais atuante, temida e importante do Império. Os elfos negros possuem a pele muito bronzeada quando jovens e após os 150 anos a pele começa a escurecer até se tornar totalmente negra, por volta dos 900 anos. Seus olhos e cabelos são prateados, muito reluzentes, as orelhas são maiores e mais pontudas que as dos elfos urbanos.

São calculistas e acreditam que são uma raça superior a todas as outras e só forjam alianças, ou mantém algum tipo de ligação, com indivíduos que possam trazer benefícios ou servir a seus propósitos. Também apreciam as artes, principalmente as exóticas. Gostam das tragédias escritas pelos grandes sábios, de sua sub-raça e consideram a necromancia uma mistura de arte e poder.

Exibem poucas expressões faciais e controlam totalmente seus sentimentos nunca expressando nenhum, mesmo em situações perigosas. Vêem nos sentimentos, dos outros, uma fraqueza que deve ser explorada e usada contra eles. Raramente usam o Alfa-draconis como linguagem, preferindo usar o Kenar.

Mesmo tendo sido criados pelo Dragão-Deus Yodan Akenazen, seguem Tanatos por representar melhor seus reais desejos e o Culto a Tanatos está muito presente nos corações dos elfos negros.

Linguagem: Kenar, Dashurá

Ajustes Raciais: Deslocamento 9 metros, +1 em Inteligência, +1 em Destreza, +2 em Quintessência, -1 em Força, -1 em Vigor, Sentidos Ampliados +2, Cióptica, Resistência à Magia +3, Sangue-frio, Excesso de Confiança, Sensibilidade a Luz (-3 em todos os testes de ataque e defesa se for mantido sob luz solar intensa ou poderes similares).

ELFOS DAS CHAMAS (18 PONTOS)

São belos e exóticos. Sua pele é avermelhada, os olhos são azuis claros e o cabelo varia do laranja próximo a raiz ao vermelho vivo nas pontas, quando chegam aos 100 anos as pontas se tornam chamas que não queimam e aos 600 anos o cabelo todo se torna belas chamas que só queimaram se o elfo assim quiser, mas nunca queimará o próprio elfo ou suas roupas.

Mesmo sendo imortais sua vida reprodutiva cessa aos 500 anos, durante toda sua vida gera por volta de 10 filhos. São irritadiços e gostam de fazer tudo da forma mais rápida possível, com tendências para aventuras costumam seguir as artes da guerra.

Linguagem: Kenar, Izalion

Ajustes Raciais: Deslocamento 10 metros, +1 em Destreza, +1 em Quintessência, +1 em Determinação, -1 em Força, -1 em Vigor, Sentidos Ampliados +1, Infravisão Controlável, Imunidade ao fogo (qualquer temperatura), Impulsividade, Sofrem 1 ponto extra de dano por ataques de água.

HALFLINGS (10 PONTOS)

Raça de baixa estatura, raramente ultrapassando os 90 centímetros de altura pesando entre 15 e 18 quilos, sua pele é parda, seus cabelos podem variar do negro ao ruivo (sempre lisos) e seus olhos são geralmente da cor dos cabelos. Costeletas são comuns, mas barbas e bigodes são raros. Vivem cerca de 150 anos atingindo a idade adulta aos 20. No passado não gostavam de ostentar jóias preferindo usar roupas leves e confortáveis, mas os tempos são outros. As fêmeas adoram cordões, pulseiras e brincos e os jovens machos adoram anéis, ainda preferem roupas confortáveis e práticas para o cargo ou classe que exerçam.

Curiosos, oportunistas, engenhosos e espertos são adjetivos que refletem bem os indivíduos desta raça. São sobreviventes por natureza, se adaptando e extraindo o melhor do local onde vivem, demonstrando uma coragem que poucas raças maiores podem superar.

Adoram boa comida, bebidas de qualidade, roupas e casas confortáveis. Algumas vezes parecem ambiciosos buscando por riquezas, porém raramente juntam muito dinheiro preferindo gastar com o que mais gostam. Outra característica muito peculiar dos halflings é o hábito de colecionar, a coleção varia de indivíduo para indivíduo, alguns colecionam talheres, outros peles, outros artefatos mágicos ou mesmo animais exóticos.

O instinto de sobrevivência, nos halflings, chega a ponto de alguns clãs se tornarem ladinos atocaiando viajantes

ou saqueando fazendas e lojas, mas isso não é muito comum. Os halflings que vieram para Kriptus, ainda são muito poucos, e tentam permanecer o mais próximos uns dos outros se ajudando mutuamente, evitando que cometam atos ilícitos que possa prejudicar toda sua raça.

Mesmo vivendo bem, ou tentando, com a maioria das raças não se dão bem com goblins, que parecem nutrir um profundo desrespeito pelos halflings.

Ajustes Raciais: Deslocamento 6 metros, +2 em Destreza, -2 em Força, +1 em todos os testes de furtividade, escalada e arremesso de armas, Ambidestria, Senso de Direção.

CLASSES

Determina a profissão e grande parte das habilidades do personagem. Algumas classes custam Pontos de Personagem que devem ser pagos no momento da criação, mas concedem Características Pessoais, Perícia ou, em alguns casos, Modificadores de Atributos. Aqui apresentaremos apenas as mais comuns e sem custo em Pontos de Personagem.

CLASSES COMUNS

São as profissões mais comuns no Império, classes que cuidam da manutenção, administração, divertimento entre tantas outras. A maioria não se torna aventureiros e passam boa parte de suas vidas executando suas tarefas diárias.

A descrição será bem resumida e nenhuma têm custo em Pontos de Personagem. Todas são para aventuras medievais.

Armeiro: Especialista em construir e reparar armas e armaduras, feitas de ferro ou de outros materiais. No Império também são ferreiros e cuidam do concerto de carruagens, ferraduras e forja de metais em geral.

Arqueiro: Perito na utilização de arcos e bestas. São, geralmente, usados como a primeira fileira de ataque pela Armada Imperial e pela Guilda Armadon. Elfos, centauros e corços são considerados os melhores arqueiros do Império e costumam usar esta habilidade para proteger seu povo.

Caçador: São peritos na caça de animais e outras criaturas, possuem perícias de rastreamento, caça, manuseio de armas e similares. São bastante comuns em tribos, pequenas cidades e florestas como os principais responsáveis pela alimentação de seus compatriotas.

Contrabandista: Mesmo com a força da Tríade Negra, a eficiência da Guilda Armadon foi reduzida, vendo uma oportunidade de obter lucro fácil alguns se tornaram contrabandistas negociando metaniun, cristaniun, bebidas, armas, escravos e muitos outros artigos. Tanto para fora do Império quanto entre cidades e principados, conhecem muito as rotas mais seguras e contam com uma estrutura eficiente para evitar a guarda, é provável que paguem por isso.

Escriba: Profundo conhecedor de línguas e de técnicas de escrita, são multifuncionais e não é incomum que nobres e grandes aventureiros contratem os serviços deles para que registrem suas vidas e façanhas. Escribas são



comuns e m grandes cidades onde atuam, junto a Guilda dos Mensageiros, elaborando e escrevendo pequenos editoriais que são afixados nas praças e pequenos informativos que são vendidos em alguns estabelecimentos comerciais.

Mercador: É a classe mais comum nos grandes centros. São comerciantes que atuam, em uma ou mais atividades mercantis indo de vendedores de flores a grandes comerciantes de armas.

Inventor: É uma das classes mais importantes de Kriptus. Sem sua criatividade, inventividade e visão prática das coisas o mundo seria muito diferente, afinal foram eles que criaram a sela para os cavalos, as carruagens, pratos, copos, talheres, navios-arcãos e uma infinidade de outros utensílios e equipamentos. Raramente são apenas inventores, de modo geral pertencem a outras classes e exercem outras atividades, nas quais sempre tentam tirar o melhor e desenvolver novos métodos e equipamentos para melhorar a eficiência de suas atividades.

Ladrão: Uma pedra nos sapatos da Guilda Armadon e de muitos governantes. São astutos, interesseiros e gostam das boas coisas da vida, mas preferem conseguí-las de forma ilegal roubando nobres ou qualquer um que tenha um nível social elevado. Existem algumas organizações de ladrões que atuam no submundo controlando grandes grupos de ladrões.

Escolástico: Um estudioso que dedica sua vida a uma ciência e ao ensino da mesma para outros. Costumam ser professores e tomam para si a árdua tarefa de educar e alfabetizar os jovens, de qualquer raça. Não é uma profissão com um salário muito justo, mas os que se tornam escolásticos o fazem por gostar de aprender e ensinar.

Artesão: Muito comum em pequenas cidades, são profissionais que ganham a vida realizando trabalhos artesanais, como a confecção de utensílios domésticos, artigos de vestuário, enfeites e artigos de couro. São muito importantes para a economia de cidades pequenas, vilas e tribos. Muitos freqüentam os grandes centros, para vender seus trabalhos nas feiras.

Burocrata: São preparados para auxiliar nobres,

comerciantes e organizações no cuidado de seus patrimônios, bibliotecas ou auxiliam na administração de negócios. Também fazem às vezes de emissários para seus contratantes. É uma profissão muito perigosa, pois raramente recebem elogios por bom trabalho, mas se cometerem erros que possam prejudicar seus contratantes pode ser severamente punidos. Existem algumas organizações e escolas que preparam burocratas para executarem um bom trabalho.

CONDIÇÕES

São estados emocionais, espirituais ou físicos que podem afetar um indivíduo. As Condições são ocorrências raras que podem ser aplicadas a quase todas as criaturas vivas, em alguns casos até em mortas. Se uma Condição não tiver restrição com outra o personagem poderá ter mais de uma.

Não possuem custos e nem fornecem pontos de personagem, é aconselhável que o Mestre de Jogo não permita aos personagens iniciarem com uma Condição.

DESCRIÇÃO DAS CONDIÇÕES

Nome: Auto-explicativo

Descrição: Explicação geral da Condição.

Modificadores: Descreve o que muda nos Atributos, Perícias, Poderes e Características Pessoais.

BERSERKER

A fúria é tida como um caminho certo para a derrota, mas isso não totalmente verdade. Alguém afligido por esta Condição tem muitas de suas Perícias e Atributos elevados drasticamente. O modo pelo qual alguém adquire esta condição é incerto, pode ser uma doença rara, envenenamento por alguma substância ou a maldição de um mago. Mas seja qual for nenhuma raça está imune a ela.

Esta condição só se manifesta quando o "infectado" está em perigo eminente ou em um forte estado emocional, como em batalhas ou quando é ferido. Neste estado o personagem não poderá realizar ações mentais e nem atacar de forma técnica, usará toda sua força e fúria contra seus oponentes sem pensar em defender ou bloquear.

Modificadores: Somente quando estiver em estado Berserker. Força +3, Destreza +1, +2 em todas as habilidades combativas, -3 em Inteligência

APARIÇÃO

Seres imateriais que já viverão no Plano Primário e ao morrerem não conseguiram o descanso. Mesmo com a existência do caçador de almas, alguns desencarnados conseguem evitá-lo se ocultando em outros planos, se manifestando no mundo em busca de algo que deixaram para trás.

O vínculo com o Plano Primário pode ser um grande amor, uma missão, uma promessa que não pode cumprir ou algo similar.

Modificadores: Uma aparição não pode afetar o mundo físico de forma direta, é intangível e só será capaz de afetar objetos e pessoas usando poderes que já possuía em vida. Só pode se manifestar, no mundo físico, 30 minutos por dia e poderá falar e aparecer para quem desejar. A

aparência é como um vulto translúcido com uma tênue aura branca.

LICANTROPIA

Torna o indivíduo capaz de se transformar em um animal ou assumir uma forma intermediária. O licanthropo original foi um filho de Anibarú com um demônio, sua aparência grotesca é quase indescritível, seu corpo era composto por partes de diversos animais. Em sua fúria e insanidade atacou e devorou milhares de criaturas na Floresta de Fária.

Mas algumas de suas vítimas conseguiram escapar com vida, tornando-se diferentes para sempre. Estas vítimas se tornaram licanthropos, mas a Condição os afetou de forma muito distinta, gerando diversas espécies de licanthropos que se espalharam pelo Império.

Mesmo tendo características similares, cada espécie está ligada a um tipo de animal, os mais conhecidos no Império são os homens-lobos e homens-tigres. Estes são os mais racionais e, por isso, aceitos em algumas cidades principalmente em Elísio. A transformação ocorre quando estão em estado de excitação, fúria ou medo.

Não é possível controlar a transformação, mas quando ela ocorre o indivíduo não perde sua capacidade de raciocinar nem seus conhecimentos. Depois que a transformação se inicia é possível fazer um teste de Determinação -2 para controlar a forma que irá assumir: animal ou guerreira.

Se um licanthropo, na forma-guerreira, ferir alguém com mordida ou se o sangue dele entrar em contato com o sangue da vítima, esta deverá fazer um teste de Vigor se falhar irá contrair a licantropia. Personagens que possuam algum tipo de defesa contra doenças farão o teste de Vigor +2, para resistir.

Homem-lobo: (Animal) – **Atributos:** Força 3, Destreza 2, Inteligência 1, Percepção 3, Determinação 3, Vigor 4; **Ataques:** Mordida 1D6-2 DF; Garra 1D6 DF (Forma-guerreira) – Força +2, Destreza +1, Percepção +1, Vigor +3.

Homem-tigre: (Animal) – **Atributos:** Força 5, Destreza 4, Inteligência 2, Percepção 4, Determinação 4, Vigor 4; **Ataques:** Mordida 1D6-1 DF; Garra 1D6+1 DF (Forma-guerreira) – Força +3, Destreza +2, Percepção +2, Vigor +4.

Obs: Quando estão na forma guerreira regeneram 1 nível de vitalidade AT por minuto e 1 nível DF a cada 5 minutos.

VAMPIRISMO

Vampiros são mortos-vivos que alimentam-se de sangue de humanóides, mesmo podendo se alimentar de sangue de animais. Através do sangue, o vampiro absorve a Vitalidade de sua vítima, se tornando mais forte e poderoso. Alguém que tenha sido “sugado” não se transforma em um vampiro, para que isto ocorra é necessário que seja drenado até a morte e beba parte do sangue de um vampiro.

São seres noturnos com hipersensibilidade a luz solar, devido a uma antiga maldição proferida pelo deus-sol

Amon-ha. Assim devem vagar pelas sombras das cidades ou tumbas escuras. Mas muitos “vivem” em castelos com status suficiente para que sua Condição seja respeitada, desde que só se alimentem dos que se ofereçam para isto.

Todos os vampiros têm o poder de Drenar Vitalidade e não possuem regeneração natural, cada nível de Vitalidade só pode ser recuperado ao drenar uma quantidade de vitalidade igual a que se pretende recuperar, também é possível “armazenar” pontos de vitalidade para uso posterior (limite igual ao nível de vigor x 2).

Mantêm todas as habilidades que possuía antes de se tornar um vampiro, adquire +1 ponto de Quintessência, e sofre 1 nível de dano DF por minuto que permanecer sob a luz do sol, se chegar ao nível morto se transforma em cinzas. Mas os danos provenientes de outras fontes que não sejam luz do sol ou fogo não causam a morte definitiva de um vampiro, ao chegar ao nível morto na vitalidade ficará em estado de torpor.

Também perde um nível de Vitalidade por dia, devendo sugar o sangue de algum ser vivo para recupera-se, se chegar a zero entra em torpor também. Este estado só pode ser revertido se o personagem for tocado por alguém e assim absorver 1 ponto vitalidade da vítima. Decapitação ou destruição total do corpo provoca morte instantânea.

Restrições: Não podem andar a luz do sol e todas as suas ações contra alguém com Fé têm Modificador -1 para cada nível de Fé de sua vítima.

Modificadores: +1 em Quintessência, +1 em todas as magias necromânticas e magias do corpo, Infravisão (controlável), Imortalidade.

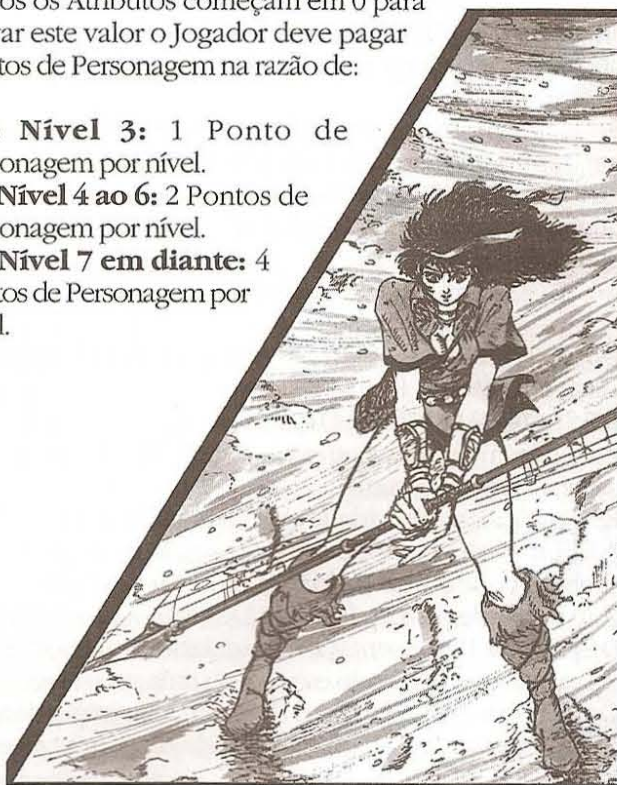
ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

São os 6 índices básicos de um Personagem e representam as capacidades físicas e intelectuais de cada um. Todos os Atributos começam em 0 para elevar este valor o Jogador deve pagar Pontos de Personagem na razão de:

Até Nível 3: 1 Ponto de Personagem por nível.

Do Nível 4 ao 6: 2 Pontos de Personagem por nível.

Do Nível 7 em diante: 4 Pontos de Personagem por nível.



Níveis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Custo Final	1	2	3	5	7	9	13	17	21	25

FORÇA: Representa a capacidade de erguer, empurrar, carregar, provocar dano, saltar e segurar firme alguma coisa. Não precisa estar ligada a aparência.

Força	Erguer	Carregar	Dano
1	50 Kg	20 Kg	1D6-3
2	60 Kg	30 Kg	1D6-2
3	70 Kg	40 Kg	1D6
4	130 Kg	90 Kg	1D6+1
5	180 Kg	140 Kg	1D6+3

Obs.: Se o resultado final da jogada de dano for inferior a 1, considere como 1.

DESTREZA: Representa a capacidade de coordenar o corpo e executar movimentos que exijam agilidade, precisão, velocidade e flexibilidade, tanto do corpo quanto das mãos.

INTELIGÊNCIA: É a capacidade de aprender, memorizar, pensar, criar e tomar decisões rápidas.

PERCEPÇÃO: Indica a capacidade de se manter atento a tudo que o cerca. Também determina o nível de eficiência dos sentidos normais, visão, paladar, olfato, tato e audição. Podendo, em níveis elevados, se tornar um sentido extra-sensorial.

DETERMINAÇÃO: Reflete a força de vontade, auto-controle, capacidade de resistir a desejos e controle mental.

VIGOR: É a capacidade de resistir a danos, doenças, e determina quanto esforço físico seu Personagem pode fazer.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

São Atributos complementares que determinam capacidades variáveis. Quase todos estes Atributos estão ligados aos Primários, mas alguns são relativos a raça, seja qual for o caso não podem ser aumentados com Pontos de Personagem.

Sempre que um Atributo Secundário for baseado em um Primário, utilize o nível total (terceira coluna do Atributo) para fazer o cálculo e sempre que este sofrer qualquer alteração (negativa ou positiva) recalcule o Secundário novamente.

Os Atributos Secundários são:

INICIATIVA: Determina a capacidade do Personagem agir antes dos demais. É igual à Destreza + Vigor;

DESLOCAMENTO: Distância máxima que um Personagem pode percorrer por turno correndo. É baseado na raça do personagem.

ESQUIVA: É a capacidade de evitar ataques físicos. Este Atributo realmente pode manter seu Personagem vivo, também pode ser utilizado para esquivar de ataques feitos com armas de projétil. É igual à Destreza + Percepção.

DEF/BLO: Representa a capacidade de absorver ou desviar ataques utilizando escudos ou uma arma apropriada. O valor deste Atributo é igual Destreza. A descrição da arma conterá um valor de bloqueio que será utilizado para realizar o teste.

ATRIBUTOS ESPECIAIS

São Atributos que representam o Grupo de Poder do personagem. Com base na classe o jogador deve escolher o Atributo correto e não poderá ter níveis em mais de um Atributo Especial, com exceção da Fé que qualquer um pode ter em conjunto com outro desde que o Mestre permita a regra opcional de Sorte.

Apenas os Daesirs (ver raças) são capazes de manipular mais de um Atributo Especial.

Estes Atributos iniciam em 0, mas podem ser ampliados ao custo de 2 pontos por nível, ou seja, para cada nível que se deseje ter em um destes Atributos o Jogador deve pagar 2 Pontos de Personagem.

FÉ: Demonstra a ligação e crença do Personagem com alguma divindade. Cada nível provoca um Modificador de -1 em todos os testes realizados por criaturas malignas (vampiro, demônios e afins) contra o Personagem. Este atributo pode ser comprado por qualquer Personagem, independente de sua Classe, Raça ou Condição. Também funciona como Sorte, mais detalhes em Testes.

QUINTESSÊNCIA: Controle sobre as forças da quintessência do mundo. Somente magos podem ter este Atributo.

CATALISAÇÃO: Quantidade de energia que um Personagem pode utilizar para realizar suas habilidades especiais. Cada ponto gasto, para ativar as habilidades especiais, deve ser reduzido deste valor e anotado ao lado, ao atingir 0 o Personagem não poderá utilizá-lo até que recupere pontos suficientes. O Personagem recupera 2 pontos por hora ou todos após 8 horas de sono.

PERÍCIAS

Define o que seu Personagem sabe fazer e quão bem ele o faz. Cada Perícia define um tipo específico de habilidade que ele desenvolveu durante sua vida, as Perícias devem ter consistência com a história e Classe do Personagem, leve em conta que não é muito útil um monte de Perícias em níveis baixos, mas sim poucas em nível alto. Cada nível de Perícia custa 1 Ponto de Personagem até o nível 3, e 2 Pontos de Personagem para níveis maiores. As Perícias estão vinculadas a um Atributo que será o número alvo na realização dos testes que determinarão o grau de eficiência.

Algumas Perícias, como Conhecimento, podem ser compradas mais de uma vez, uma para cada área que ela cubra (história, terreno, lendas...). Sempre que isso for aplicável o texto da Perícia irá descrever algumas possibilidades.

Níveis de Eficiência

- | | |
|---|---|
| 1 | Curioso |
| 2 | Novato |
| 3 | Praticante. Usa esta Habilidade constantemente |
| 4 | Profissional. Exerce alguma profissão que utiliza esta Habilidade |
| 5 | Especialista |

PERÍCIAS LIGADAS À FORÇA

Intimidar

Utilizando ameaças ou mesmo a força física o personagem consegue extrair informações de alguém.

Saltar

Permite saltar buracos, cercas, pequenos muros, alcançar galhos e etc. A distância máxima que um personagem pode saltar é igual a seu Deslocamento dividido por 4 mais a quantidade de sucessos no teste, arredondado para baixo (valor em metros).

Cada sucesso aumenta em 20 centímetros a altura de salto. Mais detalhes veja nas regras de movimento.

Obs: Sempre que a descrição de uma raça descrever a altura e distância em que são capazes de saltar, o texto da raça deve ser seguido acrescentando 20 centímetros a altura e distância que ela é capaz de saltar (para cada sucesso no teste).

PERÍCIAS LIGADAS À DESTREZA

Artífice

É a habilidade para construir, reparar ou mesmo alterar algum artefato, veículo, edificação, armas ou armaduras. É necessário especificar a sua especialidade. Poder ser comprada mais de uma vez, uma para cada tipo de perícia.

Acrobacia

Possibilita ao Personagem se equilibrar, cair sem se machucar e realizar diversas proezas acrobáticas. O Personagem pode fazer um teste nesta Perícia para quedas de até 3 metros, se for bem sucedido não sofrerá dano algum. Também é possível atacar (Modificador de -2) e esquivar (Modificador de -3) durante uma acrobacia.

Veja, abaixo, os modificadores para se equilibrar:

Até 30 cm de largura: Sem modificador

Entre 5 e 29 cm de largura: Mod -2

Menos de 5 cm de largura: Mod -5

Modificadores Adicionais

Superfície Estável: Sem Modificador adicional

Superfície Instável: Mod -1

Arremesso

Habilidade para arremessar qualquer tipo de arma ou objeto que o personagem consiga erguer (veja em Testes). O dano causado, por objetos é proporcional à distância entre o arremessador e o alvo e baseado no tipo de arma (veja tabela de armas), se a distância for igual ou menor ao número de pontos de Força do Personagem, em metros, o dano provocado pela arma será +1, caso a distância seja até duas vezes maior o dano é de -1 e distâncias maiores não provocam dano.

Briga

Habilidade de golpear e se defender sem muito conhecimento técnico. Os danos são AT baseados na tabela

de Força. Os Modificadores nos teste e danos são:

Golpe	Modificador	Dano
Soco	0	-
Chute	-1	+1

Montaria

Habilidade de montar e manter controle sobre algum tipo de animal (de montaria). O Jogador deve especificar o tipo entre as montarias mais comuns no cenário.

Caça

É o conhecimento de técnicas de captura de animais e preparo de armadilhas para os mesmos. Esta perícia pode ser usada também para o preparo do animal para o consumo.

Condução

É a Perícia para dirigir algum tipo de veículo: carroça, navio, navio-arcano, dirigível entre outros. O tipo de veículo deve ser anotado ao lado da Perícia. Pode ser comprada uma vez, uma para cada tipo de veículo.

Cuidar de Animais

Pode ser usada para domesticar, ensinar, cuidar e treinar animais. Sejam selvagens ou não. Esta Perícia cobre todos os aspectos importantes de lidar com um animal e entender seu comportamento, o animal treinado irá obedecer aos comandos de seu treinador, sempre que algo incomum for "pedido" ao animal deve ser feito um teste.

Escapismo

Habilidade de escapar de algemas, abrir fechaduras, se livrar de cordas, sair de salas, se esgueirar por túneis ou das garras de alguma criatura. O Mestre deve impor modificadores apropriados no teste, levando em conta a dificuldade da ação, disponibilidade de equipamentos apropriados e armadura usada pelo personagem.

Escalar

Possibilita ao Personagem escalar utilizando ou não equipamentos a uma velocidade igual à metade de seu deslocamento em metros. Cada sucesso, obtido no teste, garante 10 metros de subida, quando chegar ao fim dos metros permitidos com o teste deve realizar outro até conseguir chegar onde deseja. Uma falha indica que o personagem irá cair, salvo se estiver seguro por algum equipamento.

Existem alguns equipamentos que podem ajudar o escalador, eles possuem modificadores que devem ser aplicados nos testes, caso o personagem esteja usando algum.

A superfície escalada também influencia o teste. As superfícies são classificadas em:

Fáceis: Sem Mod. Paredes de pedra, encostas pouco íngreme ou com muitos apoios e similares.

Moderadas: Mod -1. Paredes ou encostas com poucos pontos de apoio.

Difíceis: Mod -2. Superfícies muito lisas e com possibilidade de desmoronamento.

Furtar

Habilidade para roubar carteiras, jóias, pequenos objetos e armas que estejam com outro personagem sem que este perceba. O alvo deve fazer um teste de Percepção com Modificador negativo igual à quantidade de sucessos obtidos pelo personagem "ladrão".

Furtividade

É a habilidade de andar silenciosamente, manter-se escondido ou se esgueirar sem ser visto. O modificador é igual ao nível de Percepção - 2 de quem o Personagem pretende se ocultar, não é possível ser furtivo em lugares descampados ou que não possibilitem o Personagem se ocultar de algum modo.

Prestidigitação

Permite realizar pequenos truques de magia de salão através de movimentos rápidos das mãos, escondendo objetos ou trocando-os. Usando um pouco de criatividade é possível realizar truques mais elaborados, com espelhos e outros artifícios para, realizar feitos similares à magia. Neste caso o moderador deve aplicar modificadores condizentes ao feito tentado, o ideal é algo entre -2 e -6.

Saque Rápido

Deve ser comprada especificando qual tipo de arma deseja sacar com maior velocidade, podendo ser comprada mais de uma vez. Um sucesso permite deixar uma arma, que requeira até 3 turnos, preparada para o uso.

Espadas

Habilidade no manuseio de espadas e armas similares. O Jogador deve especificar o tipo de espada. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada tipo de arma. Também possibilita utilizar facas.

Bastões e Lanças

Habilidade de manuseio de todos os tipos de bastão (comuns) e lanças.

Armas Desequilibras

Habilidade na utilização de nunchaku, manguel, maçãs e outras armas estranhas ou desbalanceadas. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada tipo de arma.

Arqueirismo

Habilidade na utilização de qualquer tipo de arco ou besta, o jogador deve escolher uma. Esta perícia pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada tipo de arma.

Operar Equipamento

Perícia que permite operar, concertar e fazer manutenção em um determinado equipamento mecânico ou mágico. O jogador deve especificar qual o tipo de equipamento seu personagem será capaz de operar. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada equipamento.

Ex.: Moinhos, catapultas, deslocadores (ver andarilhos dos céus), entre outros.

Fechaduras

Capacita o personagem a abrir fechaduras de portas, cadeados, baús e similares.

Artes Marciais

Habilidade e conhecimento de perícias combativas altamente técnicas. Existem várias: Kung fu, Ninjutsu...

Como regra geral provocam mais dano.

PERÍCIAS LIGADAS À PERCEPÇÃO

Armadilhas

Habilidade que permite encontrar, desarmar e montar armadilhas. Em alguns casos serão necessárias ferramentas adequadas.

Detectar Objetos Escondidos

É a habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ocultos ou perdidos.

Detectar Mentiras

Permite perceber se alguém está mentindo ou escondendo alguma informação.

Orientação

É a habilidade de se orientar pela posição do sol ou das estrelas. Pode ser usada por personagens que estejam dentro de cavernas ou construções, por até 26 horas depois de ter visto alguma referência de orientação.

Rastreamento

É a habilidade de perseguir alvos por meio de: suas pegadas, cheiros e pistas em geral, em qualquer tipo de ambiente.

Perscrutar

É a habilidade de perceber pequenos detalhes que passariam despercebidos para outros ou perceber se algo está errado apenas observando o ambiente que o cerca.

Ex.: Uma revoada de pássaros pode significar que algo está se aproximando.

Ler Lábios

Habilidade usada para compreender conversas realizadas à distância, apenas observando os lábios dos interlocutores.

Avaliação

Permite que o personagem saiba o valor de um objeto, a diferença entre uma obra de arte e uma falsificação, entre um artefato valioso e uma peça sem valor. Com esta Perícia é possível estimar o valor de mercado para a peça e até sua importância cultural para uma determinada raça, grupo ou região.

Combate às Cegas

Permite lutar em locais completamente escuros ou com os olhos vendados. É possível ignorar os Modificadores

negativos para lutar sem poder ver o alvo. Deve-se somar o nível da Perícia com a quantidade de sucessos no teste, este valor deve ser reduzido dos Modificadores negativos para executar qualquer tipo de ataque ou manobra de combate.

Ex: um personagem com nível 3 nesta habilidade e consiga 2 sucessos pode ignorar redutores de até -5.

PERÍCIAS LIGADAS À INTELIGÊNCIA

Liderança

Habilidade para liderar outras pessoas em situações sociais ou mesmo em combate.

Conhecimentos Especializados

Habilidade que permite ao personagem ter acesso a alguma ciência ou conhecimento restrito. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada conhecimento que se deseje ter.

Alguns conhecimentos especializados:

Agricultura: Habilidade que permite saber a melhor época e condições para o plantio de qualquer espécie de vegetação, melhor meio de estocagem, combater pragas, gerar novas espécies de plantas por enxerto.

Arqueologia: Estudo de fatos ocorridos à longa data a partir de fragmentos como monumentos, construções e restos de civilizações. Um teste bem sucedido e fragmentos suficientes permitem saber a cultura e hábito da civilização pesquisada.

Geografia: Conhecimento da superfície das regiões conhecidas de Tron. Seus relevos, climas e vegetações. Também permite escrever mapas de modo profissional e conhecer as localidades de uma determinada região.

Heráldica: É a Habilidade de reconhecer e criar símbolos ou brasões que identifiquem nações, famílias ou pessoas.

História: É o conhecimento do passado registrado, dos reinos conhecidos. Também fornece conhecimentos sobre lendas e mitos dos povos conhecidos.

Ocultismo: Conhecimento sobre mistérios, ciências ocultas e criaturas místicas. Um teste bem sucedido possibilita conhecer ocultistas famosos, livros secretos, algum dialeto antigo (identificar não ler) ou mesmo os métodos e hierarquia de algumas ordens místicas.

Psicologia: Conhecimento do comportamento e psique de indivíduos, tendo como base informações ou a observação direta.

Teologia: Conhecimento sobre os deuses conhecidos, cultos religiosos e o comportamento de seus seguidores.

Mineração: Conhecimento dos equipamentos e das formas mais eficientes para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou mesmo pedras preciosas. Apenas se o local realmente possuir tais recursos naturais. Para mineração de Cristaniun e Metaniun deve-se adquirir esta habilidade uma vez para cada um minério destes.

Alquimia

Habilidade de encantar líquidos, utilizando diversos produtos e itens, criando poções e unguentos mágicos (veja

alquimistas).

Primeiros Socorros

Habilidade para realizar curativos e cuidar de ferimentos leves, um teste bem sucedido restaura dois níveis de Vitalidade AT ou um DF. Também estabiliza os ferimentos e impede que o personagem perca sangue e perda mais níveis de Vitalidade por isso.

Arte

Conhecimento teórico e prático da história da arte e as habilidades artísticas. O Jogador deve anotar qual arte é habilidoso: pintura, escultura, interpretação e etc. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada arte que desejar.

Barganha

Habilidade usada para negociar preços, trocas e mercadorias.

Camuflagem

É a habilidade de se tornar ou tornar uma estrutura indistinguível do ambiente em que se encontra. Devendo utilizar elementos ou coisas que estejam na cena para compor a camuflagem, caso não exista material suficiente ou se ele não for adequado o Mestre deve aplicar Modificadores entre -2 a -3.

Ações Ilegais

Perícia ligada a atos ilegais como contrabando, falsificação, pirataria marítima, seqüestros, chantagem e similares. O jogador deve anotar o tipo de ação ilegal que desejar, pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada ação. Também permite conhecer os costumes e métodos usados por criminosos e onde encontrá-los.

Criminologia

É a análise do comportamento de um suspeito tendo como base fatos, pistas e vítimas; permitindo traçar um perfil do criminoso que permitirá ter noção de onde vive, como age e qual será seu próximo passo. Também cobre o conhecimento das leis comuns do Império.

Decifrar

Perícia usada para decifrar um código secreto, língua antiga, símbolo ou similares. Um teste bem-sucedido dará informações sobre quem costuma utilizar o código e sua real função e significado. A dificuldade depende da complexidade e é definida pelo mestre com base na tabela abaixo.

Fácil (algo conhecido): Sem Modificador

Difícil (já teve contato): Modificador -2

Muito Difícil (é algo muito antigo ou usado apenas por grupos secretos): Modificador -4

Quase Impossível (totalmente desconhecido): Modificador -10

Disfarce

Habilidade de se disfarçar de forma eficiente mesmo não tendo materiais adequados. O Mestre deve atentar para



o fato de que, se houverem roupas, maquiagem ou outros artifícios as coisas se tornaram mais fáceis (+2). Mas se disfarçar para pessoas conhecidas pode ser difícil (-2)

Espionagem

Esta Perícia inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, uso de equipamentos de espionagem, decifrar rapidamente mensagens em código, que o personagem conheça, e análise do funcionamento de organizações rivais, táticas para despistar perseguidores e afins.

Estratégias

Habilidade de prever as ações de alguém e com base nelas criar ações antagônicas, sejam no comando de exércitos ou em luta direta contra um oponente. Um teste bem sucedido fornece um bônus de +1 (para cada 2 sucessos) na Esquiva e nos ataques feitos com artes marciais.

Etiqueta

Conhecimento dos rituais de comportamento de um determinado meio social, ou racial como: comportamento a mesa, funeral, nascimento e todos os aspectos relevantes para agir de forma educada com outras raças ou grupos.

Herbalismo

Conhecimento prático sobre as propriedades de ervas e suas utilidades. Esta perícia permite encontrar, preparar e misturar adequadamente ervas para obter os efeitos curativos ou ampliadores que ela produz, pode ser usada para diferenciar uma planta venenosa de outra, mas não permite extrair o veneno dela e nem conhecer a forma de utilização dele. Para este tipo de ação é necessário ter a Perícia Venefício.

Improvisar

Quanto mais favoráveis ao improviso, os equipamentos e sucatas forem, mais rápido o Personagem improvisará algo útil, podendo ser uma arma, ferramenta, escudo, corda e etc.

Lábia

Habilidade para convencer alguém a acreditar ou colaborar com o Personagem, por mais absurda que seja a sua história. Modificador igual ao nível de Inteligência do alvo -1.

Sobrevivência

Habilidade para encontrar alimento, água e abrigo em qualquer tipo de ambiente. Deve ser comprada uma vez para cada campo que desejar cobrir, sendo os mais comuns: cidade, montanha, deserto, floresta ou oceano.

Venefício

Conhecimento sobre a fabricação e efeito de venenos, sejam naturais ou artificiais, também permite descobrir, através dos sintomas que tipo de veneno foi ministrado em alguém e seu antídoto.

Medicina

Habilidade para diagnosticar uma doença, realizar pequenas cirurgias (desde que se tenha equipamento próprio), prescrição de medicamentos e conhecimento sobre uma quantidade de doenças iguais ao nível da Perícia x5.

Idiomas

O personagem sempre saberá falar em sua língua nativa, mas se desejar conhecer outros idiomas terá que adquirir níveis nesta Perícia. Pode ser comprada mais de uma vez, uma para cada língua que desejar conhecer. **EX.:** Inglês, Francês, Chinês, Élfico...

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Um conjunto de características divididas em dois grupos: Características Favoráveis e Características Desfavoráveis. Algumas devem ser interpretadas pelo Jogador (se ele evitar estas interpretações o Mestre pode retirar a característica) outras estão sempre ativas.

O Jogador pode ou não escolher algumas destas Características, pois são opcionais, e deve pagar Pontos de Personagem (Características Favoráveis) ou ganhar Pontos (Características Desfavoráveis) os valores estão descritos ao lado do nome da característica.

Não há limitação na quantidade de características favoráveis (a não ser os pontos disponíveis), mas a soma dos pontos ganhos com as Características Desfavoráveis não podem ultrapassar o total de 25 pontos, somente no caso de adquirir uma única desvantagem com valor superior.

Os Pontos ganhos com Características Desfavoráveis podem ser usados para ampliar Atributos, Perícias ou Características Favoráveis.

CARACTERÍSTICAS FAVORÁVEIS

Ambidestria (3 PONTOS)

O Personagem pode utilizar armas, escrever ou realizar qualquer ação com ambas as mãos sem nenhum redutor, mas isto não lhe possibilita fazer dois ataques ao mesmo tempo.

Flexibilidade Extra (3 PONTOS p/ nível)

A flexibilidade do Personagem é maior que a média e lhe concede um Modificador de +1 por nível, no máximo de +3, em todos os testes de fuga de cordas, correntes, amarras em geral e acrobacia. Também possibilita esticar e dobrar o corpo como um contorcionista.

Empatia com Animais (2 PONTOS)

Os animais confiam no Personagem e não o atacam, a menos que ele os ataque. Modificador de +1 em todos os testes de cuidado de animais ou montaria.

Imunidade a Dor (4 PONTOS)

O Personagem percebe os ferimentos, mas não sente dor ou qualquer incômodo com eles, porém ainda está sujeito aos efeitos de sangramento ou perder a consciência por um golpe muito forte. O Personagem não recebe nenhum Modificador negativo por lutar ou se

deslocar estando ferido (se o ferimento não for incapacitante).

Imunidade Total

Concede imunidade total a algum tipo de dano ou necessidade fisiológica. O jogador pode escolher mais de uma, se tiver pontos suficientes para isso.

Imunidade a Doenças (5 pontos): Todos os tipos de doenças comuns, e Modificador +2 em todos os testes para resistir a doenças mágicas.

Imunidade à Fome e Sede (5 Pontos): O personagem nunca precisará se alimentar ou beber água absorvendo os nutrientes que precisa do próprio ambiente.

Imunidade ao Sono (8 Pontos): O personagem não precisa dormir e é imune a poderes de sono.

Imunidade a Cortes (40 Pontos): Nenhuma arma cortante é capaz de provocar ferimento ao personagem. Mas não fornece imunidade a armas mágicas.

Imunidade a Perfurações (40 Pontos): Nenhuma arma perfurante é capaz de provocar ferimento ao personagem. Mas não fornece imunidade a armas mágicas.

Recuperação Rápida (10 PONTOS)

O Personagem recupera 1 nível de Vitalidade DF ou 2 de AT a cada hora de descanso. Mas, não regenera partes perdidas, apenas facilita a cicatrização. Aumenta o apetite do Personagem que deve comer em dobro durante o processo ou ficará inconsciente e fraco até se alimentar bem.

Assimilação de Reflexos (15 PONTOS)

O Personagem possui uma incrível capacidade de aprender ações físicas apenas observando alguém executando-as, permitindo que aprenda tarefas simples que lhe sejam demonstradas 10 vezes menos seu nível de Inteligência.

No caso de possuir a Perícia observada em nível baixo e observar outro Personagem executando-a em nível superior o personagem terá o nível da sua aumentada em 2 pontos (por uma quantidade de horas igual a sua Inteligência). Ao terminar este período, o Jogador, deve realizar um teste de Inteligência se tirar mais de 4 sucessos sua Perícia é ampliada em um +1 efetivamente, mas independente do tempo de observação, não poderá ampliar sua Perícia observando o mesmo Personagem novamente nem outro com nível igual ou menor.



Reflexo Instantâneo (5 PONTOS)

O reflexo do Personagem é maior que a média tornando sua esquiva mais eficiente e responderá as ações de outro Personagem. Modificador de +2 em todos os testes de Iniciativa e Esquiva.

Sentidos Ampliados (3 PONTOS p/ nível)

Concede Modificador de +1 por nível (no máximo de +4) em todos os teste de Percepção, o jogador deve dizer ao mestre quando estiver usando esta habilidade, caso contrário não terá o bônus.

Carisma (3 PONTOS)

O Personagem tem uma "aura" agradável e todos gostam de estar ao seu lado, a aparência não importa, geralmente é escolhido como líder ou é o centro das atenções em reuniões sociais. +2 em todos os testes sociais.

Instinto Aprimorado (5 PONTOS)

O Personagem possui seu instinto mais desenvolvido que o normal e isto lhe permite ter uma impressão mais apurada sobre os fatos que estão acontecendo a seu redor. É automático e fica sobre o controle do Mestre, mas ele pode permitir ao Jogador usar o instinto uma vez por sessão de jogo, para isto fará um teste de Percepção com Modificador de +2, se for bem

sucedido terá informações na forma de sensações sobre o que está prestes a ocorrer.

Reputação (variável)

O Personagem tem uma boa reputação no seu círculo de convivência, seu bairro de origem ou em uma nação. Ele terá uma boa reação de quase todos que conheçam sua reputação, mas uma boa reputação entre os soldados pode ser muito ruim entre bandidos, cabe ao moderador determinar quais grupos iram ser antagônicos a sua reputação. O custo depende da quantidade de pessoas afetadas por ela:

Pequeno Grupo: Vila, bairro etc (3 pontos).

Grupo Médio: Um reino, uma cidade (5 pontos).

Grupo Grande: Um principado, condado ou ducado (15 pontos).

Senso de Direção (2 PONTOS)

O Personagem sempre sabe onde se localizam o norte, sul, leste e oeste como se tivesse uma bússola interna independente de onde esteja.

Regeneração (12 Pontos)

Permite ao personagem regenerar partes do corpo que tenham sido decepadas, desde que o personagem ainda esteja vivo. A velocidade de regeneração é igual ao nível de Vigor em centímetros por dia.

Vontade Inabalável (6 PONTOS)

O Personagem é totalmente imune a dominações mentais e possui uma grande força de vontade. Modificador de +3 em todos os teste de Determinação.

Memória Fotográfica (6 PONTOS)

Capacidade de memorizar qualquer coisa. Um Personagem com esta Característica poderá fazer um teste de Inteligência para lembrar qualquer fato que tenha presenciado ou coisa que tenha visto. No caso de sucesso o Mestre deve fornecer as informações apropriadas.

Futuro Promissor (30 PONTOS)

O Personagem está predestinado ao sucesso, provavelmente conseguirá realizar todas as suas metas e ambições. Acidentes serão evitados e muitas vezes terá a vida salva, até que realize suas metas. O tempo para atingir a meta depende da complexidade e dificuldade. Esta característica não impede que o Personagem morra se cometer uma imprudência como se jogar de um prédio. Cabe ao Mestre de Jogo decidir quando o jogador está passando dos limites.

Concentração (4 PONTOS)

Capacidade para se manter concentrado em alguma atividade, ignorando qualquer coisa que possa distrair sua atenção. Isso permite realizar ações ou executar poderes em situações de tensão, ignorando todos os Modificadores negativos.

Esta vantagem também dá um Modificador +1 em todos os testes de poderes despertos e perícias ligadas a

Percepção.

Cióptica (4 PONTOS)

Capacidade de enxergar no escuro total. Seus olhos levam apenas 20 segundos para se adaptar a qualquer tipo de escuridão, natural ou artificial. Se houver algum ponto de luz, como a luz das estrelas, o personagem poderá enxergar normalmente, mas se não houver nenhuma fonte de luz o alcance é igual ao nível de Percepção x 10, em metros.

Infravisão (variável)

O personagem consegue enxergar o calor dos corpos e objetos, mesmo que estes estejam atrás de uma parede de até 30 centímetros de espessura. A imagem é difusa, mas totalmente reconhecível para o personagem, pelo hábito de usar esta visão. Existem dois tipos de infravisão:

Constante (4 Pontos): O personagem enxerga apenas o calor dos corpos e tem dificuldade de identificar formas. Em áreas onde o calor seja alto como no deserto ou próximos a máquinas a vapor tem um Modificador entre -2 e -4 nos testes de visão.

Controlável (8 Pontos): O personagem pode enxergar normalmente ou optar em enxergar apenas o calor dos corpos, ignorando os Modificadores negativos descritos no tópico anterior.

Equilíbrio Perfeito (4 PONTOS)

Permite ao personagem ficar perfeitamente equilibrado em lugares escorregadios ou em uma corda bamba, sem que seja necessário fazer qualquer teste.

Sangue-Frio (4 PONTOS)

Nada é capaz de surpreender um personagem com esta vantagem, por mais estranhas ou temíveis que elas sejam. Mas é claro que ele pode identificar uma ameaça eminente e não ficará apenas olhando. O personagem ignora todos os Modificadores negativos imposto por surpresa, medo ou tensão.

Ligação Mental (5 PONTOS/LIGAÇÃO)

É uma ligação com outro personagem ou criatura que, permite acessar informações e compartilhar sentidos. Permite comunicação telepática (bilateral), a qualquer distância e também sentir a localização aproximada de quem se está ligado. A quantidade máxima de ligações é igual ao nível de Percepção do personagem dividido por dois arredondado para baixo.

Resistência Dérmica (3 PONTOS/NÍVEL)

Por algum motivo o personagem possui uma pele muito mais resistente que o normal, sendo capaz de resistir a uma maior quantidade de dano sem perder a flexibilidade. Cada nível permite ignorar 1 ponto de dano, que ultrapassar a armadura e atingir o corpo.

Compreender Idioma (5 PONTOS)

O personagem possui a estranha capacidade de compreender e se comunicar em todas as línguas existentes, com exceção das línguas mortas ou esquecidas.

Imortalidade (20 PONTOS)

O personagem não é afetado por doenças, sejam mágicas ou naturais, parando de envelhecer ao atingir a idade adulta. Nunca morrerá de causas naturais, mas continua suscetível a qualquer dano ou morte por ferimentos.

Hierarquia Militar (3 PONTOS /Nível)

Engloba títulos concedidos a um indivíduo por suas habilidades intelectuais e/ou físicas em organizações militares ou paramilitares. Cada organização possui seus próprios títulos e patentes. Cada nível hierárquico tem autoridade sobre os de nível mais baixo. As regras seguidas por cada membro são definidas pela organização a qual o Personagem pertença abaixo exemplo de hierarquia.

Nível 1: Oficial Subalterno (Sargento, Segundo-Sargento, Primeiro Sargento ou Sargento-Ajudante)

Nível 2: Posição de comando médio (Tenente, Subtenente Capitão ou Major)

Nível 3: Posição de comando superior (Tenente-Coronel)

Nível 4: Comando de Brigada/grupo/ empresa (Coronel, Capitão de uma nau)

Nível 5: Comando de classe (Brigadeiro, General de Brigada)

Nível 6: Comando máximo (General de Exército, General de Divisão ou Almirante)

Riqueza (variável)

Nem todos iniciam com a mesma quantidade de recursos. Esta característica concede os seguintes bônus:

5 vezes mais recursos: 5 pontos

10 vezes mais recursos: 15 pontos

50 vezes mais recursos: 30 pontos

100 vezes mais recursos: 50 pontos

Contatos (variável)

O Personagem possui conexões com outros que podem auxiliá-lo, fornecendo informações ou algum tipo de ajuda profissional. O valor de um contato depende de seu nível de conhecimento e facilidade para ser encontrado.

Contato Comum (5 pontos): Pode fornecer informações sobre um determinado fato ocorrido no meio em que vive (contrabandista, marinheiro, comerciante).

Contato Especializado (8 pontos): Pode fornecer informações mais técnicas e precisas sobre algo (médico, mago, perito em armas).

Contato Importante (12 pontos): O contato é respeitado e tem muita influência em uma determinada comunidade (governador, rei, líder de comunidade, senadores).

Contato Divino (20 pontos): Seu contato é extremamente importante e provavelmente líder de uma organização de nível mundial, ou mesmo pode ser um Deus menor. (corporações mundiais, seres de outro plano, demônios, anjos).

Para encontrar o contato deve ser rolado 1D10 o número alvo altera o custo final do contato:

Resultado 4 ou menor: Sem custo adicional

Resultado 6 ou menor: (+2 pontos)

Resultado 8 ou menor: (+4 pontos)

Sem Teste: (+20 pontos)

Irreconhecível (10 Pontos)

Esta Característica permite ao personagem fazer com que alguém que o tenha visto não se recorde de seu rosto. Somente personagens com Memória Fotográfica serão capazes de recordar o rosto, mas devem ser bem-sucedidos em um teste de Inteligência -2.

CARACTERÍSTICAS DESFAVORÁVEIS

Covardia (-3 PONTOS)

O personagem nunca lutará e evitará qualquer situação onde conflitos possam ocorrer. Em situações de perigo tentará encontrar um lugar seguro para se esconder.

Fobia (variável)

O Personagem tem um profundo medo de alguma coisa, sempre evitará confrontar seu medo. Se tentar enfrentá-lo deverá fazer um teste de Determinação - 4.

Incomum (-2 pontos): A fonte de seu medo não é comumente encontrada.

Comum (-4 pontos): A fonte de medo é encontrada frequentemente (a cada duas ou três seções de jogo).

Constante (-6 pontos): A fonte do medo é encontrada em todas as seções.

Dependente (-6 PONTOS)

O Personagem tem um protegido indefeso. É possível ter no máximo dois dependentes que serão feitos com 30 Pontos de Personagem e não poderão ter nenhuma habilidade especial ou poder. O dependente pode estar sempre presente ou morar em algum lugar, mas sempre que ele precisar de ajuda o Personagem deve largar o que estiver fazendo para ajudá-lo e também deve se manter presente sempre que possível.

Inimigo (variável)

O Personagem tem um ou mesmo um grupo de inimigos. Estes sempre tentaram atacar ou prejudicá-lo de alguma forma, o custo depende do nível de poder. O Mestre decide a frequência de aparição e também criar a planilha dele. A história do Personagem deve esclarecer o motivo pelo qual tem um inimigo.

Inimigo feito com a mesma quantidade de pontos: -10 pontos

Inimigo feito com 20 pontos a mais: - 15 pontos

Inimigo com o dobro de pontos: -20 pontos

Inimigo com o triplo de pontos ou um pequeno grupo: -50 pontos

Futuro Negro (-30 PONTOS)

O Personagem está marcado para fracassar e provavelmente morrerá ou sofrerá coisa pior. O Mestre pode determinar o que irá ocorrer com o Personagem ou pode permitir que o Personagem crie alguma "maldição". Mas

sempre que estiver prestes a realizar algo importante fracassará e todos os sucessos decisivos serão ignorados.

Amnésia (-6 PONTOS)

O Personagem não possui qualquer recordação de seu passado, isto dá liberdade para o Mestre decidir o passado dele. Personagens com esta característica estão limitados a se recordar apenas a fatos ocorridos após o início da campanha.

Alergia (variável)

O Personagem possui um tipo incurável de alergia que pode até causar a sua morte. O valor da alergia depende de quão comum é a substância ou alimento. A substância alérgica provoca 1 ponto de dano AT para cada porção ingerida, em caso de contato com a pele provoca 1 ponto de dano AT por minuto de contato. Os valores são:

Comum: -6

Incomum: -3

Raro: -1

Alta Sensibilidade à Dor (-4 PONTOS)

Por menor que seja o dano recebido o Personagem reagirá como se tivesse sido gravemente atingido. Ao receber dano o Jogador deve fazer um teste de Determinação -2 se falhar não conseguirá lutar por 2 turnos devido as fortes dores.

Cegueira (-30 PONTOS)

O Personagem não enxerga absolutamente nada, de modo irreversível, tendo um Modificador de -10 em todos os testes que dependam da visão, mas a audição aguçada pode diminuir este Modificador.

Disosmia (-2 PONTOS)

O Personagem com disosmia não sente cheiros, seu olfato é um sentido sem nenhuma utilidade, mas está sujeito a todos os danos e malefícios de inalar qualquer substância venenosa ou corrosiva.

Disopia (-2 PONTOS)

O Personagem tem problemas leves de visão, como: miopia, hipermetropia, astigmatismo, etc. Esse problema o obriga a utilizar óculos ou terá um Modificador de -2 nos testes de visão.

Surdez (variável)

O Personagem não possui audição ou ouve com dificuldade.

Surdes Total (-5 pontos): Modificador de -8 em todos os testes que requeiram a utilização da audição.

Surdes Parcial (-2 pontos): Modificador de -3 em todos os testes que utilizem a audição.

Vontade Fraca (-6 PONTOS)

Todos os testes de Determinação sofrem um Modificador de -4, tornando o Personagem muito sugestível.

Justiceiro (variável)

O Personagem tem como meta de vida a busca por justiça, principalmente por suas próprias mãos. Justiça não tem ligação com lei, que às vezes protege os criminosos com falsos pudores.

Leve (-2): O Personagem busca por justiça, mas nunca tenta fazê-la com as próprias mãos.

Grave (-6): O Personagem sempre irá buscar por justiça, seja por qualquer meio, e não descansará enquanto isto não for feito.

Megalomania (-6 pontos)

A única coisa que importa, para seu Personagem, é o poder e ele não medirá esforços para ascender e sobrepujar todos que puder tendo como meta o domínio de tudo e todos.

Benevolência (-4 pontos)

O Personagem sempre irá ajudar os outros, sejam merecedores ou não.

Cobiça (-3 pontos)

Esse Personagem deseja tudo que os outros possuam mesmo que isto não lhe sirva para nada. Podendo até tentar roubar ou destruir seu objeto de desejo.

Devoção (variável)

O Personagem devota sua vida a alguém, alguma coisa ou alguma crença. O Jogador deve especificar a devoção, que não pode ser alterada devendo ser sempre fiel. Em termos de regra para alterar uma devoção é necessário recomprar a característica e ter um excelente motivo.

Devoção Leve (-2): Nunca colocaria sua devoção à cima de sua própria vida ou dever.

Devoção Cega (-5): Você se importa mais com seu objeto de devoção do que com si mesmo.

Excesso de Confiança (-5 pontos)

O Personagem sempre irá tomar a frente em tarefas perigosas se achando o melhor, e quando não for bem sucedido irá colocar a culpa em outros, ou no tempo, ou na espada, etc...

Intolerância (-2 pontos)

O Personagem não tem a mínima paciência com: pessoa, hábito, raça e etc (isto deve ser especificado pelo Jogador) se irritando e evitando a todo custo ter que ficar próximo.

Pacifismo (variável)

A não agressão é sua arma, o Personagem sempre irá buscar resolver seus problemas com calma e sem violência. Tentará também convencer seus amigos de que este é o melhor modo.

Leve (-4 pontos): O Personagem só utilizará uma arma, contra um inimigo, como último recurso, mas nunca matará propositalmente.

Grave (-8 pontos): O Personagem nunca utilizará uma arma, mesmo que sua vida dependa disto e nunca

matará.

Sadismo (-3 pontos)

A única coisa que traz prazer é o sofrimento de outros, machucar ou agredir alguém lhe satisfaz.

Sangüinolência (-5 pontos)

O Personagem sanguinolento é um assassino cruel que não se contenta apenas em matar ele tem a necessidade de despedaçar ou mutilar suas vítimas, faz isto para ter certeza que sua vítima está morta.

Vícios (variável)

O Personagem não consegue viver sem seu vício.

Fraco (-1 ponto): O vício não traz nenhum efeito colateral e deve ser satisfeito uma vez por dia.

Médio (-3 pontos): O vício irá trazer malefícios, a longo prazo, e deve ser satisfeito duas vezes ao dia.

Grave (-5 pontos): Os efeitos colaterais afetam seu desempenho por até 2 horas após a utilização da substância (Modificador de -2 em todos os testes) ou o que quer que seja, e deve ser satisfeito no mínimo de 2 vezes por dia.

Em todos os casos se o Personagem não satisfizer sua necessidade diária tem Modificador negativo em todas as ações, este redutor irá variar de acordo com a decisão do Mestre de jogo.

Voto (-4 pontos)

O Personagem fez um juramento para si mesmo ou para alguém, que afetará toda sua vida. Todas as suas ações são voltadas para cumprir seu juramento, nada poderá lhe desviar desta meta.

Luxúria (-3 pontos)

Esse Personagem está sempre pensando em sexo, nunca desperdiça uma oportunidade de satisfazer este desejo, independente da situação. Tenta criar oportunidades para isto, adora viver cercado de mulheres bonitas sem discriminar raça, crença, ou cor.

Segredo (variável)

O Personagem guarda um segredo que, se

descoberto, pode lhe causar grandes problemas. O segredo pode ser referente a ele mesmo, alguém ou ao grupo que ele pertence. Pode ser qualquer coisa importante e o valor em pontos depende dos riscos e conseqüências se alguém o descobrir.

Um grande vexame (-2 Pontos)

Prisão (-4 Pontos)

Morte (-8 Pontos)

Recursos e Equipamentos Iniciais

Todo Personagem inicia a aventura carregando alguns pertences (o Mestre decide a qualidade dos itens levando em conta os recursos e classe do Personagem), roupas e \$1.000 (em moeda comum para o tipo de cenário).

1 Real valem 1 moeda de cobre.

5 moedas de cobre valem 1 de prata.

25 moedas de prata valem 1 de ouro.

ARMADURAS E ESCUDOS

São proteções para o corpo, e podem desviar e/ou absorver o dano recebido. Todas possuem descrições de suas características que devem ser anotadas no campo proteções, situado na planilha de Personagem.

Cada armadura tem um valor de Resistência (dano absorvido pela armadura) e Modificadores (que representam a dificuldade de executar Habilidades ao utilizar a armadura). O dano que ultrapassar a Resistência e não for absorvido, pelo teste de Vigor, é reduzido do nível de Vitalidade do Personagem.

Todo dano que exceder o valor de Resistência danifica a armadura ou o escudo diminuindo sua resistência. Isto ocorre pelo desgaste, qualquer um que possua a Habilidade Armeiro e ferramentas adequadas pode concertar a armadura. O Mestre de jogo deve impor penalidades em armaduras e escudos muito desgastados e dependendo da quantidade de dano inutiliza-los.

EQUIPAMENTOS E ARMAS

Equipamentos são todos os pertences do Personagem e devem ser descritos no local apropriado da planilha. As armas possuem as seguintes características:

Alcance: O alcance máximo da arma em metros.

EXEMPLOS DE ARMADURAS MEDIEVAIS E MODERNAS

Armaduras e Escudos	ND*	Resistência	Modificador	Preço	Peso (Kg)
Colete de Couro	-	1	0	\$60	5
Armadura de Placas	-	5	-3	\$500	35
Cota de Malha	-	3	-1	\$150	22,5
Broquel	2	1	-	\$3	1
Escudo Médio	3	2	-	\$8	7
Escudo Grande	4	3	-1	\$12	12
Colete à Prova de Bala	-	3	-	\$20	11
Traje de Combate	-	5	-3	\$350	55
Colete Executivo	-	2	-	\$200	11

*ND: É o nível de defesa da proteção, este valor representa a quantidade de dados que devem ser utilizados para testes de Def./Blo;

Cad: A quantidade de disparos (cadência) ou ataques por turno.

Dano: Quantidade e tipo de dano causado (AT ou DF). O dano pode ser baseado na tabela de Força + bônus descrito na arma (armas de contato: faca, pedra, bastão e etc.) ou ser totalmente desvinculado da Força (armas de projétil).

ND: É o nível de defesa da arma, este valor representa a quantidade de dados que devem ser utilizados para testes de Def./Blo.

Mod: Modificador aplicado na Habilidade ou Atributo testado para utilizar a arma.



EXEMPLOS DE ARMAS MEDIEVAIS E MODERNAS

Arma	Alcance	Cad	Dano	ND	Mod	Custo	Peso (Kg)
Faca	Toque	1	DF	-	-	\$20	250g
Espada curta	Toque	1	DF /+1	2	-	\$400	1
Espada longa	1	1	DF /+2	2	-	\$450	1,5
Montante	1	1	DF /+3	3	-1 Destreza	\$600	2
Machado	1	1	DF /+2	2	-1 Destreza	\$70	4
Maça	1	1	DF /+1	2	-	\$70	1,5
Arco curto	50	1	DF / 1D6	1	-	\$50	1
Arco longo	150	1	DF / 1D6-1	1	-	\$60	1,5
lança	2	1	DF /+1	2	-	\$40	2
Bastão	1 a 2	1	AT	2	-	\$40	2
Alabarda	2	1	DF/+2	2	-	\$100	6
Arco Composto	200	1 a cada 2 turnos	1D6	1	-	\$150	2
Besta	250	1 a cada 3 turnos	1D6+1	1	+1 Destreza	\$170	3
Cajado	1	1	Força-1	1	-	\$20	1
Espada Bastarda	1	1	DF/+3	3	-1 Destreza	\$500	2
Espada de Duas Mãos	1	1	DF/+3	3	-1 Destreza	\$500	2
Foice Pequena Toque	1	-	DF/+2	1	-	\$60	1
Foice Grande	2	1	DF/+2	1	-	\$80	3
Funda	50	1 porturno	Força	-	-	\$30	-
Maça Estrela	Toque	-	DF/+1	2	-	\$70	1
Machado de Guerra	1	-	DF/+3	3	-1 Destreza	\$140	3
Mangual	1	-	AT/+2	1	-	\$60	2
Mangual Duplo	1	-	AT/+3	1	-	\$80	2,5
Mangual Triplo	1	-	AT/+4	1	-	\$130	3
Martelo de guerra	Toque	-	AT/+3	2	-	\$150	3
Pistola automática	1.800	3	1D6+1 DF	-	-	\$1.200	1
Revolver	1.100	1	1D6 DF	-	-	\$200	1
Espingarda	150	2	2D6 DF	1	-	\$250	4
Fuzis 3.900	1	-	2D6-2 DF	1	-	\$800	3,5
Metralhadora	1.700	20	1D6+1 DF	-	-	\$300	3
Granada	10 metros	1	2D6+4 DF	-	-	\$60	500g

por nível de Força

CAPÍTULO 3: TESTES

Algumas ações executadas pelo Personagem requerem testes para verificar se ela será realizada adequadamente e o nível de eficiência da mesma. Todos os testes são feitos com dados de 10 lados (D10) e têm como função avaliar se o personagem foi bem sucedido na utilização de um Atributo, Perícia e/ou disputa entre dois ou mais personagens e para determinar o dano causado por armas e golpes são usados o D6 (dados de 6 lados).

Número Alvo: Valor que deve ser atingido nos testes. Pode ser o nível de um Atributo ou outro valor imposto pelo Mestre, cada D10 que obtiver um resultado igual ou inferior ao Número Alvo conta como um sucesso.

Margem de Sucesso: Representa a quantidade de sucessos obtidos no teste e sua eficiência. Quanto maior for a quantidades de sucessos em um teste, maior será sua Margem de Sucesso no mesmo.

MARGEM DE SUCESSO

Sucessos	Eficiência da ação
1	Normal
2	Muito Bom
3	Melhor que o planejado
4	Espetacular
5 ou +	Fenomenal

Modificadores: Ao realizar uma ação, existem condições que podem facilitá-la ou dificultá-la. Distância do alvo, a forma do objeto que se deseja erguer, as condições do clima, o tipo de terreno ou mesmo o tipo de arma e etc. Os Modificadores são valores que devem ser somados ou subtraídos de um Atributo ou Perícia antes da realização de um teste, influenciando diretamente no resultado final.

Modificadores impostos em testes de Perícias subtraem (negativos) ou somam (positivos) a quantidade de dados que serão utilizados no teste; Modificadores em testes de Atributo reduzem ou aumentam o nível do Atributo (número alvo).

Dificuldade	Modificador
Muito Fácil	Sem Teste
Fácil	+2
Normal	0
Difícil	-2
Muito Difícil	-4
Quase Impossível	-6

Ex.: Um personagem com a Perícia Arco em nível 4, quer acertar uma maçã a 30 metros, o Mestre determina um Nível de Dificuldade Difícil (-2) pela neblina no local, o personagem deve subtrair 2 pontos do seu nível de Perícia que passa a ser 2, então ele deverá jogar 2D10 e obter um valor igual ou menor ao seu nível da Destreza (Atributo que é usado como número alvo nesta Perícia).

Teste de Atributo: Usado quando o Personagem irá desempenhar alguma ação onde dependa exclusivamente de um de seus Atributos. Nesse caso, rola-se 1D10 tendo como Número Alvo o nível do Atributo a ser testado. O Mestre de jogo pode impor Modificadores tendo como base

o nível de dificuldade da ação.

Ex.: Becker está ferido e com frio, o Mestre determina que isso impede que ele continue caminhando, mas ele deseja chegar a seu destino o quanto antes. Assim o Mestre pede ao jogador que realize um teste de Determinação para continuar.

Teste de Perícia: São para verificar se o Personagem consegue utilizar suas Perícias e em qual nível de eficiência. Todos os testes são feitos utilizando 1D10, para cada graduação (nível) da Perícia testada, com Número Alvo é igual ao nível do Atributo relacionado à Perícia.

Ex.: Becker possui Destreza 3 e Arremesso em nível 2. Ele deseja lançar uma faca em um alvo próximo, para isso ele usará 2D10 (nível da Perícia Arremesso) e deve obter um resultado 3 (nível do Atributo relacionado) ou menor em um deles. Ao rolar os dados ele tira 3 e 6, o que resulta em um sucesso. Ele consegue arremessar a faca e acertar.

Perícia Sem Nível (opcional): Em alguns casos o jogador pode desejar utilizar alguma Perícia que não possua nenhuma graduação, o Mestre pode permitir que ele faça um teste com o Atributo relacionado à Perícia com Modificador -4. Mas nenhum tipo de poder ou similar pode ser realizado dessa forma. O Mestre deve tomar cuidado com o tipo de Perícia que permitirá que seja testada desta forma, pois esta é uma regra opcional.

Ex.: Becker foge de seu inimigo. Mas encontra uma encosta, como não possui a Perícia escalar e deseja fazer esta ação o Mestre permite que ele realize um teste de Destreza (Atributo relacionado a Escalar) para ver se ele consegue escalar.

Teste de Iniciativa: Cada Jogador lança 1D10 e soma o resultado a sua Iniciativa (Atributo Secundário). Quem obtiver o maior resultado executará a ação primeiro, se houver empate as ações são simultâneas.

Atributo vs. Atributo: São feitos quando dois ou mais Personagens estão em algum tipo de disputa como: braço de ferro, disputa pela posse de uma arma, apostando corrida... Para a resolução, cada Jogador rola 1D10 e soma ao Atributo mais apropriado para a ação e quem conseguir um número maior ganha a disputa, se houver empate, os dados são rolados novamente.

Perícia vs. Perícia: Quando a disputa é feita entre uma Perícia contra outra (do oponente), cada jogador realizará seus testes separadamente quem obtiver a maior Margem de Sucessos será o vencedor.

Ex.: Dois Personagens se confrontam em um duelo. Cada um possui uma arma de arremesso e estão em posição de saque. Becker tem a Perícia Arremesso 3 e nível 3 em Destreza, seu oponente tem Perícia Arremesso 4 e nível 3 em Destreza. Ambos realizam seus testes Becker obtém 3 sucessos e seu oponente 2, assim Becker saca primeiro sua arma e atinge seu oponente que mesmo tendo sacado e

arremessado sua arma não consegue acertá-lo.

Testes de Sentidos: Testes de Percepção feitos para determinar a capacidade de um personagem ver, ouvir, sentir, cheirar ou saborear algo. A menos que o personagem tenha alguma Característica que permita a ele realizar o teste, o Mestre é quem irá fazer o teste sem deixar que o jogador saiba o resultado.

Teste de Resistência: Quando o Personagem é vítima de algum poder, veneno, controle mental entre outros que permitam a ele resistir (isso será descrito quando apropriado). O Jogador poderá fazer um teste, estes não são nada mais que um Teste de Atributo. Se for bem sucedido no teste resistirá ao efeito proposto. Quando algum tipo de efeito permitir resistência o Atributo apropriado será indicado nele.

Cooperação: Personagens que possuam Perícias similares ou iguais podem unir esforços para realizar uma tarefa que seria muito difícil ou demorada para apenas um. O Mestre tem a palavra final sobre quais as circunstâncias que este tipo de ação poder ser realizada. Os testes são realizados separadamente e a Margem de Sucesso de todos são somadas.

Ex.: construir alguma coisa, pintar, concertar, preparar armadilha, rastrear, etc.

Unindo Forças: Como descrito no Atributo Força cada personagem é capaz de carregar ou erguer um determinado peso de acordo com seu nível de Força. Quando desejar erguer ou carregar peso extra pode pedir ajuda e ser auxiliado por outros personagens, neste caso o peso que podem erguer são somados.

Testes Especiais: O Mestre pode em muitas situações realizar testes sem que os Jogadores saibam para que, isto é feito para determinar se o personagem percebe algo, para utilizar alguma característica do personagem, para saber se o Jogador deve ter determinada informação ou mesmo para definir acontecimentos aleatórios.

Teste de Reação: Testes realizados para definir a reação de NPCs (personagens não jogadores controlados pelo Mestre) para com o personagem, na maioria das vezes o Mestre deve decidir a reação levando em conta as características e modos do personagem, seu posto, classe e a cultura do NPC. Se desejar fazer um teste aleatório utilize 1D10 e veja a tabela.

Resultado	Reação
1 ou 2	O NPC será cordial
3 ou 4	O NPC será prestativo
5 ou 6	O NPC está desconfiado
7 ou 8	O NPC não gostou do personagem
9 ou 10	O NPC não irá se relacionar com o personagem de modo algum.

ERROS CRÍTICOS E SUCESSOS DECISIVOS

Em todos os tipos de teste, independente do nível de Perícia do personagem, sempre que o Jogador tirar 10 este resultado anula um sucesso se no final restarem dois ou mais resultados 10 ocorre um Erro Crítico e a ação será extremamente desastrosa, podendo provocar um acidente fatal ao personagem e aos que estão próximo, tudo depende da ação pretendida.

Por outro lado cada resultado 1 anula um resultado 10 se restarem dois ou mais resultados 1, a ação será um Sucesso Decisivo e será executada de uma forma muito melhor do que o planejado.

Cabe ao Mestre decidir o que irá ocorrer em ambos os casos levando em conta todo o ambiente e a intenção do personagem ao realizar o teste.

FÉ (REGRA ESPECIAL)

Esta é uma regra opcional e o Mestre tem total liberdade de não permitir seu uso. Para Personagens que não possuam ligação com deuses ou que não sejam clérigos o Atributo Especial Fé funciona como sorte. É um fator que pode alterar resultados em favor do personagem, pode evitar até mesmo um Erro Crítico.

Cada nível equivale a 1D10 extra que pode ser utilizado pelo Jogador, aumentar a margem de sucesso ou o cancelamento de um resultado 10 tirado em algum teste. Todo ponto gasto deve ser anotado e não pode ultrapassar o nível de Fé, este valor é restaurado no início da próxima sessão.

Ex. 1: Um Jogador desejar utilizar uma Perícia de seu Personagem que é crucial para a aventura, mas ele só possui nível 1 tornando a ação perigosa então o Jogador decide utilizar 2 pontos de Fé para aumentar o nível para 3, somente neste teste. Assim ele tem o Atributo Fé reduzido em 2 até o fim da sessão, mas aumentou sua chance de sucesso.

Ex. 2: Um Jogador realiza um teste e tira dois 10, isto provocaria um Erro Crítico, então ele gasta dois pontos de Fé e cancela estes dois resultados, isto não possibilita que ele lance novamente os dados, mas impede que cometa um erro crítico.

Ex. 3: Um Jogador deseja aumentar sua margem de sucesso para 4, pois só conseguiu tirar um resultado 1 nos testes, assim ele gasta 3 pontos de Fé e consegue seu intento.

MOVIMENTOS

Existe uma grande quantidade de movimentos possíveis durante as ações do personagem, segue os mais comuns nas campanhas:

Andar: Um personagem pode andar até o limite de seu Deslocamento (em metros) em um único turno.

Correr: Um personagem pode correr, em linha reta, a uma velocidade igual ao seu nível de Deslocamento em metros por segundo, durante 1 minuto por nível de Vigor (Vigor 3=3 minutos) depois deste tempo deve realizar um teste de Vigor -1 para continuar a correr pelo mesmo tempo, a cada teste o Vigor sofre Modificador acumulativo de -1 até que o personagem não possa continuar a correr, caindo

exausto.

Saltar: A distância máxima que um personagem pode saltar é igual a seu Deslocamento dividido por 4, em metros. A altura do salto é igual ao Deslocamento x 6 em centímetros. Se o personagem possuir a Perícia Salto veja os modificadores na descrição da mesma.

Escalar: É igual a deslocamento dividido por 4 + 1 para cada dois níveis na Perícia Escalar, em metros por minuto.

Arremessar Objetos: Um personagem pode arremessar objetos que pesem 1 quilo para cada nível de Força a uma distância igual a sua Força x 10 - 3 metros para objetos que ultrapassem 1 quilo. Ex.: um personagem com Força 3 pode arremessar um objeto de 1 quilo a 30 metros ($3 \times 10 = 30$). Se este mesmo personagem quiser arremessar um objeto de 5 quilos a distância será de 15 metros ($3 \times 10 - 15 = 15$).

Nadar: É igual a deslocamento dividido por dois arredondado para cima + 1 para cada 2 níveis na Perícia natação.

TURNO

Um turno é uma medida de tempo relativo a uma ação executada pelos personagens. Dentro de um turno um personagem pode executar apenas uma ação, o turno termina quando todos os personagens realizaram suas ações.

COMBATE

Apesar de ser uma péssima forma de resolver um problema é bom estar preparado para quando ele ocorrer. As fases de um combate são:

Iniciativa
Ataque
Defesa
Contra-ataque
Avaliação de dano

INICIATIVA

Os Jogadores fazem um Teste de Iniciativa, para definir quem agirá primeiro, seguido dos outros em ordem decrescente.

Ex.: Três personagens: Kallisto, Kaliban, Akrael possuem 9, 9, 8 de Iniciativa respectivamente. Iniciam seus testes para saber quem agirá primeiro. O resultado no teste de cada um é: Kallisto 3, Kaliban 5, Akrael 2. somando este resultado com a Iniciativa a ordem de ação é: Kaliban, Kallisto e Akrael.

AÇÕES E ATAQUES

O Jogador que ganhou a disputa de Iniciativa começa o turno e pode realizar uma ação ou um ataque. As ações possíveis em um turno são:

- Ataque *
- Usar uma poção
- Falar uma frase simples
- Andar até o limite de seu deslocamento
- Correr
- Dar uma ordem
- Usar uma Perícia

-Usar um poder que requeira uma ação

-Saltar

-Levantar-se

* Todos os ataques realizados com a mão ou pé inapto são submetidos a um Modificador de -3 no teste da perícia.

Ataque Com Arma: É realizado utilizando Perícias com armas. O alcance e dano são encontrados na descrição da arma.

Ataque Sem Arma: É realizado utilizando apenas o corpo. Chutes e socos são as principais formas de ataque e a Perícia utilizada pode ser briga ou alguma arte marcial, caso o personagem não as possua deve realizar um teste de Destreza com os seguintes modificadores:

-0 para socos.

-1 para chutes.

No caso de empate no Teste de Iniciativa ocorre um ataque simultâneo, neste caso os dois realizam os testes de ataque e quem conseguir uma quantidade maior de sucessos atinge o outro, se houver empate as armas ou golpes se chocam.

Ataque Surpresa: Sempre que o personagem atacar outro, que esteja desatento ou impossibilitado de perceber sua aproximação, como em uma emboscada, o ataque não necessita de testes apenas de avaliação de dano.

Ataques à Distância: São combates realizados com armas de longo alcance ou de projétil como arcos, bestas, catapultas e similares. Seguem todas as etapas anteriores respeitando as características de cada arma.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Apontar: Modificador de + 1 na Perícia, por turno que o personagem permanecer apontando sem se mover, Modificador máximo de +2.

Alvo Móvel: O mestre deve impor Modificador negativo se baseando na distância e velocidade do alvo. Veja tabela:

Distância em Metros	Modificador
0 a 10	-1
10 a 20	-2
20 a 30	-3
30 a 40	-4

Assim progressivamente

Velocidade em Km/h	Modificador
0 a 10	-1
10 a 20	-2
20 a 30	-4
30 a 40	-8

Assim progressivamente

Ataques Múltiplos (opcional)

É possível realizar mais de um ataque por turno, com um Modificador de -2 para cada ataque extra, a quantidade máxima de ataques múltiplos é igual ao nível de Destreza dividida por 2 (um personagem com Destreza 4 pode realizar até 2 ataques no mesmo turno).

Os ataques podem ser realizados em mais de um alvo. Com armas de projétil só será possível atingir mais de



um alvo se estiverem próximos e se a arma tiver "Cad" maior que 1.

MÚLTIPLOS Oponentes

Situação realmente difícil. Quando mais de um personagem estiver atacando um único oponente os atacantes recebem um Modificador de +1, para cada atacante. No caso de Erro Crítico eles acabarão se atingindo. Ao ser atacado por mais de um personagem sua única ação é Esquivar ou usar DEF/BLO com Modificador de -1 para cada defesa no mesmo turno.

Ataque Cego

Todos os ataques realizados em alvos que não possam ser vistos são submetidos a um Modificador de -10, o mesmo vale para Personagens cegos. O Mestre só deve permitir este tipo de ataque no caso do personagem conhecer a localização de seu alvo.

Defesas

Ao ser atacado é possível executar uma defesa para evitar ou mesmo desviar o ataque. Os Atributos Def/ Blo e Esquiva podem ser utilizados com esta finalidade:

Esquiva: Não é tão fácil esquivar de um ataque. Role 1D10 com Modificador negativo igual à Margem de Sucesso do atacante, o Número Alvo será o nível do Atributo Esquiva. Caso seja bem sucedido o ataque não atingirá o personagem. Para esquivar de armas de projétil o teste tem um Modificador -2.

Ex: Becker Possui Esquiva 8. Seu oponente ataca usando uma espada e obtém 3 sucessos, Becker vai tentar esquivar para isso deve jogar 1D10 e deve tirar 5 ou menos (esquiva 8-3=5).

Def/Blo: Para realizar esta manobra é necessário utilizar um escudo ou arma apropriada. O Jogador deve rolar uma quantidade de dados iguais ao ND (Nível Defensivo) da arma tendo como Número Alvo este Atributo (Def/Blo).

Ex.: Se no exemplo anterior Becker possuísse um escudo médio, que possui ND 3. Ele poderia bloquear o

ataque sendo bem sucedido em um teste usando 3D10 (ND3) e devendo obter um resultado igual ou menor a sua Def/Blo que é 4.

Contra-Ataque

Em caso de ter esquivado ou defendido um ataque, de forma eficiente, é possível executar um contra ataque. Este funciona como um ataque normal seguindo todos os passos descritos anteriormente.

Avaliação de Dano

Se o ataque for bem sucedido o personagem atingido sofre o dano mas, armaduras e outras proteções corporais podem reduzir o dano. Armaduras possuem a capacidade de proteger e evitar que o personagem sofra dano, cada nível de RD (resistência a dano) reduz em 1 o total de pontos de dano, antes que estes afetem o personagem (veja Apêndice I).

Cada 2 níveis de Vigor, do personagem, reduz o dano em 1 ponto, sem necessidade de jogadas de dado, ou seja se um personagem receber 2 pontos de dano e tiver Vigor 4, o dano será ignorado.

Se o dano for duas vezes maior que o nível de Vigor o personagem deve fazer um teste de Determinação com Modificador de -2 se falhar terá todos os seus testes de ataque e defesa reduzidos pela metade no próximo turno.

Regras Especiais (Opcionais)

É possível criar novas regras para representar melhor a ação e seu estilo de jogo segue algumas alternativas:

Controlar o Dano: Em combate realizado com poderes (Magia, Ki ou Psiquismo) e armas com dano baseado na força é permitido ao atacante controlar quanto dano irá causar em seu alvo.

Ex.: Kallisto atingiu seu oponente com um golpe que irá provocar 1D10-2 de dano, o resultado é 5 ela decide controlar o dano e provoca apenas 2 pontos.

Impacto: Cada 5 pontos de dano que atingirem um personagem, mesmo que tenha sido reduzido por armaduras ou outras proteções irão projeta-lo 1 metro para o lado oposto do golpe.

Ataque Localizado: É um golpe que pode ser direcionado para uma parte específica do corpo de um oponente visando provocar um dano maior. As áreas e seus respectivos Modificadores são:

Cabeça: Difícil, +1 de dano. Dano acima de 4 pontos (DF) provocam inconsciência, se o dano for 6 ou maior (DF) acerta o cérebro e provoca morte.

Tronco: Normal, +0 de dano.

Braços: Difícil, +0 de dano.

Pernas: Difícil, +1 de dano.

Olhos: Muito Difícil, +3 dano, cegueira.

Genitais: Muito Difícil, +2 dano.

Coração: Muito Difícil, +3 dano. Se o dano for maior que 4 pontos (DF) provocam a morte.

Pulmões: Difícil, +2 de dano.

Pescoço: Quase Impossível, +2 de dano. Dano acima de 5

pontos (DF) decapitação.

Combate não Mortal: São combates que não visam matar o oponente. Realizados de comum acordo em lutas de submissão comuns nas arenas, neste tipo de embate os contendores só provocaram dano AT e a luta acaba quando um ficar inconsciente.

Obs.: usando esta regra os danos são recuperados mais rápidos 1 nível de AT por hora.

Ataque Total: Utilizando toda sua fúria o personagem realiza um ataque sem se preocupar em se defender ou com qualquer tipo de proteção. O ataque será realizado com Modificador de +2 no ataque e +3 no dano, o personagem não pode usar nenhuma ação defensiva e no próximo turno não poderá fazer nenhum ataque, mas poderá se defender normalmente.

VITALIDADE

Um bom motivo pelo qual você deve evitar combates é que o seu Personagem pode morrer! Um golpe para provocar dano deve ultrapassar as proteções: roupa, armadura e etc. Ou seja, sempre que for atingido o dano que não for reduzido pelo Vigor ou absorvido por alguma proteção provocará ferimentos ao Personagem. O campo Vitalidade é dividido em duas barras (ver planilha de personagem):

AT (Dano de Atordoamento): Representa danos recebidos por golpes que não são fatais como: soco, chute, bastão, pequenas quedas ou quando os Personagens envolvidos no combate anunciam que não desejam lutar de forma mortal. Cada ponto de dano recebido é marcado na barra AT seguindo a seta (de baixo para cima) quando a barra estiver cheia todo o dano passa a ser DF.

DF (Dano Fatal): Dano capaz de incapacitar ou matar o personagem, causados por armas cortantes, fogo, ácido e etc. Ao receber um nível de dano DF a barra AT deve ser totalmente preenchida.

Ao mudar da barra AT para a DF o personagem deve fazer um teste de Vigor +1 se falhar ficará inconsciente. A cada 3 níveis perdidos (DF) o personagem deve realizar novo teste de Vigor se falhar recebe automaticamente mais um nível de dano.

Danos DF iguais a Vigor x 2, recebidos em um único membro irá amputá-lo, e se o ferimento não for cuidado o personagem recebe 1 ponto de dano a cada 2 minutos, pela perda de sangue. Quando o personagem recebe dano AT e esta barra já está "cheia" o dano é tratado como se fosse DF. Os números ao lado das barras são Modificadores que devem ser aplicados a todos os testes, ou seja, se estiver ferido com o marcador em DF médio recebe -3 e assim em diante.

MORRENDO

Quando atingir o marcador morte o personagem perderá 1 nível de Vigor por minuto até que seus ferimentos sejam estabilizados ou ele morra, todo o dano que sofrer também é reduzido do Vigor em 1 ponto para cada 2 de dano. Quando o personagem perder todos os níveis de Vigor

estará morto.

RECUPERAÇÃO

Todos os danos que não causarem a morte do personagem podem ser recuperados de forma natural, com tratamento médico ou utilizando algum poder e poções. Testes de primeiros socorros não podem ser utilizados durante combates, mas em outras situações podem estabilizar ferimentos.

Danos AT são recuperados na razão de 1 para cada 3 horas. Danos DF são mais difíceis de recuperar, no fim de cada dia o Jogador deve realizar um teste de Vigor se for bem sucedido recupera 1 nível de DF, mais 1 para cada nível de Vigor. Se o personagem desempenhou alguma atividade física significativa (lutar, escalar, nadar e similares) não irá recuperar níveis de DF.

EXEMPLOS DE DANOS

Quedas

Os danos sofridos com queda podem ser fatais.

Até 4 metros: Fazer um teste de Vigor, cada sucesso reduz 1 metro da queda, os metros restantes são convertidos em dano AT.

Mais de 4 metros: 1 nível de DF por metro.

Fogo, Ácido e Gelo

Causam dano de 1D10-5 em AT por turno de contato. Este é um dano básico e pode ser alterado por fontes de fogo e ácido com maior poder destrutivo.

Desidratação e Fome

Um personagem humano necessita beber 2 litros de água por dia (3 em clima quente e 4 em clima desértico). Se beber 1 litro ou menos por dia recebe 1 ponto de dano AT por dia. Depois de 2 dias sem comer o personagem sofre 1 ponto de dano DF por dia que permanecer sem se alimentar.

Venenos

Existem muitos tipos de veneno que podem afetar um personagem através de contato, ingestão e/ou agentes sanguíneos (que precisam entrar na corrente sanguínea). Seja qual for o agente de contato o Jogador sempre poderá fazer um teste de Vigor para impedir que o veneno provoque dano ou afete algum Atributo do seu Personagem.

Doenças

São provocadas por vírus, bactérias ou por magias. Todos os personagens que estiverem em uma região assolada por qualquer tipo de doença ou em um aposento onde haja alguém infectado por doenças transmissíveis por via aérea, devem realizar um teste de Vigor ao chegar e mais um por dia, com Modificador de -1 para cada dia que permanecerem na área de contágio. Outros modificadores podem ser impostos levando-se em conta a capacidade da doença de se propagar.

Todas as doenças têm um Nível de Contágio (NC) que afeta os testes para resistir ou se livrar da doença, cada nível conta como um Modificador negativo no teste de Vigor

para resistir.

Algumas doenças só irão contaminar de maneira específica como contato físico, pelo sangue, por contato sexual entre muitas possibilidades. Existem uma grande variedade de doenças, cada uma com sintomas específicos que podem apenas incomodar ou mesmo incapacitar o Personagem provocando dano ou levando a morte.

Os que estiverem infectados devem realizar um teste de Vigor menos o nível de Contágio em caso de sucesso a recuperação se iniciará, mas se ele permanecer em condição de contágio poderá ficar doente novamente. Seja criativo e desenvolva algumas doenças. Segue alguns exemplos:

ATROFIA DA RETINA

Doença incurável, a vítima só voltará a enxergar com auxílio mágico ou implantes (aventuras futuristas). Esta doença é rápida e dolorosa. Depois de um dia de infecção ocorrerão distúrbios na percepção de cores e períodos de cegueira. Depois de dois dias a cegueira permanente é inevitável. Sua principal forma de contágio é por contato físico.

Nível de Contágio: 2

VERMES

Transmitida por contato físico através de pequenos ovos ou larvas. Amadurece dentro de dois dias. Durante este período, hematomas e lesões aparecem nas áreas por onde os vermes se locomovem. Depois de dois dias o parasita passa a corroer órgãos internos e camadas de pele. Vermes de até 1 metro já foram encontrados. Depois de dois dias do contágio a vítima sofre 1 ponto de dano DF a cada 30 minutos.

Nível de Contágio: 2

CÓLERA AVANÇADA

Depois de um dia de infecção, a vítima sofre de diarreia e inevitavelmente cairá gravemente doente. Os vômitos e diarreias constantes causam uma grave desidratação. Pela perda do controle intestinal e convulsões musculares, todas as ações têm Modificador de -2 e sofre 1 ponto de dano DF por dia. Contágio pelo ar.

Nível de Contágio: 3

CAPÍTULO 4: ARTES MARCIAIS

São Perícias que podem ser compradas por qualquer personagem, como qualquer outra Perícia (Cada nível de Perícia custa 1 Ponto de Personagem até o nível 3, e 2 Pontos de Personagem para níveis superiores.). Só é possível ter uma arte marcial para cada 4 níveis de Destreza, ou seja, até ao nível 4 pode ter um, ao completar 8 pode ter outra e assim sucessivamente.

As artes marciais são geralmente utilizadas de forma combativa e possibilitam o personagem utilizar manobras avançadas de combate.

Cada arte marcial possui um conjunto de manobras que podem ser utilizadas em situações de combate e algumas concedem bônus a Atributos. Personagens que desejem ter alguma arte marcial como Perícia devem levar em conta que cada nível demorou 2 anos de treinamento com algum mestre.

REGRAS OPCIONAIS

Estas regras só podem ser utilizadas com a permissão do Mestre. São regras que tornarão as aventuras mais cinematográficas e fantásticas.

Ataques Extras: Cada Ponto de Personagem (acumulado nas sessões como premiação) gasto possibilita ao personagem executar um ataque extra por turno. O limite de ataques é o nível de Destreza do personagem.

Defesas Extras: Cada Ponto de Personagem (acumulado nas sessões como premiação) gasto possibilita ao personagem realizar uma esquiva ou bloqueio extra por turno. O limite é o nível de Destreza do personagem.

Recuperação Rápida: Cada Ponto de Personagem restaura um nível de vitalidade AT, e 2 pontos um nível DF.

Dano Extra: Cada Ponto de Personagem aumenta em um ponto o dano causado pelo personagem.

Saltos Incríveis: Cada Ponto de Personagem

possibilita saltar um metro de altura por um de distância. Limite igual à Destreza dividido por 2 arredondado para baixo.

OBS.: Os pontos utilizados são definitivamente perdidos.

MANOBRAS AVANÇADAS DE COMBATE

Todos que possuírem Perícias em artes marciais terão acesso as manobras listadas aqui, desde que a arte marcial possuída pelo personagem permita a manobra. Todos os testes são realizados com base na Perícia marcial e Destreza como Número Alvo.

GOLPES

Soco— Diferente dos executados por pessoas não preparadas estes ataques são mais eficientes e podem ser mortais. Dano AT +1, baseado em Força.

Encontrão— Caracteriza-se por um ataque feito com o ombro ou um forte empurrão. O oponente deve fazer um teste de Destreza para ficar em pé, se falhar cairá e sofrerá 1 ponto de dano AT para cada metro que for projetado. A distância da projeção é igual à Força dividida por 2 arredondado para baixo.

Chute— Quando aplicado com precisão pode ser tão mortal quanto uma arma. Dano AT +2 baseado na Força.

Chute em Giro— É mais potente que o anterior, mas é arriscado para quem executa. Modificador -1. Dano AT+3 baseado em Força.

Chute em Salto— Devastador quando bem aplicado. Modificador -2. Dano DF -1 baseado em Força.

Ataques em Salto— Possibilita utilizar qualquer ataque com arma durante um salto. Modificador -1. Dano +1 baseado no golpe.

Rasteira – Golpe aplicado em nível baixo para desequilibrar ou derrubar o oponente. O oponente atingido deve fazer um teste de Força menos a Margem de Sucessos do ataque, se falhar será derrubado. Mas independente do resultado recebe dano AT -1, baseado em Força, se o dano for maior que seu nível de Vigor o alvo terá um Modificador de -2 em todos os testes físicos realizados nos dois próximos turnos.

Obs.: Todos os modificadores são aplicados no nível da Perícia marcial utilizada.

IMOBILIZAÇÕES E ARREMESSOS

Segurar – Ato de segurar um oponente impedindo que ele ataque, também pode ser utilizado para segurar o membro que esteja com a arma impedindo que o alvo ataque com ela. Dever ser feita uma disputa entre a Perícia marcial contra a Destreza do alvo, quem estiver caído tem Modificador de -1.

Arremessar – Ao segurar um oponente é possível arremessá-lo. A distância que o oponente será lançado é igual ao nível na Perícia marcial, em metros. Geralmente não provoca dano, a não ser que o oponente seja arremessado em algo que provoque dano.

Imobilizar – Após ter segurado o oponente é possível imobilizá-lo totalmente, impedindo todo e qualquer movimento físico, o oponente pode estar em pé ou caído. O teste é uma disputa entre o nível da Perícia marcial do personagem contra a Força -1 do oponente.

Chave de Quebramento – Depois de segurar também é possível aplicar uma chave de quebramento, como o nome sugere irá quebrar o membro em que for aplicada. Disputa entre o nível da Perícia marcial do atacante contra Força -1 do oponente. Caso o personagem seja bem sucedido o oponente terá seu membro quebrado, devendo procurar ajuda médica.

Asfixiar – Quando se imobiliza um oponente é possível asfixia-lo, provocando desmaio ou mesmo a morte. Disputa de Destreza, o alvo tem um Modificador de -1, se perder deve fazer um teste acumulativo de Vigor -1 por minuto, se falhar ficará inconsciente.

DEFESAS E ESQUIVAS

Desvencilhar – Manobra utilizada para impedir que te agarrem ou mesmo para se livrar de uma imobilização. Deve realizar uma disputa de Destreza entre atacante e defensor.

Bloqueio – Um lutador preparado pode bloquear um ataque utilizando apenas suas mãos ou pernas ou uma arma (caso possua perícia em alguma). Deve realizar um teste na Perícia marcial e obter uma Margem de Sucesso maior que a do atacante. Caso seja bem sucedido o ataque terá sido bloqueado. Se utilizar os membros para bloquear uma arma, receberá o dano da arma -3. Está manobra também pode ser utilizada para bloquear armas de projétil lento (arcos, bestas e similares) e não de armas de fogo.

Esquiva – Possibilita esquivar 1 vez para cada 2 níveis de Destreza, até de armas de projétil. O teste é feito usando o Atributo Secundário Esquiva.

Segurar Projétil – Possibilita ao personagem

segurar um projétil ou arma arremessada utilizando apenas as mãos.

MANOBRAS COM ARMA

Estas manobras opcionais servem para dar mais realismo aos combates com armas. As manobras descritas anteriormente podem ser adaptadas e utilizadas com armas.

Uma arma balanceada, geralmente, pode ser utilizada com uma única mão e possuem peso equilibrado (algumas espadas, bastões, facas, lanças).

Uma arma desbalanceada é pesada ou tem estrutura que dificulta o manuseio com maior precisão, geralmente são armas compostas, com partes ligadas por correntes ou cordas (alabarda, nunchaku...).

Estas manobras levam em conta que o personagem é praticante de uma arte marcial que tenha armas em seus treinamentos e está usando uma base de luta apropriada. (Os tópicos acima seriam melhores aproveitados nas descrições de armas)

Estocada – Manobra que utiliza um ataque progressivo que visa perfurar ou contundir o oponente.

Ataque Ascendente – Manobra de ataque com movimento semi-circular ascendente. O oponente tem Modificador -1 em qualquer tentativa de esquivar ou bloquear.

Ataque Descendente – Manobra de ataque com movimento semi-circular descendente. Dano +1

Ataque Aberto – Consiste em um ataque semi-circular horizontal no mesmo sentido da mão que empunha a arma. Se não acertar o oponente, o personagem terá um Modificador de -2 em qualquer tentativa de defesa ou esquiva, no próximo turno. Quando o ataque for feito com as duas mãos empunhando a arma, a referência é feita com o pé que estiver à frente. Dano +1

Ataque Fechado – Consiste em um ataque semi-circular horizontal no sentido oposto da mão que empunha a arma. Se não acertar o oponente, o personagem terá um Modificador de +1 em todos as tentativas de defesa e ataque, dentro do mesmo turno. Quando o ataque for feito com as duas mãos empunhando a arma, a referência é feita com o pé que estiver à frente. Dano +1 e +1 na Perícia com arma.

Postura de Prontidão – Postura defensiva que visa ampliar as chances de bloquear um ataque. Modificador de +1 para cada turno que permanecer nesta postura, limite de +3.

Sempu – Sequências de ataque com a arma. A quantidade de ataques é igual ao nível de Destreza dividido por 2 arredondado para baixo com armas balanceadas; armas desbalanceadas estão limitadas a Destreza dividida por três, arredondado para baixo. Dano +2 para cada ataque, o oponente tem Modificador -2 em qualquer tentativa de esquiva ou bloqueio. Ao executar esta manobra o Personagem não poderá realizar nenhum tipo de ataque no próximo turno.

SUCESSOS DECISIVOS E ERROS CRÍTICOS

As artes marciais também estão sujeitas a Erros Críticos e Sucessos Decisivos, como qualquer outra Perícia. No caso de um Erro Crítico o ataque falhará e o Personagem

ficará incapacitado de executar qualquer outra ação no próximo turno.

Um Sucesso Decisivo impede que o oponente se defenda ou se esquive, o golpe provocará dano total, ou seja, se um golpe provoca 1D6 de dano tem um dano total de 6.

ARTES

Serão apresentadas a seguir as artes marciais mais conhecidas no Império. É provável que existam muitas outras vindas de outros reinos do mundo, ou mesmo desenvolvidas por peritos em outras artes que almejam técnicas mais efetivas.

Muitas artes marciais possuem sub-estilos que representam filosofias diferentes ou técnicas com mesmo conceito, mas aplicação diferenciada, um exemplo é o Kung-Fu (macaco, garça, louva-deus e outros). Aqui só abordaremos as artes marciais, seus estilos serão abordados em futuros suplementos.

DEFINIÇÕES

As artes marciais serão apresentadas com a seguinte estrutura:

Perícias Relacionadas: São Perícias que fazem parte da arte e podem ser compradas pela metade do custo normal.

Perícias Recomendadas: São Perícias que podem ser compradas para que o personagem seja mais completo na arte escolhida. Estas Perícias são compradas normalmente como qualquer outra.

Manobras Avançadas: Manobras avançadas de combate que podem ser utilizadas pelo praticante.

ANSATSU

Estilo de luta utilizado, principalmente, por Samurais. Suas principais técnicas utilizam o Katana (espada curva de excelente qualidade). Possui uma filosofia particular e todos os praticantes seguem o código Ansa-tai. Qualquer personagem treinado nesta arte pode utilizar qualquer tipo de espada e punhais com Modificador de +1. Mesmo sendo especialistas em lutas com espada, os praticantes desta arte também estão aptos a lutar de mãos vazias +1 em briga.

Perícias Relacionadas: Cavalgar, Arco e Espada (Katana).

Perícias Recomendadas: Saque Rápido (Katana e Arco), Arte (qualquer), Criminologia e Estratégia.

Manobras Avançadas: Soco, Chute, Ataque em Salto e Bloqueio.

KUNG-FU

É uma arte de luta baseada no movimento de animais, é tão bela quanto mortal. Os praticantes desta arte são extremamente ágeis e peritos em evitar ataques. Existem estilos para quase todos os animais: tigre, macaco, serpente e etc. Utilizam principalmente as mãos e movimentos acrobáticos.

Perícias Relacionadas: Acrobacia e Estratégia.

Perícias Recomendadas: Orientação e Rastreamento.

Manobras Avançadas: Soco, Chute, Rasteira, Segurar e Desvencilhar.

GIHACHI-TSU

Esta arte parece ser um misto de Ninjutsu com Kung-Fu. É baseada no movimento dos lincos tendo ataques de mão que mais parecem verdadeiras patadas de um animal selvagem. Utilizam dois Katanas e raramente entram em combate preferindo resolver seus conflitos de modo mais racional. Também seguem o código Ansa-tai.

Manobras Avançadas: Soco, Chute, Rasteira, Segurar, Arremessar, Desvencilhar, Bloqueio, Esquiva e Segurar Projétil

TAI-CHI

Muitos consideram que esta arte na verdade não passa de uma forma aprimorada de harmonizar as energias internas. Isto é parcialmente verdade, pois os praticantes avançados desta arte podem ser tão letais quanto quaisquer outros lutadores. Mas os praticantes de Tai-chi preferem não utilizar sua arte de forma agressiva, quase 95% dos praticantes são monges que só desejam ampliar seu Ki.

Perícias Relacionadas: Cavalgar, Escapismo, Arcos, Enigmas, História e Sobrevivência.

Perícias Recomendadas: Venefício, Primeiros Socorros, Detectar Mentiras e Ler Lábios.

Manobras Avançadas: Segurar, Arremessar, Imobilizar, Desvencilhar, Bloqueio, Esquiva e Segurar Projétil.

MUAY THAI

Arte com grande poder destrutivo. Os praticantes desenvolvem seus chutes e socos golpeando árvores, as canelas e cotovelos são preparados para resistirem a ataques, mesmo os de algumas armas. Não utilizam armas preferindo, quase sempre, utilizar socos em seus ataques, mas seus chutes são devastadores. Ao bloquear armas (não-cortantes ou perfurantes) com cotovelo ou canela o dano recebido é reduzido em 4 pontos.

Perícias Relacionadas: Sobrevivência e Escalar.

Perícias Recomendadas: Primeiros Socorros.

Manobras Avançadas: Soco, Chute, Ataques em Salto, Segurar, Arremessar e Bloqueio.

ZANCHI-WA

Arte exótica que não utiliza socos ou chutes. Todas as suas técnicas são voltadas para a utilização chaves e projeções. Não utilizam armas e também não seguem nenhum código de honra. Os praticantes desta arte costumam participar de lutas em arenas em busca de fama e dinheiro.

Perícias Relacionadas: Escapismo, Barganha e Primeiros Socorros.

Perícias Recomendadas: Acrobacia, Estratégia e Erguer Objeto.

Manobras Avançadas: Segurar, Arremessar, Imobilizar, Chave de Quebramento, Asfixiar, Desvencilhar e Segurar Projétil.

CAPÍTULO 5: MAGIA

Magnífica, poderosa e caprichosa. Estas palavras sintetizam bem o que é a magia. Ela é apenas um caminho para domar e manipular as forças criativas do universo, manifestadas na quintessência. Tudo que existe funciona como uma bateria de mana (quintessência) retendo-a. Alguns objetos, minerais, animais e pessoas são mais propícias a “armazená-la”.

Os Arcanos são indivíduos que, como lentes, ampliam e direcionam esta força primordial da natureza. Ao realizar uma magia muita coisa entra em jogo, o mago canaliza a quintessência do planeta que irá fluir por seu corpo se materializando como a magia evocada.

TIPOS DE QUINTESSÊNCIA

O nível de quintessência não é uniforme na superfície do planeta, muitas áreas possuem níveis extremamente altos enquanto outras são totalmente nulas, variando durante o dia ou por influência de fenômenos naturais. A variação é devido ao consumo da energia do plano primário e a afluência de quintessência vinda de outros planos, como o Arkano ou Celestial.

A quintessência proveniente de outros planos se manifesta por meio de Poços de Mana, que são fendas situadas em alguns pontos do planeta, onde a película que separa o Plano Primário dos demais é tênue. Muitos destes “Poços” não são físicos nem fixos podendo se deslocar de forma aleatória. Todos os magos que estiverem em um raio de 10 quilômetros podem sentir a localização exata de um Poço de Mana.

Os níveis de Quintessência são:

Muito Alto: 10 quilômetros de raio ao redor de um poço de mana. Nestas áreas as magias são executadas com muita facilidade e não consomem Catalisação do mago. Até os iniciantes são capazes de manipular as forças mágicas com maestria.

Alto: Área situada a um raio de 10 quilômetros, em média, ao redor da área descrita anteriormente. Nesta área, o consumo de Catalisação é muito baixo (metade do normal).

Normal: É a mais comum e cobre uma área muito extensa, que ainda não pode ser medida; nenhum mago tem qualquer privilégio ao executar suas magias.

Baixo: Área evitada pelos magos mais experientes, por serem áreas onde a realização de magias pode exceder a capacidade de Catalisação (todas as magias têm custo dobrado e modificador de -2).

Nulo: Não é possível realizar magia nestas áreas, nem mesmo utilizando gemas de energia.

A única área que não varia a intensidade é a Muito Alta; todas as demais podem variar da noite para o dia. Isso ocorre pelo consumo constante que Arcanos e Dragões fazem da quintessência e a influência do Coração de Lilith. Em regiões onde a realização de magias é baixa a tendência é que o nível se eleve gradativamente, por acúmulo, algumas regiões podem ficar com nível igual a um Poço de Mana.

Além dos níveis, o tipo de quintessência também pode variar por influência da própria consciência do planeta, que tenta se unir às forças que o percorre. Os dois tipos de mana são:

Mana Caótico: Tipo muito raro de quintessência. Presente em áreas onde grandes batalhas entre magos ou Dragões ocorreram, nas cercanias de Cemitérios Arcanos e em regiões onde demônios costumem se manifestar. As magias realizadas nestas áreas nem sempre saem da forma desejada, tendendo para a destruição. Magias de cura e similares não funcionam. Magias necromânticas e de ataque têm seus efeitos ampliadas de forma significativa, mas para controlá-las é necessário um altíssimo nível na Perícia mágica, no mínimo 5. O consumo de energia é outro grande problema, provocando queimaduras de mana. O custo de execução de qualquer magia é dividido entre Vitalidade e Catalisação.

Obs.: O Mestre deve lançar 1D10 sempre que algum personagem realizar magias nestas áreas, se o resultado for 3 ou menor ocorrerá um choque de retorno.

Mana Celestial: A força da Fé é algo que faz parte da vida de muitos. Este tipo de mana é encontrado em templos erguidos para alguma divindade benigna, Cemitérios Sagrados e em áreas frequentadas por anjos. Nenhuma magia de ataque ou ligada a necromancia funcionam nestas áreas, magias de cura e de proteção tem seus níveis ampliados em +2 e o gasto de energia é -3. Nem mesmo o Coração de Lilith impediu ou destruiu estas áreas.



SANGUE DE DRAGÃO

De forma direta ou indireta, alguns indivíduos podem ter sangue de dragão correndo em suas veias. Muitos dragões costumam assumir um simulacro (corpo humanóide) e acasalar com seres de outras raças. Em 99% dos casos estas relações não geram prole. Nos outros 1% que ocorre à fecundação o indivíduo nasce com os traços comuns para a raça humanóide da qual é originário, mas sua essência é muito mais evoluída.

Ao atingirem a adolescência sofrem mudanças psíquicas que os impelem a busca de aventuras e novos conhecimentos pelo mundo, também desenvolvem habilidades mágicas sem terem sido ensinados. Sua aura pode ser percebida por dragões ou arcanos com Quintessência maior que 4.

São mais fortes que os de sua raça e aprendem magia na metade do tempo, ao utilizarem suas Perícias mágicas consomem metade dos pontos de Catalisação necessários. Também são capazes de regenerar qualquer tipo de dano na metade do tempo. Sempre que utilizam alguma magia, adquirem traços draconianos por breves instantes. Mesmo com sangue de dragão, não são imortais, mas possuem uma longevidade que os permite viver 30% a mais que os de sua raça.

O mestre deve tomar cuidado ao permitir personagens com sangue de dragão em suas aventuras, por serem muito poderosos podendo desequilibrar toda a aventura. Jogadores que desejarem que seus personagens tenham esta dádiva devem criar uma história adequada que realmente convença o Mestre a permitir sua utilização. Lembre-se para cada 100 relações entre dragões e raças compatíveis somente 1 nasce com sangue de dragão.

Ajustes: Força +2, Quintessência +2. Nascem sabendo realizar 1 magia em nível 2 para cada 2 níveis de Inteligência. As magias são escolhidas pelo Mestre.

GRIMÓRIO

Muitas guildas e magos registram suas magias em livros ou pergaminhos que são chamados de Grimórios. Isto pode ser muito prático para descrever magias novas ou experimentos sendo conduzidos pelo mago.

Estes livros são usados apenas para consultas, um mago não esquece uma magia que tenha aprendido (não de forma natural) e não precisa ler constantemente seu grimório.

Akrael, um membro da Ordem do Equilíbrio, possui uma grande biblioteca de livros místicos e grimórios, em suas pesquisas encontrou o mais exótico de todos os grimórios e é possível que tenha segredos ainda não revelados a ninguém. Segue um trecho retirado do Gênesis (livro escrito pela Ordem do Equilíbrio que descreve a origem de Tron), que conta sobre este grimório e sua possível localização.

"Existe um lugar conhecido como Vale dos Ventos, localizado na Floresta de Fária, onde encontrei um grimório escrito por um dragão desconhecido. Seus textos foram escritos no solo com imensos símbolos espalhados por todo o vale. Não é possível visualizá-lo por completo, e muitas áreas estão danificadas".

CARREGADOR DE QUINTESSÊNCIA

Dispositivo, desenvolvido pela Ordem do Equilíbrio, capaz de equilibrar os níveis de mana de uma região. Algumas guildas utilizam-no para manter a quintessência em sua região sempre estável. Este dispositivo é instalado no centro da construção e mantém um portal, entre o Plano Primário e o Plano Arkano, possibilitando que mana flua por uma área ampla, que varia de acordo com o tamanho do portal (cada metro equivale a um raio de 1 quilômetro).

É necessário um grupo composto por 3 arcanos, com Quintessência 4, Inteligência 3 e treinamento apropriado (somente fornecido pela Ordem do Equilíbrio) para que o dispositivo funcione adequadamente. A estrutura é uma mistura de máquinas com partes orgânicas de extra-planares.

APRENDENDO MAGIA

Para o personagem possuir habilidades mágicas deve pertencer a uma classe arcana e comprar níveis em Quintessência, na razão de 2 pontos por nível. Assim terá acesso a magias ligadas a sua classe como se fosse uma Perícia qualquer, pagando 1 ponto de personagem por nível.

Depois que a aventura iniciar e o jogador desejar "comprar" novas magias deve encontrar alguém apto a ensinar e pagar os pontos necessários para o primeiro nível. O tempo depende da complexidade da magia, de um modo geral cada nível equivale a 4 meses (um mês são 4 semanas de 10 dias) de estudo, mínimo de 4 horas diárias, menos o nível de Inteligência do personagem (em semanas).

Ex.: Um personagem com Inteligência 5 que tenha treinado 4 horas por dia poderá comprar um nível na magia em 4 meses – 5 semanas ou seja em 2 meses e 3 semanas.

TERMOS MÁGICOS

Os arcanos utilizam algumas nomenclaturas para definir aspectos da magia, as mais comuns são:

Operador: Quem executa a magia

Objetivo (vítima): Alvo da magia

Abortar: Cancelar uma magia

Ativa: Magia cujos efeitos permanecem ativos

Gema de Energia: Artefato encantado para reter Catalisação que pode ser utilizada na execução de magias

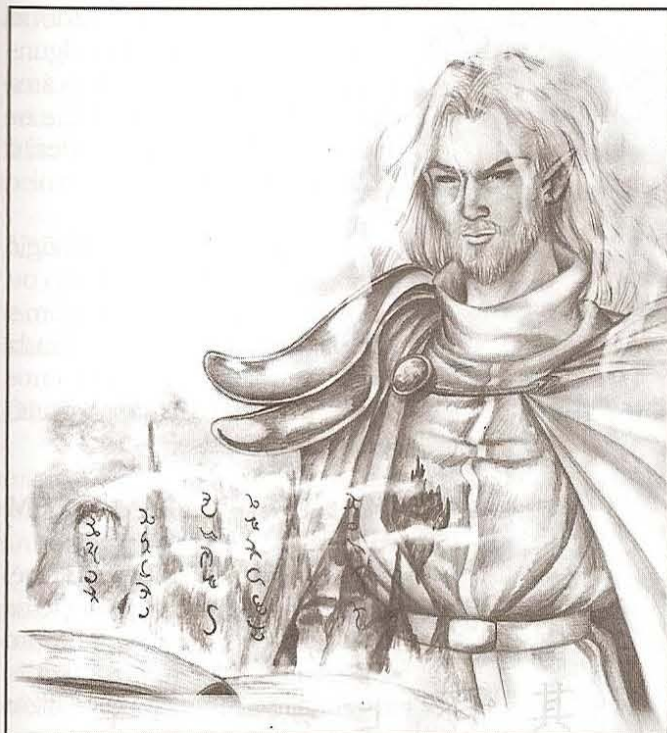
Maguinho: Arcano com baixo nível e poucas habilidades mágicas

Choque de Retorno: Erro cometido por um arcano que resulta em uma catástrofe.

CARACTERÍSTICAS DAS MAGIAS

Nem todas as magias possuem os componentes listados neste tópico. Neste caso os campos referentes não estarão nas descrições. Todas as magias marcadas com "PR" podem ser mantidas pagando 4 Pontos de Catalisação a menos do que o seu custo normal (mínimo de 1).

Pré-requisito (PR): Descrito ao lado do nome da magia e indica o que o personagem deve possuir para ter acesso à magia, pode ser uma Perícia, nível de Atributo, Característica Pessoal, raça ou qualquer outra coisa.



Custo (C): Quantidade de pontos de Catalisação gastos para realizar a magia.

Concentração (CT): Quantidade de ações que o personagem deve gastar para realizar a magia. Cada 2 níveis na Perícia mágica reduz uma ação. Se este campo não estiver presente na descrição da magia o personagem pode convocar a magia e fazer qualquer outra ação normalmente sem perder seu turno.

Alcance (AC): Determina a distância máxima que o alvo deve estar em relação ao mago.

Área de Efeito (AE): Área afetada pela magia. Medida em metros, a altura de efeito é igual, sendo que metade à cima do solo e metade a baixo.

Duração (D): O tempo que a magia permanecerá ativa.

Dano (DN): Dano provocado pela magia.

REALIZANDO MAGIAS SIMPLES

Todas as magias estão ligadas diretamente ao Atributo Quintessência sendo assim para realizá-las é preciso fazer um teste da Perícia mágica usando 1D10 para cada nível (+ Modificadores, se houverem) tendo como Número Alvo o nível da Quintessência. O teste é realizado após o tempo de concentração, que se for interrompida deve ser reiniciado.

As magias possuem um custo de execução (C) que deve ser pago com a Catalisação (Quintessência x5) sempre que a magia for realizada, no caso do jogador falhar no teste gastará 2 pontos, mesmo sem a magia surtir efeito, se não possuir pontos de Catalisação poderá realizar as magias utilizando níveis de Vitalidade, este tipo de gasto é tratado como ferimento normal (Queimadura de Mana).

Ela pode ser usada de forma em que 1 ponto de Vitalidade AT equivale a 3 pontos de Catalisação; 1 ponto de Vitalidade DF equivale a 5 pontos de Catalisação. Isto

vale para qualquer tipo de magia.

Também é possível pagar os custos de realização de magias utilizando a Catalisação e Vitalidade em qualquer combinação (ex.: um nível de Vitalidade mais dois de Catalisação).

Ex.: Corvo, um mago com Quintessência 4, deseja realizar a magia trocar de corpo, que possui em nível 4. O Objetivo da magia possui Determinação 2. Normalmente o Corvo rolaria 4D10 e deveria tirar um resultado 4 ou menor em pelo menos 1D10, mas esta magia tem um redutor igual à Determinação do alvo, assim Corvo tem modificador negativo, em sua Perícia, igual a 2 que reduz os 4D10 para 2D10. O resultado do teste é 2 e 5. Corvo obteve um único sucesso apesar de conseguir trocar de corpo o Mestre de jogo pode considerar que a troca dure por tempo limitado.

REALIZANDO MAGIAS COMBINADAS

É possível unir diferentes magias para realizar um efeito mágico totalmente novo. Neste caso o jogador deve dizer para o Mestre de Jogo o que pretende combinar e o efeito desejado, cabe ao Mestre decidir se o efeito pretendido é funcional. O teste é realizado com a magia de menor nível (dentre as que estão sendo combinadas) -1 para cada magia combinada, além da segunda.

O limite de magias que podem ser combinadas é igual ao nível de Quintessência do personagem. O custo para executar magias combinadas é igual ao maior custo dentre as magias que estão sendo unidas. Os ajustes para realizar magias combinadas são:

Concentração: O maior nível dentre as magias que estão sendo combinadas;

Alcance, Área de Efeito, Duração e Dano: O menor nível dentre as magias que estão sendo combinadas.

Ex.: Corvo deseja unir algumas magias, ele possui Quintessência 4 isto limita a quantidade de magias que pode unir em 4. Mas ele só irá unir: Jato Elemental (nível 2) + Petrificar (nível 3). Sua intenção é provocar dano no objetivo e petrificá-lo ao mesmo tempo. O Mestre de jogo considera isto possível e permite a união. Agora é hora do teste, como a Perícia de menor nível é Jato Elemental o teste deve ser feito com ela. Como está unindo apenas duas magias não sofre Modificador, assim ele deve rolar 2D10 e tirar 4 (nível de Quintessência) ou menos para ser bem sucedido.

ERROS CRÍTICOS E SUCESSOS DECISIVOS

As magias também estão sujeitas a Erros Críticos e Acertos Decisivos como as demais Perícias, mas por se tratar de uma força muito poderosa as consequências costumam ser muito mais perigosas.

Um Erro Crítico é conhecido entre os magos como Choque de Retorno e pode provocar a morte do mago, ou coisa pior. Os efeitos vão desde não ativação da magia, evocação de um demônio ou distúrbio na quintessência da área.

Ao realizar uma magia e obter um Sucesso Decisivo o custo da magia é reduzido pela metade e o efeito será o



melhor possível.

Segue uma tabela de referência para Erros Críticos, o Mestre pode escolher um efeito ou lançar 1D10 e utilizar a tabela.

TABELA DE ERRO CRÍTICO COM MAGIA

1- A magia simplesmente não funciona e deixa o operador um pouco confuso por 1D6-3 em minutos.

2- A magia atinge seus amigos que sofrerão todo o efeito da magia.

3- O operador sofre todo o efeito da magia.

4 ou 5 - Alguma criatura demoníaca é evocada sem controle, ela atacará o mago e todos que estiverem próximos. A criatura permanecerá no plano primário por 1D6 minutos.

6 ou 7 - Uma pequena Tempestade de Mana surge causando 1D6 de dano AT em todos que estiverem até 10 metros do mago, a tempestade dura alguns segundos. Todos os magos atingidos ficam impossibilitados de realizar magias por 1 dia. Artefatos mágicos também não funcionaram por um dia.

8 a 10 - Tempestade de Mana de 20 metros de

diâmetro, tendo o operador no centro, a tempestade dura alguns segundos. Todos dentro desta área sofrem 1D6+1 de dano DF e os magos e artefatos não poderão realizar magias por 2 dias.

Qualquer tipo de magia está sujeita a um Erro Crítico ou Sucesso Decisivo, sendo assim a tabela à cima pode ser utilizada para determinar os efeitos de erros tanto em artefatos mágicos quanto em magias rituais.

MAGIA RITUAL EM GRUPO

Quanto maior for o nível de uma magia, melhores serão os resultados de sua execução. Assim é possível que dois magos, ou mais, queiram se juntar para realizar magias que conheçam em comum para ampliar seus efeitos. A esta união chamamos Magia Ritual em Grupo e para ser executada é necessário que todos possuam no mínimo duas magias da mesma escola. O teste deve ser realizado utilizando o maior nível de Perícia, entre os participantes do ritual, tendo que tirar um resultado igual ou menor ao nível de Quintessência de quem conduz o ritual.

O tempo de execução é reduzido em um minuto por mago envolvido no ritual (o valor não

pode ser menor que um turno). O custo da magia é dividido entre os participantes que nunca gastarão menos que 1 ponto.

Alcance, Área de Efeito e Dano são iguais a quantidade total de Catalisação gasta dividida por 5. Representando o seguinte:

Alcance: Em quilômetros

Área de Efeito: Em metros

Dano: Em D10

Ex.: Três magos se unem para realizar um ritual que crie uma chuva de fogo sobre um batalhão inimigo. Todos possuem magias ligadas a escola elemental. Um deles possui criar elemento (fogo) em nível 4 e os demais não possuem nenhum nível, mas outro possui Quintessência em nível 6 (ele é escolhido para conduzir o ritual) assim para realizar o feito serão utilizados 4D10 e o número alvo deve ser 6. O teste é bem sucedido e todos gastam 25 pontos de catalisação, divididos entre eles, provocando uma chuva de fogo com 5 metros de área, com alcance de 5 quilômetros e dano igual 5D10 em todos que estiverem dentro da área.



MAGIAS RESISTÍVEIS

Sempre que o texto de uma magia se referir a algum teste para o objetivo resistir a seus efeitos, estas são magias resistíveis. Um objetivo que tenha resistido a uma magia ficará temporariamente imune a novas tentativas, realizadas pelo mesmo operador. A imunidade é de 6 horas.

ANULANDO MAGIAS

Existem alguns magos capazes de anular magias, estes dominam a Metamagia. Maiores detalhes na escola de Metamagia.

DUELOS DE MAGIA

É possível atacar uma magia durante um duelo entre magos. Mas somente com magias que tenham o mesmo tempo de execução. Para tentar esta ação o mago deve anunciar sua intenção ao Mestre e realizar um teste de Quintessência se for bem sucedido o mestre deve dizer se a magia é ofensiva ou não e a quantidade de Catalisação utilizada.

O mago poderá realizar uma magia também ofensiva (qualquer), caso seja bem sucedido elas se chocarão produzindo uma explosão de mana que causará 1D10-3 de dano AT em todos que se encontrarem em uma área de 2 metros, tendo como centro o local do choque das magias, geralmente o centro entre os dois personagens.

Mas para que seja possível contra-atacar uma magia é necessário que o mago que está se defendendo gaste um ponto a mais de Catalisação que o mago atacante.

Ex.: Corvo está sendo atacado por um mago utilizando Paralisia. Ele realiza um teste de Quintessência e é bem sucedido, o Mestre informa que se trata de uma magia ofensiva na qual foram gastos 3 pontos de Catalisação. Corvo utiliza também a magia Paralisia para contra-atacar, mas terá que gastar 4 pontos de Catalisação para ser bem sucedido, 1 ponto além do que foi usado para realizar a magia alvo.

ARTEFATOS MÁGICOS

Todas as magias existentes podem ser "colocadas" em qualquer tipo de objeto, arma ou armadura. O custo em Catalisação para criar artefatos mágicos é 20 vezes maior que o normal, leva 1 dia para cada 100 pontos de Catalisação gastos, além disso o mago deve ter magias apropriadas da Escola de Encantamento. O tempo de encantamento pode ser dividido, mas o personagem deve gastar pelo menos 3 horas diárias.

O custo para ativar a magia é igual ao custo normal, para a magia usada no encantamento, menos 1 ponto para cada 2 níveis de Quintessência do encantador. Qualquer personagem pode utilizar artefatos mágicos, mas se não tiver Quintessência o **CE** (Custo de Execução) é retirado da Catalisação do artefato ou da Vitalidade do usuário.

Para ativar o poder de um artefato é só desejar que isso ocorra, mas o artefato deve estar em suas mãos, alguns artefatos podem ter uma forma de ativação diferente quando isso ocorrer à descrição do artefato explicará como ativá-lo.

Os atributos descritos a baixo não são obrigatórios para todos os artefatos, quando uma arma for encantada

para ampliar seu dano não existirá CE e o custo final de criação do artefato é de +10 para cada 1D10-4 de dano AT e +15 para cada 1D10-4 de dano DF.

Custo de Execução (CE): Quantidade de Catalisação necessária para ativar o poder do artefato, pode ser tirada do artefato (se ele possuir Energia), do mago, de uma gema de energia ou qualquer combinação entre estes.

Energia (E): Quintessência própria que pode ser utilizada para executar a magia contida no objeto.

É possível criar artefatos mágicos especiais que funcionem uma única vez ou em determinada circunstância. O processo de criação é o mesmo descrito anteriormente com os seguintes ajustes:

Objeto que só funcione uma vez: Catalisação 2 vezes o normal e 1 dia para cada 150 pontos de Catalisação gastos. Estes objetos não têm CE, depois de utilizado perde todo seu poder.

Objeto ligado a um evento: Catalisação 6 vezes maior e 1 dia para cada 100 pontos de Catalisação gastos.

Exemplo de criação de artefato mágico: Corvo deseja encantar um anel com metamorfose. Esta magia tem os seguintes dados: **C:** 5, **CT:** 3 ações (turnos). Com isto podemos ver que para gerar um artefato contendo esta magia o custo de catalisação será igual a 100, e o tempo necessário será 1 dia (26 horas). Corvo trabalha 4 horas por dia no encantamento e em 6 dias o artefato está pronto. O **CE** é 3 (custo de execução da magia 5 menos 1 para cada 2 níveis de quintessência do encantador).

GEMAS DE ENERGIA

Qualquer pedra preciosa ou semipreciosa encantada para reter Quintessência é uma Gema de Energia. Cada 100 gramas podem reter até 10 pontos de energia. Para encantá-la é necessário ter Quintessência 4 ou maior e magia criar gema (descrita na escola de encantamento). Cada ponto de Catalisação que se deseje reter na gema leva 1 hora de concentração menos 30 minutos para cada nível de Quintessência do encantador.

O encantamento não precisa ser contínuo, uma gema pode ser encantada por etapas até que sua capacidade de reter energia esteja concluída.

O custo é de 10 pontos de Catalisação para cada ponto desejado na gema. Gemas quando utilizadas recuperam 1 ponto por hora e se forem levadas para áreas de mana nulo perdem 1 ponto a cada 10 minutos (esta perda não é permanente).

CONSTRUCTOS (GOLENS)

São guerreiros artificiais criados magicamente. Podem ser feitos dos mais variados componentes, ferro, aço, cristal, madeira e etc. Não existe limitação na forma e tamanho do golem. Um mago que deseje ter um golem deve em primeiro lugar construir ou adquirir uma estatua e depois utilizar a magia Criar Golem.

Golens não podem se regenerar sozinhos devendo ser concertados como qualquer objeto, mas os que são



construídos com materiais orgânicos requerem cuidados apropriados como substituição das partes danificadas por novas ou mesmo poderes de cura e regeneração. O custo de geração de golem (em pontos de Catalisação) é representado por C, um golem pode ser criado em etapas.

GOLENS COMUNS:

Golem de Pedra: Força 7, Destreza 2, Inteligência 0, Percepção 1, Determinação 3, Vigor 8, Dano: soco 1D10+1 AT. C: 300 para cada 100 quilos.

Golem de Carne: Força 5, Destreza 3, Inteligência 2, Percepção 2, Determinação 2, Vigor 5, Dano: soco 1D10-1 AT; garras provocam infecção e se não forem cuidadas provocam 1 ponto de dano AT por dia. C: 250 para cada 100 quilos. É necessário ter pares de corpos orgânicos costurados, podendo ser partes de corpos e até de raças diferentes.

Golem de Bronze: Força 8, Destreza 3, Inteligência 0, Percepção 1, Determinação 3, Vigor 9, Dano: soco 1D10+4 AT. C: 400 para cada 100 quilos.

Golem de Aço: Força 10, Destreza 3, Inteligência 1, Percepção 1, Determinação 5, Vigor 10, Dano: soco 2D10 AT. C: 600 para cada 100 quilos.

Golem de Cristal: Força 7, Destreza 3, Inteligência 3, Percepção 3, Determinação 2, Vigor 6, Dano: soco 1D10+1 AT. C: 300 para cada 100 quilos.

EVOLUÇÃO DE ARCANOS

Personagens magos evoluem como quaisquer outros. Os custos para elevar suas capacidades são:

Ampliar Habilidade Mágica: Nível atual x 5

Nova Magia: 6 pontos o primeiro nível

Ampliar Nível em Tarô: Nível atual x 5

TIPOS DE MAGIA

Em Tron a magia é muito poderosa e muito presente no cotidiano dos grandes reinos. Isto fez surgir formas diferentes de manipulá-la. Grandes magos desenvolveram novas formas de utilizar a magia, apesar de Arkania permitir que isto seja possível impõe limitações que ninguém pode evitar.

ALQUIMIA

Como já foi dito anteriormente tudo que existe contém Quintessência e os alquimistas possuem o conhecimento para juntar diversas substâncias de modo a criar efeitos mágicos que vão da cura à criação de zumbis.

A criação de poções alquímicas requer o gasto de Catalisação do alquimista e é necessário ter os ingredientes (que têm custo em dinheiro) e equipamentos apropriados, algumas poções não requerem nada além de tubos de ensaio ou pequenos caldeirões. Após juntar todos os ingredientes o alquimista deve realizar um teste de Perícia Alquimia com o nível de sua Inteligência como número alvo.

Controle de Animais

Controle do Corpo

Habilidades de Combate

Amplificadores de Quintessência

Amplificadores de Atributos

Venenos

Controle da Mente

Medicamentos

Segue alguns exemplos de elixires alquímicos:

Força de Gigante— A Força do objetivo recebe modificador de +3 níveis por 5 minutos. Se desejar o objetivo pode realizar um teste de Vigor -2 para resistir aos efeitos. Custo de \$100 em material e 2 horas de preparo.

Zumbi— Torna qualquer ser, que tenha morrido a menos de 3 dias em um zumbi sobre o controle do operador. Esta poção é sempre uma pasta que deve ser aplicada na frente do cadáver. O efeito dura 1 semana. Custo de \$1.000 em material e 2 dias de preparo.

Existem muitas outras categorias e cada uma possui diversos elixires. Fica a cargo do Jogador e do Mestre criar alguns. Não existe sucesso decisivo na preparação de produtos alquímicos, mas Erros Críticos podem ser trágicos. Segue tabela de referência para erros críticos, escolha um ou lance 1D10 e confira o resultado:

- 1 - A poção não funciona
- 2 - Uma explosão de 2 metros de raio que causa 1D6-1 de dano AT
- 3 - Uma explosão de 4 metros de raio que causa 1D6 de dano AT
- 4 e 5 - Uma explosão de 5 metros de raio que causa 1D6-1 de dano DF
- 6 e 7 - Uma explosão de 5 metros de raio que causa 1D6 de dano DF, o efeito da poção afeta todos dentro da área com intensidade total
- 8 a 10 - Uma explosão de 5 metros de raio que causa 1D6+3 de dano DF, o efeito da poção afeta todos dentro da área com intensidade total.

MAGIA DA LÍNGUA

Cada palavra dita provoca ressonância entre o que é dito e a manifestação energética da palavra. Um dragão, draconiano ou mesmo alguém que tenha sangue de dragão é capaz de utilizar o idioma Draconis (idioma dos dragões) para realizar magias, combinando palavras como se estivesse montando uma frase. Neste caso, a mente do operador (que executa a magia) deve estar totalmente voltada para sua realização caso contrário não passarão de palavras.

ADQUIRINDO MAGIAS DA LÍNGUA

Somente personagens com sangue de dragão ou draconianos podem utilizar este tipo de magia. É necessários ter nível 4 ou maior no idioma Draconis e Quintessência 5. O jogador que optar por este tipo não poderá aprender outra forma de magia.

O jogador recebe uma quantidade de pontos iguais a soma de seu nível em Quintessência + nível em língua (Draconis) estes pontos são usados para adquirir níveis nos

Arkanos e Esferas na razão de 1 ponto por nível.

ELEMENTOS DA MAGIA DA LÍNGUA

O mago deve unir um Arkano (ação possível) com uma ou mais Esferas e dizer para o Mestre o efeito desejado. Cabe ao Mestre determinar se o efeito é possível e impor modificadores, positivos ou negativos, se forem necessários.

Conexão (CX): É o limite de Esferas que podem ser unidas para realizar a magia. É igual ao nível de Quintessência dividido por dois, arredondado para baixo mais 1 ponto para cada 4 níveis de Inteligência do personagem.

Custo (C): 2 básicos +1 ponto de Catalisação para cada Esfera que for unida, se a magia provocar dano acrescente mais 4 pontos de Catalisação para cada 1D6 de dano AT ou 8 para cada 1D6 de dano DF. O custo é igual para magias de cura, que irão restaurar vitalidade na mesma proporção. Para magias de proteção, vôo, teleporte e etc, cabe ao Mestre impor um custo baseado em magias similares (ver escolas de magia).

Área de Efeito (AE): O operador pode desejar afetar uma área extensa com uma magia, neste caso a área de efeito é igual ao nível de Quintessência x 2 em metros.

Alcance (AC): O campo visual do operador, seja artificial ou natural.

Outros elementos importantes são os Arkanos e Esferas. A maioria é auto-explicativo, mas segue pequeno resumo.

ARKANOS

Representam o controle sobre a ação que se deseja utilizar com a magia. Os Arkanos são:

Nin (criar): Utilizado para a criação de um determinado efeito ou mesmo a criação de um artefato.

Zura (controlar): Manipular, mover, afetar velocidade, transformar, dar nova forma.

Gou (destruir): Provocar dano ou causar a destruição de algo.

Zanchi (compreender): Identificar, entender, conhecer a Esfera, comunicar, encontrar.

Eian (proteger): Ampliar a resistência, resguardar.

Zen (curar): Concertar, restaurar, restabelecer.

ESFERAS

É o objetivo a ser afetado pelo Arkano para dar forma ao efeito mágico pretendido. As Esferas são:

Ge (vida): Qualquer objetivo que seja vivo, orgânico ou não. Também afeta o corpo e órgãos.

Tosui (matéria): Qualquer objetivo inorgânico que não possua vida.

Oika (elementos): Qualquer um elemento comum: Fogo (Yo), Terra (Gai), Ar (Hime) e Água (Oan). Cada nível possibilita afetar um elemento.

Tchar (gravidade): Afeta o peso e a influência da gravidade sobre qualquer coisa.

Shai (luz/trevas): É auto-explicativo.

Anki (mente): Inteligência e emoções.

Dash (som): Auto-explicativo.

Yajuiiri (natureza): Qualquer efeito climático.

Roshi (ilusão): Afeta os sentidos.

LIMITAÇÕES

O Draconis é muito poderoso quando usado como uma fonte de poder, mas não permite a criação de artefatos, pois só funciona se o operador puder pronunciar o Arkano e as Esferas que irão compor sua magia, apenas dragões podem encantar artefatos usando a magia da língua. O mago só poderá utilizar este tipo de magia se puder pronunciar as palavras, ou seja, se for impedido de falar ficará impotente.

A Resistência a Poderes (Magia) não fornece proteção contra as magias da língua.

EXECUTANDO MAGIAS DA LÍNGUA

O operador deve determinar o efeito pretendido e escolher um Arkano e uma ou mais Esferas (respeitando o limite de Conexão). Não é possível utilizar mais de um Arkano em um mesmo efeito mágico. Após o Mestre determinar, ou não, um modificador é hora de realizar o teste de execução. O jogador deve rolar uma quantidade de D10 igual ao maior nível das Esferas que estão sendo utilizadas somadas ao nível do Arkano base, tendo como Número Alvo o nível de sua Quintessência.

As magias da língua não sofrem Erros Críticos, mas podem ocorrer Sucessos Decisivos.

Exemplo: Akrael é um mago com Quintessência 5 e possui Sangue de Dragão em suas veias. Ele deseja criar uma bola de fogo e arremessá-la. Para isto ele utiliza o Arkano Nin 3 (criar) e as Esferas Yo 2 (fogo), e Wa 1 (deslocar) esta palavra é necessária para arremessar a bola de fogo criada. Ao pronunciar estas palavras ele deve realizar um teste utilizando 5 dados (nível maior, dentre as Esferas utilizadas, somada ao nível do Arkano base) e o número alvo é 5 (nível de sua Quintessência). Se for bem sucedido a magia será realizada. O mago quer provocar 1D6 de dano DF, assim o custo de Catalisação é 12 (1 para cada Esfera e 8 para dano de 1D6 DF).

MAGIA DAS CARTAS (TARÔ)

Tendo como base à linguagem dos dragões e seu conhecimento em iconologia o elfo das chamas Akrael desenvolveu a magia das cartas, também conhecidas como Tarô da Essência. É a forma mais nova de manipular a quintessência do universo e está crescendo rápido (ver Tarólogos em Classes).

Adquirindo Magias do Tarô

O jogador deve comprar níveis na Perícia Tarôlogia na razão de 1 ponto por nível. Esta Perícia representa a capacidade de compreensão dos elementos que compõem o Tarô Essencial. A quantidade de cartas que um Tarólogo pode utilizar é igual ao seu nível de Quintessência + nível em Tarôlogia.

O Tarólogo pode carregar com sigo cartas repetidas para utilizar quando forem necessárias.

LIMITAÇÕES

Tarólogos não podem utilizar outras formas de magia e devem possuir, no mínimo, 3 níveis em Quintessência.

UTILIZANDO AS CARTAS DE TARÔ

O mago que domine este tipo de magia pode elaborar suas próprias cartas ou utilizar as cartas de outros desde que possua domínio sobre o tipo de carta apropriada. Cada uma representa um tipo de magia e possui alguns efeitos distintos que podem ser utilizados uma única vez, se destruindo logo em seguida, com isso o mago deve adquirir uma nova carta para "repor" a magia utilizada.

O Jogador deve manter anotado na planilha de seu personagem os tipos de carta que domina. Para utilizar um efeito mágico de uma carta o jogador deve rolar 1D10 para cada nível da Perícia Tarô devendo conseguir um resultado menor ou igual ao nível de Quintessência do Personagem.

O custo de Catalisação depende do tipo de carta, e todos os testes estão sujeitos a Erros Críticos e Sucessos Decisivos. Todas os magos que utilizam o Tarô da Essência devem respeitar os seguintes parâmetros:

Conexão (CX): Quantidade de cartas que podem ser unidas para realizar um efeito mágico; é igual ao nível de Quintessência do personagem, anote na Planilha de Personagem.

Custo de Execução (CE): Quantidade de Catalisação necessária para ativar a carta.

Alcance (AC): Determina a distância máxima que o alvo deve estar em relação ao mago.

Área de Efeito (AE): Área afetada pela magia, em metros.

Duração (D): O tempo que a magia permanecerá ativa.

Dano (DN): Dano provocado pela magia.

AS CARTAS

Até o momento existem 10 tipos de cartas de Tarô Essencial, cada tipo possibilita executar um conjunto de efeitos relacionados a sua representação. Estes efeitos podem ser: Comuns, Incomuns e Especiais. Ao utilizar uma carta o jogador pode optar por qualquer efeito listado na carta. Cabe ao Mestre determinar se o efeito que o jogador pretende será possível, se o custo será o padrão e se aplicará algum Modificador.

Poderes que ampliem Atributos, Perícias, controlem a mente ou corpo de outros devem ter um limite de +3 na ampliação e podem ser resistidos pelo alvo da magia com um teste de Determinação menos a Margem de Sucesso do teste da magia.

As cartas são:

Corpo – Seus poderes são capazes de afetar o corpo de qualquer ser orgânico.

Comuns (CE: 6, AC: nível de Quintessência x2 em metros): amplia/reduz atributo (+3 ou -3), provocar mal-estar, paralisar (1 minuto).

Incomuns (CE: 10, AC: nível de Quintessência em metros): alterar partes do corpo temporariamente,

metamorfose temporária.

Especiais (CE: 20, AC: nível de Quintessência em metros): alterar partes do corpo permanentemente, metamorfose permanente.

Mente – Poder para afetar a mente e suas funções.

Comuns (CE: 5, AC: visão natural, D:1 minuto): afetar sentidos, telepatia, detectar mentira.

Incomuns (CE: 10, AC: 2 metros, D: 5 minutos): hipnose, domínio mental, amnésia, controlar sonho.

Especiais (CE: 20, AC: 2 metros): ler mente, alterar recordações, destruir sentido.

Necromancia – Poder de manipular as forças da vida e morte.

Comuns (CE: 4): perceber espírito, expulsar espírito, sentir o mal, evocar espírito.

Incomuns (CE: 8, AC:1 metro): criar zumbi, obter informação sobre um cadáver, obter informações sobre os últimos acontecimentos no local de uma morte, infeccionar ferimentos.

Especiais (CE: 25, AC: 1 metro): apodrecer corpo (1D6-3 de dano DF), destruir zumbi (1D6 de dano AT), ressuscitar (CE +10).

Elementos – Poder para utilizar um dos quatro elementos básicos. Quando são utilizados para atacar deve-se levar em conta o efeito do elemento utilizado (fogo queima, água molha e assim por diante).

Comuns (CE: 4): criar elemento, localizar elemento.

Incomuns (CE: 8, AC:2 metros, AE:2): destruir elemento, modificar elemento, evocar elemental, atacar com elemento (1D6 de dano AT).

Especial (CE: 18, AC: nível de Quintessência em metros, AE: 3): destruir elemental (1D6-1 de dano AT), atacar com elemento (1D6-1 de dano DF), corpo elemental (imunidade total ao elemento, D: 10 minutos) resistência elemental (ignorar 1D6-1 de dano causado por qualquer elemento), petrificar (o objetivo pode resistir com um teste de Vigor -2).

Destruir – Poder para provocar dano ou destruir quase qualquer coisa.

Comuns (CE: 4, AC: 2 metros, AE:1): enfraquecer objeto (-2 níveis de resistência), quebrar pequenos objetos (1D6-1 de dano, somente em objetos inanimados).

Incomuns (CE: 8, AC: 2 metros, AE:1): deteriorar objeto (-4 níveis de resistência), quebrar objetos (1D6+2 de dano, somente em objetos inanimados), diminuir dano de arma (a arma afetada irá provocar -3 pontos de dano).

Especiais (CE: 20, AC: 2 metros): destruir resistência (-8 níveis de resistência), desintegrar (2D6+2 de dano, somente em objetos inanimados), onda de choque (1D6+1 de dano DF em qualquer criatura).

Ilusão – Poder para gerar coisas ou seres ilusórios que serão percebidos como reais. As magias geradas com estas cartas podem ser resistidas com um teste de Percepção com os seguintes modificadores (comuns: -1, incomuns: -2 e

especiais: -3).

Comuns (CE: 4, AC: visão natural, D:1 minuto): pequena ilusão (objetos ou seres de até 30 cm), ruídos.

Incomuns (CE: 8, AC:30 metros, D:1 minuto): ilusão média (objetos ou seres de até 1 metro), vozes desconexas, ruídos altos.

Especiais (CE: 20, AC:20 metros, D:2 minutos): ilusão complexa (objetos ou seres de até 4 metros) as ilusões criadas neste nível podem interagir com outros personagens como se fossem reais, mas estão limitadas a comandos mentais do criador.

Proteção – Poder para proteger alguém ou ampliar as proteções de armas, armaduras e abrigos.

Comuns (CE: 4, AC:1 metro): aviso (informa a aproximação de alguém, dura 6 horas), proteção primária (proteção total contra ataques com pequenos objetos: pedras, copos, cadeiras e etc), impermeabilizar.

Incomuns (CE: 6, AC:1 metro): defesa passiva (desvia qualquer coisa que provoque até 1D6-2 de dano), proteção elemental (reduz 1D6 de dano causado por qualquer elemento básico), escudo essencial (escudo de energia com Resistência 3), aviso seletivo (o operador pode determinar o que ativará o aviso).

Especiais (CE: 8, AC:1 metro, D: 2 minutos) domo absoluto (cria um domo de energia com resistência 10), armadura essencial (resistência 3 e D:3 minutos), resistência elemental total.

Curar – Poder para curar ferimentos, doenças e restauração de objetos danificados.

Comuns (CE: 6, AC:1 metro): cura superficial (restaura 2 níveis de vitalidade AT ou 1 DF), concerto simples (restaura objetos de até 2 quilos), esterilizar alimento.

Incomuns (CE: 8, AC:1 metro): estabilizar ferimento, curar (restaura 4 níveis de vitalidade AT ou 2 DF), concertar (restaura objetos de até 6 quilos), purificar ar, purificar alimento, vacinar (impede a infecção de qualquer doença por 1 mês).

Especiais (CE: 20, AC:1 metro): cura total (restabelece todos os níveis de vitalidade), curar doença, vacinar (por 6 meses), concertar (restabelece o funcionamento de objetos de até 1 tonelada), esterilização total (destrói todas as bactérias e substâncias nocivas em uma área de 5 metros de raio).

Natureza – Poder para afetar animais, plantas e as forças da natureza.

Comuns (CE: 4, AC:10 metros): localizar (animal, planta), acalmar animais (até 50 quilos), cavalgar (amansa animais de montaria), curar animal ou planta (restaura 2 níveis de vitalidade AT ou 1 DF),

Incomuns (CE: 8, AC:10 metros): controlar animal, comunicação com animais, curar animal ou planta (restaura 4 níveis de vitalidade AT ou 2 DF), controle do clima (AE: 3), pequeno furacão (AE 3, dano 1D6-1 AT), acalmar animais (até 150 quilos).

Especiais (CE: 18, AC:10 metros): evocar e acalmar animais (até 500 quilos), tomar forma de um animal (com

massa proporcional ao objetivo da magia), possessão de animal, controlar clima (AE:1 quilômetro de raio), tornado (AE:5, 1D6 de dano AT).

Luz / Trevas – Poder para manipular a luz e as trevas.

Comuns (CE: 4, AC:5 metros): iluminar, escurecer (AE:2), lampejo (quem olhar para a explosão de luz sofre modificador de -2 em Percepção).

Incomuns (CE: 6, AC:5 metros): jato de luz ou trevas (dano de 1D6-1 AT), mudar cores, área de trevas (AE:2, visão zero), animar sombra.

Especiais (CE: 16, AC:5 metros): área de trevas (AE:5, visão zero), sombra sólida (AE:2, quem estiver dentro da área sofre 1D6-1 de dano AT), invisibilidade (D:2 minutos), cópia de sombra (pode atacar e executar ações como se fosse o objetivo, provocando os mesmos danos, D: 2 minutos).

ESCOLAS DE MAGIA

É a mais comum forma de magia em Kriptus (cenário que será lançado em breve). Algumas Condições ou Classes podem limitar o personagem a uma única escola ou mesmo exigir que se tenha magias de escolas diversas. É claro que o Mestre tem a palavra final. Segue as escolas mais comuns do Império.

Todas as magias marcadas com “*” podem ser mantidas pagando metade do custo para realizar (mínimo de 1). Só é possível manter uma magia para cada 2 níveis de Quintessência.

ESCOLA ELEMENTAL

Todas as magias descritas a seguir podem ser compradas mais de uma vez, uma para cada elemento, que passa a ser o elemento base, mas fique atento para a descrição da Classe, Raça e Condição de seu personagem e veja se existe alguma restrição. Os elementos são: terra, fogo, ar e água.

FORMA BÁSICA DE MANIPULAÇÃO

Cada uma deve ser comprada como uma Perícia Mágica, 1 ponto por nível. Estas magias afetam uma área igual a Quintessência do operador + o nível da Perícia Mágica, em metros. Todas têm os seguintes componentes:

Formas Básicas:

Criar Elemento – C: 1 Ponto para cada metro afetado.

Localizar Elemento – AC: Igual a Quintessência, em quilômetros.

Controlar Elemento – C: 1 Ponto para cada metro afetado +3 por quilo, litro ou área em metros.

Moldar Elemento – C: 3 por quilo, litro ou área de elemento. D: Permanente.

Destruir Elemento – C: 3 por quilo, litro ou área de elemento. D: Permanente.

Transformar Elemento – C: 3 por quilo, litro ou área de elemento. D: Permanente. Transforma um elemento em qualquer outro que o operador tenha no mínimo um nível em Criar Elemento.

FORMAS INTERMEDIÁRIAS

Mover-se no Elemento

O operador pode se mover sobre ou dentro do elemento base como se estivesse caminhando normalmente, sem ser afetado de nenhuma forma.

C: 3 para cada 10 minutos / **CT:** 1 ação

Jato Elemental

O operador produz um jato do elemento base que provocará dano no objetivo. O dano é 1D6-1 AT para cada 2 pontos de Catalisação gasto, mas os efeitos são diferentes para cada elemento: a água irá molhar o alvo e cada ponto equivale a um litro de água, o fogo irá queimar o objetivo, se a roupa for inflamável e sofrer 4 pontos de dano irão entrar em combustão, o ar não tem nenhum efeito peculiar além do dano, a terra, neste caso, se manifesta em um jato de areia.

AC: 2 metros / **CT:** 1 ação

Terremoto

O operador cria um forte tremor de terra capaz de desequilibrar qualquer um que esteja na área de efeito, podendo também derrubar uma construção. Todos na área sofrem um modificador de -3 em todas as ações físicas e devem realizar um teste de Destreza - 2 para permanecer em pé. Construções sofrem 1D6 de dano para cada 2 pontos de catalisação gastos.

C: 2 por metro / **CT:** 1 ação / **AC:** 50 metros

Barreira Elemental *

O operador ergue uma parede do elemento base com resistência para evitar qualquer ataque.

C: 2 para cada ponto de Resistência e mais 2 por metro de largura e altura / **AC:** 2 metros / **D:** 1 minuto

Vulcão

O operador faz com que uma área exale gás quente e rocha derretida que provoca 1D6 de dano DF por área afetada.

C: 6 para cada metro / **CT:** 2 ações / **AC:** 50 metros

Projétil Elemental

O operador pode lançar um projétil composto pelo elemento base. As características particulares são:

Bola de Fogo (1D6 de dano AT por ponto gasto) dano maior que 4 inflama as roupas do objetivo;

Bola de Água (1D6 de dano AT por ponto gasto);

Projétil de Pedra (1D6+1 de dano AT por ponto gasto)

Projétil de Ar (1D6 AT por ponto gasto)

O alcance de todas é igual ao nível de Quintessência x 3, em metros.

Resistência Elemental

O operador pode ignorar 1D6 de dano, causado por qualquer elemento, para cada 5 pontos gastos, com exceção de projétil elemental. O operador também poderá respirar em baixo d'água, em lugares com ar viciado ou estando sob a terra.

CT: 1 ação

FORMAS AVANÇADAS

Corpo Elemental *

O operador torna seu corpo composto pelo elemento base. Isto lhe concede imunidade total ao elemento e a possibilidade de se fundir a ele. Se permanecer em fusão com o elemento base recupera 1 nível de Vitalidade AT a cada 5 minutos e 1 DF a cada 10 minutos.

Os corpos elementais de água, ar e fogo não podem ser afetados fisicamente. O corpo de terra se torna um tipo de rocha, modificador +1 em Força e Resistência, para cada 2 pontos gastos.

C: 4 (corpo de água, ar ou fogo) e para um corpo de rocha o custo é de 3 pontos para cada 1 ponto de Resistência e +1 de Força (a Força não pode ser elevada em mais de 5 pontos) / **CT:** 2 ações / **D:** 10 minutos

Petrificar / Reverter (Quintessência 4)

O operador pode transformar o objetivo em uma estátua. O objetivo pode realizar um teste de Vigor menos a quantidade de sucessos do operador para evitar a petrificação. Está magia também pode ser utilizada para reverter uma petrificação, neste caso com modificador negativo igual ao nível de Quintessência do mago que realizou a magia. Um mago que seja petrificado pode tentar revertê-la.

Não pode ser usada para dar vida a uma estátua que nunca tenha sido orgânica.

C: 6 / **CT:** 2 ações / **AC:** 50 metros / **D:** até ser revertida / **DN:** 1D6

Pequena Glaciação

O operador cria uma pequena tempestade de neve capaz de congelar qualquer coisa que toque. O dano é 1D6+2 AT para cada 10 pontos de catalisação gastos se os objetivos sofrerem mais dano que seus níveis de Vigor devem fazer um teste de Vigor -2 se falharem congelarão, ficando assim por 20 minutos (a menos que seja levado para uma área com temperatura a baixo de zero). Toda superfície da área afetada fica congelada e se torna escorregadia provocando modificador de -2 em todos os testes físicos dos personagens que estiverem na área.

C: 10 por metro / **CT:** 2 / **AC:** 50 metros / **D:** 5 minutos

Inferno *

O operador cria uma área de chamas intensas que causam 1D6+2 de dano DF por turno em todos que estiverem na área afetada. Este fogo é essencial e não pode ser apagado com água comum.

C: 10 por metro / **CT:** 1 ação / **AC:** 5 metros por nível de Quintessência

Cometa (Quintessência 4)

O operador torna seu corpo uma bola de fogo capaz de voar a uma velocidade igual a Quintessência x20 Km/h. A bola de fogo envolve e protege o corpo permitindo ao operador se chocar com algo provocando 2D6+4 de dano DF em uma área igual a seu nível de Quintessência em metros. O operador ficará totalmente seguro e nada sofrerá.

C: 10 / **CT:** 3 ações / **D:** 20 minutos / **DN:** 2D6+4 DF

para cada 10 pontos de catalisação

SuperNova (Quintessência 5)

O operador se torna uma bola de fogo que expandirá de forma devastadora. O alcance máximo é área 20 metros de raio, tendo o mago ao centro e provocará 3D6+4 de dano DF em todos que estiverem dentro da área, o operador fica imune.

C: 20 / **CT:** 3 ações

Furacão

Manipulando as forças da natureza o mago pode gerar um furacão devastador. Todos dentro da área de efeito devem fazer um teste de Destreza - 2 para se manter em pé, se falhar será lançado a 2 metros para cada 5 pontos de Catalisação gastos pelo operador. Se existirem objetos na área serão lançados em direção de todos que estiverem em um raio de 20 metros ao redor, provocando dano AT em médio de 1D6-3. Mas o mestre deve levar em consideração os tipos de objetos no local.

C: 5 para cada metro / **CT:** 1 ação / **AC:** 20 metros para cada 5 pontos de catalisação / **D:** 1 minuto por área

ESCOLA DOS SERES VIVOS

Todas as magias desta linha afetam o corpo e/ou mente do Objetivo (alvo da magia) seja ele animal ou pertencente a qualquer raça humanóide existente. Está dividida em animal, corpo e mente.

ANIMAL

Estas magias afetam os seguintes reinos animais: inseto, mamífero, ave, réptil, anfíbio e peixe. O operador deve anunciar o tipo de animal que deseja afetar antes de realizar o teste de habilidade.

Localizar Animais

O mago pode optar por localizar um tipo específico de animal, que conheça, ou simplesmente localizar qualquer animal que se encontrar nas redondezas. Não fornece nenhuma informação extra para o operador.

AC: Quintessência x 3 em quilômetros.

Controlar Animais

Permite ao operador acalmar, dominar e convocar qualquer animal que conheça ou saiba a localização.

C: 3 pontos para cada metro que o animal tenha / **AC:** 50 metros / **D:** 30 minutos



Conexão com Animais

O personagem estabelece um elo com o animal alvo que permanecerá ao seu lado e sobre seu controle até que o efeito da magia acabe, a inteligência do animal deve ser, no mínimo 2 níveis inferior ao do mago. Durante este período o operador e o objetivo poderão se comunicar mentalmente e compartilhar seus sentidos. Se o mago obtiver um Sucesso Decisivo pode optar em deixar o animal constantemente junto a si como um Familiar.

C: 3 / **CT:** 1 ação / **AC:** 50 metros / **D:** 1 hora

Possessão de Animais

O operador torna seu corpo pura essência capaz de possuir o corpo de um animal. Manterá sua Inteligência e Perícias mentais, inclusive as mágicas. O modificador é igual à Inteligência do objetivo. Cada hora que permanecer dentro do corpo do animal o mago deve fazer um teste de Determinação se falhar perde um ponto de Inteligência se perder metade, nesta forma, ficará preso no corpo do animal até que outro mago reverta o processo por meio de um ritual de exorcismo. O mago pode abortar esta magia a qualquer momento desde que não tenha perdido os pontos de Inteligência.

A perda destes pontos será restaurada quando o mago sair do corpo do animal.

C: 5 / **CT:** 1 ação / **AC:** 30 metros / **D:** até ser abortada

Metamorfose

Magia que permite ao mago tomar a forma de qualquer animal que conheça. Se desejar ter mais de um tipo de transformação deve comprar esta Perícia para cada animal que desejar se transformar. Também possibilita transformar outra pessoa em animal, modificador negativo igual à Determinação do objetivo. O operador da magia pode abortá-la quando quiser. Só é possível se transformar em



animais com inteligência 2 níveis inferior a do operador, mas o mago mantém seu nível de inteligência enquanto estiver transformado.

Cada hora em que permanecer transformado, o mago ou objetivo, deve realizar um teste de Determinação se falhar perde um ponto de Inteligência e se perder a metade ficará preso na forma animal, da mesma forma descrita na magia anterior.

C: 5 / **CT:** 2 ações / **D:** 1 hora

Exorcismo Animal

Esta magia tem como função reverter possessão de animais e metamorfose. O Modificador é igual ao nível da Perícia do mago que realizou a magia.

C: 2

Devastar

O mago deve estar em plena concentração para realizar essa magia. Após o período de concentração e a ativação da magia, todos os seres em um raio de 50 metros devem fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucessos do operador, se falharem ficarão doentes (a escolha do Mestre), o operador fica imune. Todas as fontes de água se tornam estagnadas e todas as plantas morrem. Após a realização dessa magia o operador se sente extremamente cansado e precisa dormir por pelo menos 6 horas para se recuperar totalmente. Os seres vivos que forem afetados sofrem 1D6+1 pontos de dano AT.

C: 8 / **CT:** 3 ações / **AE:** 50 metros de raio, tendo o mago ao centro / **D:** o nível de quintessência do operador em minutos.

Corpo

Esta sub-linha afeta todas as criaturas humanóides independente da raça a que pertençam. Todas as magias aqui descritas podem ser resistidas pelo objetivo com um teste de Vigor - 2.

Mal Estar

O mago ao realizar esta magia deve escolher entre causar os seguintes incômodos ao objetivo: coceira, espasmos ou dor. Se a magia for bem sucedida o objetivo terá um redutor de - 2 em todos os testes físicos por uma quantidade de turnos igual ao nível de Quintessência do operador.

C: 2 / **AC:** 30 metros

Confundir Sentidos

Esta magia causa uma confusão nos sentidos do objetivo, se for bem sucedida provocará um modificador de -3 em todos os testes de percepção e ações físicas.

C: 2 / **CT:** 1 ação / **AC:** 3 metros / **D:** 1 minuto

Danificar Sentido

O jogador deve definir qual sentido deseja afetar, se a magia tiver sucesso o sentido será danificado e não poderá ser utilizado por uma quantidade de minutos iguais ao nível da Quintessência do operador. Em caso de sucesso decisivo o dano será permanente. Caso a vítima não possua

ou tenha o sentido que operador visa atacar danificado, ele estará completamente imune aos efeitos desta magia.

C: 6 / **CT:** 1 ação / **AC:** 3 metros

Paralisia / Reverter Paralisia

Pode causar paralisia total no objetivo que dura por uma quantidade de minutos igual ao nível de Quintessência do operador. Em caso de Sucesso Decisivo a paralisia se torna permanente, neste caso só é possível reverter com um sucesso decisivo.

C: 4 / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros / **D:** 1 minuto

Alterar Corpo

O operador pode mudar a forma de uma parte ou todo o corpo de alguém ou de si mesmo. Esta alteração dura por uma hora, mas pode ser realizada para durar por tempo indeterminado neste caso tem um modificador de -2 e custo dobrado.

C: 6 / **CT:** 3 ações / **D:** até ser abortada

Corpo de Aço *

Esta magia torna o objetivo tão forte e resistente quanto um golem de aço. Sua Resistência a dano, em todo o corpo é igual ao nível de Quintessência x 5, a Força é duplicada e o dano sempre será +5 AT.

C: 20 / **CT:** 2 ações / **D:** 1 minuto

Compartilhar Perícias Físicas *

O operador pode compartilhar qualquer perícia física (baseadas em Destreza) com o objetivo e também pode permitir que o objetivo compartilhe das suas.

C: 3 / **CT:** 1 ação / **AC:** 30 metros / **D:** 2 minutos

Rejuvenescer / Envelhecer

O operador pode rejuvenescer ou envelhecer o objetivo em até 40 anos, cada 5 anos reduz em 1 nível a Destreza e todas as Perícias relacionadas a ela. O objetivo pode tentar resistir com um teste de Vigor.

C: 2 para cada 5 anos a mais ou a menos / **CT:** 2 ações / **AC:** 10 metros

Guelras *

Criando um par de guelras em qualquer criatura viva esta magia permite respirar embaixo d'água.

C: 2 para / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros / **D:** 20 minutos.

Vôo *

O objetivo voa a uma velocidade máxima igual aos pontos de Quintessência x10 km/h. A direção e altura são determinadas pelo operador da magia (no máximo de 10 metros para cada nível de Quintessência do operador). O mago pode determinar que o objetivo controle o vôo se ele tiver ao menos 1 ponto de Quintessência. Efeitos climáticos como chuvas ou ventos fortes podem vir a influenciar positiva ou negativamente no vôo do objetivo. O Mestre tem a palavra final quanto a estes efeitos e a aplicação de modificadores para o controle do vôo.

C: 10 / **CT:** 2 ações / **AC:** 15 metros / **D:** 20 minutos

Toque Mortal

O operador torna sua mão extremamente mortal capaz de provocar 1D6 de dano AT apenas tocando em alguém.

C: 5 para cada 1D6 de dano AT / **CT:** 1 ação

Deslocar Coração

O operador pode modificar a posição de seu coração ou a de seu objetivo sem que isto interfira no funcionamento correto dele.

C: 5 / **AC:** 50 metros / **D:** 10 minutos

Coração Indestrutível

O operador torna o coração do objetivo invulnerável a qualquer tipo de dano. Quando o coração voltar ao estado normal todo o dano que tiver recebido é ignorado.

C: 10 / **AC:** 50 metros / **D:** 30 minutos

Sangue Ácido

O sangue do objetivo se torna extremamente corrosivo, isto não o afetará e não causa nenhum tipo de malefício. Mas se seu sangue tocar em alguém a vítima sofrerá 1D6+1 de dano AT por turno de contato.

C: 10 / **D:** 5 minutos

Amputação

É uma poderosa magia. É capaz de amputar um membro qualquer do objetivo. Para evitar esta magia o objetivo pode fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do teste, se falhar terá um membro amputado. Não pode ser utilizado para decapitação.

C: 30 / **CT:** 1 minuto / **AC:** 20 metros

MENTE

Esta sub-linha afeta todas as criaturas humanóides independente da raça a que pertença. Todas as magias aqui descritas podem ser resistidas pelo objetivo com um teste de Determinação - 2, a não ser que o texto referente à magia diga o contrário.

Fascinar *

O objetivo se torna fascinado pelo operador a ponto de venerá-lo e segui-lo sem questionar. O objetivo se manterá aparentemente normal, mas tentará proteger o operador mesmo que tenha que atacar seus amigos.

C: 10 por objetivo / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros / **D:** 10 minutos

Fúria

O objetivo perde a capacidade de raciocínio lógico por alguns minutos e passa agir como um animal enfurecido. As únicas ações que o objetivo poderá executar serão atacar todos que estiverem próximos, amigos ou inimigos.

C: 6 / **D:** 1 minuto

Loucura

O objetivo perde, temporariamente, a capacidade de entender o mundo que o cerca se tornando instável e agindo de forma desconexa. O objetivo não poderá utilizar

nenhuma Perícia mental, não compreenderá nada e nenhum poder.

C: 5 / **AC:** 10 metros / **D:** 2 minutos

Analisar Emoções

Possibilita ao operador identificar as emoções do objetivo, podendo saber exatamente o que ele deseja, se tem intenções hostis, se está mentindo, se é confiável e coisas do gênero. Não é resistível.

C: 2 / **AC:** 10 metros

Compulsão Pela Verdade

O operador torna todos que estiverem dentro da área de efeito incapazes de mentir, o operador pode escolher utilizá-la em apenas um objetivo.

C: 4 / **CT:** 1 ação / **AC:** 5 metros / **AE:** 5 metros / **D:** 1 minuto

Absorver Conhecimento (Inteligência 5)

O operador pode absorver Perícias do objetivo, o limite é o nível de Inteligência do operador. Também é possível absorver Perícias mágicas que serão temporárias, podendo ser usadas apenas uma vez.

C: 10 com Perícia / **CT:** 1 ação / **AC:** 5 metros / **D:** Até que a Perícia seja utilizada.

Ler Mente

Possibilita ao operador ler o pensamento do objetivo ou vasculhar a mente dele em busca de informações, neste é necessário especificar o que está buscando.

C: 4 / **CT:** 1 turno / **AC:** 50 metros

Compartilhar Mente *

Possibilita ao operador compartilhar qualquer conhecimento com o objetivo de forma bilateral ou unilateral (o operador decide). Isto possibilita utilizar as Perícias mentais do objetivo, inclusive magias desde que seja de alguma Escola que o operador também possua e que não seja restrita. Também possibilita ao operador ter acesso aos sentidos do objetivo.

C: 10 / **CT:** 2 ações / **AC:** 50 metros / **D:** 5 minutos

Telepatia *

Possibilita ao operador e objetivo se comunicarem de forma bilateral. Se os dois se conhecerem e forem amigos não haverá nenhum tipo de Modificador independente da distância que estejam um do outro.

C: 4 / **AC:** 100 vezes o nível da Perícia, em quilômetros / **D:** 1 minuto

Controle Mental

Permite ao operador controlar a mente do objetivo de maneira a forçá-lo a executar alguma ação contra sua vontade. O objetivo mantém todas as suas capacidades perdendo apenas a Determinação e o livre arbítrio ficando sobre as ordens do operador.

C: 4 / **CT:** 1 ação / **AC:** 50 metros / **D:** 1 hora

Trocar de Corpo (Quintessência 5)

O operador pode trocar sua essência pela do objetivo, isto fará com que ambos mantenham todas as suas Perícias mentais e poderes, a menos que o outro corpo possua alguma característica que o impeça, trocando apenas o corpo. Só pode ser revertida se o operador assim desejar.
C: 20 / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros

Dádiva das Línguas

O operador passa a compreender uma quantidade de idiomas igual a seu nível de Inteligência, mas deve ter ouvido algumas palavras nas línguas que deseja ser fluente.
C: 3 / **D:** 1 hora

Bloqueio Mental

Torna o objetivo resistente a qualquer tentativa de domínio e leitura mental, telepatia e afins, qualquer que seja a fonte. O número de sucessos se torna modificador negativo para todos que tentarem afetar a mente do objetivo.
C: 5 / **D:** 5 minutos

LINHA DA MATÉRIA

Esta linha tem como alvo objetos inanimados (sem vida) mágicos ou não.

FORMAS BÁSICAS

Localizar Objeto

Permite ao mago localizar um objeto a sua escolha mesmo que ele esteja escondido, neste caso terá informações não muito precisas (está enterrado na sala de estar).
C: 1 / **CT:** 1 ação / **AC:** 50 metros de raio

Alterar Objeto

O mago pode transformar um objeto em outro do mesmo material. Alterar objeto também permite diminuir ou aumentar a massa de um objeto em até 50%.
C: 3 por quilo / **CT:** 2 ações

Alterar Cor

Permite ao mago trocar a cor de qualquer objeto.
C: 3 por metro / **AC:** 10 metros

FORMAS AVANÇADAS

Criar /Copiar Objetos

O mago pode criar ou copiar um objeto que esteja em seu campo de visão.
C: 5 por quilo / **CT:** 2 ações

Fragmentar

O mago pode deteriorar objetos inorgânicos diminuindo a resistência deles.
C: 3 para cada nível de resistência que se deseje diminuir / **CT:** 1 ação / **AC:** 1 metro por nível de Quintessência + nível da Perícia mágica

Concertar

O mago pode restaurar a integridade de um objeto ou o funcionamento de um equipamento, mesmo sem entender seu mecanismo. Pode ser utilizada para restaurar a resistência de uma armadura, tornar uma arma enferrujada novamente útil e unir partes quebradas de um objeto. Tudo de forma perfeita.
C: 4 pontos por quilo

Fortalecer

Aumenta a resistência de qualquer objeto inorgânico.
C: 3 para cada nível de resistência aumentado / **CT:** 2 ações / **AC:** 1 metro por nível de Perícia + Quintessência

LINHA DA ILUSÃO

Criar Ilusão *

Magia capaz de gerar uma imagem e/ou som que será percebido como real por qualquer um. Os que souberem de existência de uma ilusão na cena podem realizar um teste de Percepção com Modificador negativo igual à Margem de Sucesso do operador da magia.
C: 3 para cada ilusão e +3 para cada metro que ela ocupar / **CT:** 1 ação por ilusão / **AC:** nível de Quintessência em metros / **D:** 1 minuto

Invisibilidade *

O operador tornará seu objetivo totalmente invisível. Não é possível encontrar um personagem invisível por meios normais. Pode ser feito em mais de um objetivo com modificador de -1 para cada um e o gasto de catalisação deve ser pago individualmente.
C: 6 para cada metro do objetivo +6 por objetivo / **CT:** 1 ação / **AC:** 20 metros / **D:** 2 minutos

Aparência Ilusória *

O operador altera a aparência de qualquer um, mas apenas de forma ilusória e não permanente. Só pode ser utilizada em humanóides.
C: 4 / **CT:** 1 ação / **D:** 10 minutos

NECROMANCIA

Esta escola só pode ser adquirida por personagens que a tenham listada na Classe que possui.

Convocar

O operador pode utilizar esta magia para convocar um espírito. Todo espírito convocado estará automaticamente sobre controle do operador. O espírito convocado pertenceu a algum humanóide morto na região. O período máximo que o espírito deve ter desencarnado deve ser igual ao nível desta magia vezes Quintessência em horas.
C: 2 / **CT:** 2 ações

Sentir a Morte

O operador provoca no objetivo uma sensação de morte. O objetivo fica acuado e impossibilitado de executar

qualquer ação por 1 minuto, depois deste período deve fazer um teste de Determinação se for bem sucedido se recuperará, mas se falhar ficará neste estado por mais 1 minuto.

Se algum poder, artefato ou Características Pessoal tornar o personagem imune ao medo ou similar (como Sangue Frio) esta magia não surtirá efeito algum.

C: 10 / **CT:** 1 ação

Criar Zumbi

O objetivo deve ser um cadáver. O objetivo se tornará um zumbi sobre controle do operador. Pode ser feito também em esqueletos. Os atributos são baseados no corpo em que foi utilizada a magia, no caso de esqueleto todos os Atributos são divididos por três arredondados para baixo. A Força permanece inalterada.

C: 5 para cada metro do cadáver / **CT:** 3 ações / **AC:** 100 metros

Controlar Zumbi

O mago pode exercer controle sobre um zumbi que não tenha sido criado por ele, ou mesmo recuperar controle sobre um zumbi criado por ele. O Modificador é igual à Margem de Sucesso de quem criou o zumbi ou a Margem de Sucesso de quem roubou o controle do zumbi.

C: 3 para cada metro do zumbi / **CT:** 2 ações

Animação

O operador pode dar "vida" a partes de corpos mortos, como perna, mão, braço e etc. Estas partes ficam sobre o controle do operador. Só pode ser utilizado se as partes estiverem separadas do corpo.

C: 3 para cada parte / **AC:** campo de visão natural ou artificial

Rejuvenescer / Envelhecer

Descrição na Escola dos Seres vivos

Adoeecer

O objetivo ficará abatido vitimado por uma doença mágica desconhecida que irá minar toda sua resistência e capacidade de se movimentar. O objetivo deve fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso no teste desta magia. Se o objetivo não conseguir resistir sofrerá 1D6 de dano AT e terá um modificador de -3 em todas as ações físicas, enquanto durar o efeito da magia.

C: 15 / **CT:** 1 ação / **AC:** 20 metros / **D:** 30 minutos

Convocar Demônio

O operador evoca um demônio sobre seu controle. Se o operador não conhecer ou souber o nome do demônio o mestre é que irá determinar as características dele (Atributos, Poderes e Perícias).

C: 15 / **CT:** 2 ações / **D:** 30 minutos

Controlar Demônio

O mago pode exercer controle sobre um demônio que não tenha sido evocado por ele, ou mesmo recuperar controle sobre um que tenham roubado o controle. O

Modificador é igual à Margem de Sucesso do teste que evocou ou roubou o controle do demônio.

C: 15 / **CT:** 2 ações

Toque Mortal

Descrição na Escola dos Seres Vivos.

Amputação

Descrição na Escola dos Seres Vivos.

Decapitar

O operador pode decapitar o objetivo. O objetivo deve resistir com um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do operador.

C: 50 / **CT:** 1 ação / **AC:** 2 metros

Remover Coração

O operador provoca a morte do objetivo removendo o coração dele. O objetivo deve resistir com um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do operador.

C: 30 / **CT:** 1 ação / **AC:** toque

Corpo de Vermes (Quintessência 6)

O operador torna o corpo do objetivo uma massa composta de vermes. O objetivo deve resistir com um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do operador.

C: 40 / **CT:** 1 minuto / **AC:** 2 metros

Loucura

Descrição na Escola dos Seres Vivos.

Enterrar Vivo

O operador enterra o objetivo. O objetivo pode resistir com um teste de Determinação -2, se falhar será soterrado e sofrerá 1D6+1 de dano AT por minuto até ser retirado ou conseguir sair.

C: 15 / **CT:** 2 ações / **AC:** 2 metros

Trevas *

O operador pode criar uma área de trevas onde a luz não pode penetrar, seja de qualquer fonte. Todos que estiverem dentro desta área têm um Modificador de -10 em todas as tentativas para enxergar ou atacar (como se estivesse cego). O operador fica imune aos efeitos das trevas criadas por ele.

C: 3 por metro de diâmetro / **CT:** 1 ação / **AC:** campo visual do operador / **D:** 2 minutos

Corpo de Trevas

O operador pode tornar qualquer corpo orgânico em trevas. O objetivo se torna bidimensional e pode se mesclar a qualquer sombra, se torna imune a qualquer ataque físico, mas também não pode afetá-los, somente se usar alguma magia. O objetivo pode resistir com Determinação -2.

C: 5 / **AC:** campo visual do operador / **D:** 5 minutos

Manipular Trevas

O operador pode modelar qualquer tipo de sombra, mágica ou não, dando a forma que quiser tornando-a um objeto que não fará mais parte da sombra original. Mas os



objetos não são funcionais e não podem provocar dano. Se for utilizado em um corpo de trevas o objetivo, ao retornar ao seu estado normal, também apresentará a modificação. O objetivo pode tentar resistir realizando um teste de Determinação – 3.

C: 8 para cada metro / **CT:** 2 ações / **D:** permanente

Jato Ácido

O operador projeta da ponta de seus dedos um poderoso jato de ácido. O dano depende da quantidade de



Catalisação gasta, mas o dano é contínuo a cada minuto, em quanto durar o efeito da magia.

C: 6 para cada 1D6+1 de dano AT, por minuto que permanecer ativa. / **AC:** nível de Quintessência em metros / **D:** 3 minutos para cada 1D6+1 de dano

Necrofagia (Quintessência 5)

O operador torna o objetivo um carnicheiro que só será capaz de se alimentar de carne podre. O objetivo pode resistir com um teste de Determinação – 4. Nenhuma característica é alterada apenas o hábito alimentar. O objetivo

perde 1 nível efetivo de Vigor a cada semana, quando atingir zero morrerá, voltando a vida em 1 dia como um zumbi sob o controle do operador.

C: 30 / **CT:** 3 ações

Ferimento Incurável

O operador torna o objetivo incapaz de se recuperar de ferimentos e doenças de forma natural. Quando o objetivo recebe algum dano só irá recuperar sua condição normal por meio de algum poder. Também não pode realizar testes para evitar contágio de doenças. O objetivo pode resistir a esta magia com um teste bem sucedido de Vigor – 2.

C: 30 / **CT:** 1 ação

Curar Mortos

Poder de restabelecer os níveis de vitalidade de um morto-vivo. Se for utilizado em um ser vivo provoca dano igual ao valor que recuperaria do morto-vivo.

C: 6 para cada 1D6 (a cura de dano em mortos-vivos recuperam no mínimo 2 níveis de vitalidade independente da catalisação empregada)

Praga de Ratos

O operador evoca ratos infecciosos que surgem da terra ou sombras. Os ratos provocam 1D6 -1 de dano AT. Estes ratos possuem apenas 1 nível de vitalidade e qualquer tipo de golpe irá matá-los. Se provocarem a perda de 1 nível de vitalidade na vítima ela deve fazer um teste de Vigor – 1 para cada mordida recebida, se falhar será contaminado com uma doença que provoca febres e incapacita em 24 horas.

Este efeito dura por uma semana impedido que a vítima realize qualquer teste físico. Só pode ser revertida por magias. O operador é imune aos ratos que evoca.

C: 2 para cada rato / **CT:** 1 ação / **D:** os ratos permanecem por 1 minuto

ESCOLA DE ENCANTAMENTO

Esta linha cobre magias para criar artefatos mágicos.

Encantar

O operador pode “colocar” em um objeto, qualquer magia que possua. Mais detalhes em Artefatos Mágicos.

Remover Encantamento

O operador pode retirar qualquer encantamento feito em um objeto. O custo é metade do que foi utilizado para encantar o objeto.

CT: 3 ações / **AC:** 10 metros

Criar Gema de Energia

O operador pode energizar uma pedra preciosa ou semipreciosa para que retenha Quintessência. Estas gemas podem ser utilizadas para realizar magias. Mais detalhes em gemas de energia.

Criar Golem

Permite ao operador criar ou animar um ser artificial que estará sobre seu controle. Mais detalhes em Constructos (Golens).



Ocultar Encantamento

Com esta magia é possível apagar qualquer resíduo mágico em um artefato, impossibilitando que qualquer um saiba que ele é mágico e qual o seu poder.

C: 10

Arma Precisa

Encantamento que amplia a eficiência da arma. O custo é 100 pontos de Catalisação para cada +1 que será concedido ao usuário da arma. O Modificador máximo é igual ao nível da Quintessência do mago que realiza o encantamento.

Dano Ampliado

Encantamento que amplia o dano provocado por uma arma. O custo é 150 pontos de catalisação para cada +1 ponto de dano que será concedido à arma. O Modificador máximo é igual ao nível da Quintessência do mago que realiza o encantamento. Cada +6 equivalem a 1D6.

Eficiência

A arma encantada sempre estará preparada para ser utilizada. Cada 50 pontos de catalisação reduzem em 1 turno o tempo de preparo de uma arma. A quantidade máxima de turnos que podem ser reduzidos é igual ao nível da Quintessência do mago que realiza o encantamento.

Guerreiro Invisível

A arma encantada é capaz de lutar sozinha como se estivesse sendo brandida por alguém invisível. O nível de habilidade da arma é igual ao nível de Quintessência do mago que realizou o encantamento.

C: 300

Arma Fiel

Este encantamento permite ao dono da arma evocá-la quando não estiver a seu alcance. A arma deve estar no campo de visão do personagem que está evocando.

C: 400

Reduzir Peso

O objeto encantado tem seu peso reduzido em 5 quilos para cada nível de Quintessência do mago que realiza o encantamento.

C: 50

Aumentar Resistência

O objetivo se torna mais resistente, pode ser utilizado em seres vivos. 50 pontos de catalisação para cada ponto de Resistência pretendido, o limite máximo é igual ao nível de Quintessência do operador da magia vezes 3.

Copiar Artefato Mágico

É possível copiar um artefato mágico, mesmo sem conhecer as magias contidas nele. O mago que pretende copiar o artefato deve pagar o mesmo custo de catalisação gasto pelo encantador que o originou. Mas cada nível de Quintessência, do mago que esta copiando o artefato, diminui o custo em 10 pontos.

ESCOLA DE METAMAGIA

Linha voltada para anular magias. Estas magias afetam diretamente a Quintessência que compõem a magia alvo. Restrita a Arkanólogos (ver classes).

Anular Magia

Permite anular qualquer magia que esteja sendo executada em seu alcance. Deve ser feita uma disputa entre o operador desta magia contra o operador da magia que se pretende anular. O custo é igual ao custo da execução da magia anulada mais 1 (ver Duelo de Magia).

AC: 10 metros

Reverter Magia

Magia muito poderosa, por ser capaz de fazer com que qualquer magia, mesmo as de projétil retornem para seu operador original ou para outro alvo.

C: 5 / **AC:** 50 metros

Pentagrama *

O operador cria um pentagrama de energia que impede que qualquer energia hostil atravessasse em qualquer direção. Quaisquer entidades mágicas (demônio, anjo, golens, zumbis entre outros) não podem entrar ou sair de um pentagrama. O operador pode fazer este pentagrama envolta de si mesmo e ficar protegido de qualquer magia hostil, mesmo as de projétil.

Na prática funciona como um tipo de domo esférico invisível (apenas o pentagrama pode ser visto) que protege em qualquer direção. O operador pode optar em deixar qualquer tipo de energia ou entidade violar o pentagrama a sua vontade.

C: 15 por metro protegido / **AC:** 50 metros

Vincular Magia (Quintessência 5)*

Permite ao mago lançar um encantamento em seu objetivo que irá ter duas magias vinculadas, ou seja, o operador escolhe quais magias do objetivo deseja vincular e sempre que o objetivo evocar uma delas a outra também será conjurada, tendo como objetivo um alvo escolhido por quem realizou Vincular Magia.

O objetivo pode resistir com um teste de Quintessência menos a Margem de Sucesso do operador desta magia.

C: 30 / **CT:** 1 ação / **AC:** 20 metros / **D:** 5 minutos

Modificar Magia

O operador pode alterar a magia alvo para uma que ele mesmo possua. Deve ser feita uma disputa entre esta magia e a que se pretende modificar. Não é possível mudar o objetivo.

C: 10 / **AC:** Quintessência x2 em metros

Retardar Magia

O operador desta magia retarda os efeitos da magia alvo. Isto não anula a magia.

C: 10 pontos para cada minuto que se pretende retardar o funcionamento da magia. / **AC:** quintessência x2 em metros

Destruir Quintessência

O mago destrói toda a Quintessência de uma área, por tempo limitado. Um Sucesso Decisivo torna a área sem Quintessência definitivamente triplicando a área de efeito. Não é possível destruir a Catalisação de um outro Arcano, apenas a Quintessência presente no ambiente.

C: 10 por metro / **CT:** 1 ação / **D:** 1 minuto

ESCOLA DE INVOCAÇÃO

Magia restrita a Invocadores. A Escola da Invocação é especializada na invocação de criaturas que irão lutar por seu invocador. Quando a magia é realizada a criatura evocada é materializada instantaneamente como se estivesse sendo criada do nada, mas na verdade é uma criatura teletransportada de outro lugar, quando a duração da magia acaba ou mesmo quando ela é abortada a criatura retorna para o lugar de onde veio.

Estas magias são usadas de modo combativo, as criaturas evocadas atacarão quem o operador da magia indicar, caso não ataque ela irá desaparecer em pouco tempo, mas enquanto ela estiver materializada o mago poderá usá-la como quiser, pois estará totalmente sob seu controle.

Um mago desta escola só pode invocar criaturas com, no mínimo, 2 pontos a menos de Inteligência que a sua. Ou seja, um invocador com Inteligência 4 só poderá invocar criaturas com 2 níveis de Inteligência ou menos.

Existem apenas 3 grupos de magias conhecidas, nesta escola:

Invocar Criaturas do Ar

O mago pode invocar criaturas aladas (pássaros, morcegos...).

C: 3 por quilo da criatura / **CT:** 2 ações / **D:** dois ataques, depois que a criatura atacar duas vezes irá desaparecer. Se não atacar em 3 minutos também desaparecerá.

Invocar Criaturas da Terra

O mago pode invocar criaturas que vivam na terra ou sob ela (gatos, tatus, cavalos...).

C: 5 por quilo da criatura / **CT:** 2 ações / **D:** dois ataques, depois que a criatura atacar duas vezes irá desaparecer. Se não atacar em 3 minutos também desaparecerá.

Invocar Criaturas da Água

O mago pode invocar criaturas que habitem os mares, lagos ou rios (tubarão, cavalo marinho...). Não é comumente usada pelo fato de que as criaturas aquáticas serem, quase, inúteis em lutas tradicionais.

C: 4 por quilo da criatura / **CT:** 2 ações / **D:** dois ataques, depois que a criatura atacar duas vezes irá desaparecer. Se não atacar em 3 minutos também desaparecerá.

ESCOLA DAS MAGIAS DO SOM

Desenvolvida e comumente utilizada por bardos. O arcano é imune a todos as magias do som que ele invocar, a não ser que queira o contrário.

Criar Som

O operador pode criar qualquer som desconexo ou barulho em algum ponto.

C: 3 / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia em metros

Silêncio *

Cria uma área onde o som não se propaga, não é possível ouvir nem falar nada dentro da área nem o que vem de fora dela.

C: 3 por metro de raio / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros / **D:** 1 minuto

Eco *

Faz qualquer som ecoar por algum tempo.

C: 3 / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros / **D:** 20 segundos

Onda de Som

Cria uma onda de som direcionada capaz de provocar dano e projetar o alvo.

C: 5 para cada 1D6 de dano, cada 3 pontos de dano projeta o alvo 1 metro / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros

Ampliar Som *

Permite ampliar qualquer som a níveis muito altos, os que estiverem na área de efeito devem fazer um teste de Vigor - 1, se falharem ficaram surdos por 1D6 - 2 minutos (mínimo de 1 minuto). Também pode ser utilizado para ampliar vozes fazendo com que ela alcance maiores distâncias 500 metros por nível de Quintessência do personagem.

C: 5 para cada metro de raio; 3 para ampliar voz / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros / **D:** 30 segundos

Criar Vozes *

Permite criar vozes e projetá-las onde desejar. As vozes podem ser mudadas, mas quem deve falar é o próprio operador da magia.

C: 5 / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros / **D:** 30 segundos

Melodia Encantadora

Tocando um instrumento musical o arcano consegue atrair uma multidão ao seu redor, sua música é atraente e propiciará uma boa recepção e até algumas gorjetas. Todos que ouvirem a música devem fazer um teste de Determinação -2 para não serem afetados, se o teste falhar não conseguirá sair de perto da música e dará grande parte do dinheiro que tiver ao operador da magia.

C: 10 / **CT:** 1 ação / **AC:** raio de 50 metros / **D:** uma canção

Ouvido Alado *

O mago deve ter uma esfera de cristal e quando usar esta magia nela, a esfera será capaz de flutuar e captar todo o som em um raio de 10 metros ao seu redor. O operador poderá ouvir tudo nitidamente como se estivesse lá. O ouvido alado pode ir a uma distância igual a 100 vezes o nível de Quintessência do operador em metros. Quando o efeito da magia termina a esfera se teletransportará para

seu dono e perde o poder. Se o mago quiser pode realizar a magia novamente na esfera.

C: 10 / **CT:** 1 ação / **D:** 30 minutos

Mensageiro

Utilizando uma esfera de cristal ou material similar o mago é capaz de gravar, magicamente, nela uma mensagem e enviá-la para outra pessoa. A mensagem pode ser ativada por um evento ou por uma determinada pessoa que o operador conheça e tenha especificado ao realizar a magia. **C:** 3 por palavra / **CT:** 1 ação para cada 3 palavras / **AC:** a esfera pode ir a uma distância igual ao nível de Quintessência + o nível desta Perícia em quilômetros

Encanto da Sereia *

Usando apenas a voz e cantando uma suave melodia o arcano é capaz de atrair qualquer criatura inteligente em sua direção e enfeitiçá-la de tal modo que ela seguirá todas as ordens que lhe forem dadas. Todos que ouvirem o canto devem fazer um teste de Determinação para cada minuto que permanecerem na área da música, se falharem, irão até a fonte da música.

Quando chegarem até a fonte, devem fazer um novo teste de Determinação -2 se falharem não serão capazes de recusar uma ordem dada pelo operador da magia, mas todas as ordens que ponham em risco a vida do personagem afetado e algum amigo, ou parente muito próximo são mais difíceis de executar. O personagem enfeitiçado deve fazer mais um teste de Determinação para evitar cumprir este tipo de ordem.

C: 10 / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia x 10 em metros / **D:** 3 minutos

Inspirar *

Um bardo é capaz de inspirar artistas, guerreiros, arcanos ou qualquer criatura viva a desempenhar melhor qualquer atividade que se proponha. Qualquer pessoa que estiver ao alcance desta magia recebe +1, para cada 6 pontos de Catalisação gastos pelo operador, em uma Perícia ou Atributo a sua escolha.

C: 6 para cada +1 de bônus / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia em metros / **D:** 1 minuto

Canção aos Mortos (Quintessência 4)*

Os poderes da canção de um bardo são tão refinados que podem afetar até os mortos. Utilizando um instrumento musical (não funciona se usar apenas a voz) o operador pode levantar os mortos que seguirão suas ordens, o cadáver deve ser humanóide e pode ser uma caveira. Os atributos são baseados no corpo em que foi utilizada a magia, no caso de esqueleto todos os Atributos são divididos por três arredondados para baixo. A Força permanece inalterada.

É temporária, mas se o jogador obtiver um Sucesso Decisivo o zumbi ficará ativo e estará sob controle até ser destruído. Para mais detalhes veja as magias da Escola Necromântica, Criar Zumbi e Controlar Zumbi.

C: 6 / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros de raio / **D:** 3 minutos

Som Estridente

Tocando uma nota extremamente ressonante o operador provoca dano em qualquer coisa inorgânica e sem vida. Não afeta diretamente um ser vivo, mas pode provocar dano pelos possíveis estilhaços gerados pela quebra de objetos.

C: 5 para cada 1D6 de dano, apenas em objetos inanimados / **CT:** 1 ação / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros

Estrondo

Tocando um instrumento musical usando notas dissonantes o operador é capaz de provocar dano em quem estiver em sua área de efeito. Se o dano for igual ou maior a 6 sofrerá surdez temporária (1D10 horas), caso haja um Sucesso Decisivo a surdez é permanente.

C: 5 para cada 1D6 de dano AT / **CT:** 2 ações / **AC:** nível de Quintessência + nível nesta magia, em metros

ESCOLA DA ABJURAÇÃO

Magias de cura e proteção, muitos arcanos relegam esta escola por considera-la inadequada para combates, outros acham uma perda de tempo, mas os que realmente a apreciam sabem que ela é capaz de fornecer uma vantagem crucial ao mago que a utilizar.

Resistência à Dor *

O objetivo desta magia fica totalmente imune a dor, mas não aos ferimentos.

C: 2 / **D:** 10 minutos

Curar

Esta magia possibilita recuperar ferimentos, doenças ou envenenamentos. Cada 2 pontos de Catalisação gastos recupera 1 nível de Vitalidade AT. Danos de DF são recuperados na proporção de 1 nível para cada 3 pontos gastos. Para anular uma doença ou envenenamento o custo é 10 pontos de Catalisação, caso o operador tenha 3 níveis de Medicina ou mais o custo é reduzido para 5.

CT: 2 ações / **AC:** 5 metros

Imunizar

O operador torna o objetivo totalmente imune a doenças e venenos de qualquer fonte.

C: 5 / **CT:** 1 ação / **AC:** toque / **D:** 1 mês

Regeneração (Quintessência 5)

Permite regenerar qualquer parte do corpo que tenha sido severamente danificada ou amputada, se o objetivo da magia ainda estiver vivo. A regeneração é completa deixando a parte do corpo regenerada perfeita. A regeneração completa leva 1 minuto para cada 10 centímetros.

C: 15 para cada metro regenerado / **CT:** 1 ação / **AC:** toque

Imunidade a Dano (Quintessência 8) *

Torna o objetivo totalmente imune a qualquer tipo de dano, até que a magia seja abortada ou termine seu tempo de efeito.



C: 30 / **CT:** 2 ações / **AC:** 2 metros / **D:** 1 minuto

Cura Completa (Quintessência 6)

Permite ao operador recuperar toda a Vitalidade e saúde do objetivo. Curando dano, envenenamentos e doenças instantaneamente. Não regenera e os ferimentos deixarão cicatrizes.

C: 20 / **CT:** 1 ação / **AC:** 5 metros

Domo de Proteção

Cria uma esfera de energia translúcida capaz de proteger todos que estiverem dentro de sua área de efeito. O operador da magia pode deixar sair ou entrar o que ele quiser (magia, ar, pessoas...). A resistência do domo é igual ao nível de Quintessência + nível nesta magia + 1 para cada 3 pontos adicionais de Catalisação que o mago desejar gastar. **C:** 5 para cada metro de raio; 3 para cada nível extra de resistência. / **CT:** 2 ações / **AC:** nível de Quintessência x 2, em metros / **D:** 1 minuto

Desviar Projétil

Permite desviar qualquer tipo de projétil ou objeto arremessado que tenha o objetivo como alvo.

C: 3 por projétil

Resguardar Área *

O operador pode lançar esta magia em uma área que ficará protegida contra invasão. Qualquer criatura que entre na área com intenção de ferir o operador irá despertar o mago que fez a magia alertando-o e informando a localização e número de indivíduos que entraram na área.

C: 4 / **CT:** 1 ação / **AE:** raio de 10 metros para cada nível de Quintessência do operador / **D:** 4 horas

Reviver (Quintessência 8)

Esta magia está sempre ativa em seu usuário, se for utilizada em outro objetivo o mesmo deve estar vivo. Qualquer criatura viva sob o efeito desta magia irá retornar a vida assim que morrer, com todas as suas capacidades e ferimentos curados. Mesmo membros que tenham sido amputados serão regenerados.

Ao morrer se o mago não tiver Catalisação suficiente ficará morto até recuperar Catalisação para a magia surtir efeito.

C: 60 / **CT:** 2 ações / **AC:** 5 metros / **D:** 30 minutos; no próprio mago está sempre ativa

Ressuscitar (Quintessência 6)

Poder para trazer os mortos de volta à vida. O objetivo deve estar morto a no máximo 1 semana. Quando realizada trará a alma do morto de volta a seu corpo com todos os níveis de Vitalidade DF recuperados, mas se o espírito do morto não desejar voltar a magia irá falhar.

Qualquer arcano que não pertença a classes que tenham permissão de Tanatos para ressuscitar serão caçados pelas Caçadoras de Almas, assim como o ressuscitado e todos que estiveram presentes e ajudaram de alguma forma.

C: 70 / **CT:** 5 ações / **AC:** 3 metros

Expulsar o Mal

O mago pode expulsar qualquer criatura maligna que não pertença ao Plano Primário para seu plano de origem. Também pode ser usado para expulsar espíritos e corpos etéreos que tenham possuído algum corpo vivo. O ser espiritual pode fazer um teste de Determinação menos a Margem de Sucesso do operador para evitar a expulsão.

C: 5 / **CT:** 2 ações / **AC:** 10 metros

Purificar Alimentos

Retira qualquer impureza de um alimento, seja doença, veneno ou bactérias deixando o alimento pronto para o consumo, pode ser utilizado em alimentos em decomposição que serão restaurados a seu estado original.

C: 1 por quilo / **CT:** 1 ação / **AC:** 10 metros

VOODOO

Esta Escola é muito rara e poderosa. Todas as magias listadas aqui requerem que o mago tenha algum objeto ou pequenas partes do corpo de sua vítima (unhas, cabelos, dentes) estes pré-requisitos estarão descritos ao lado do nome da magia.

Controlar (Unhas ou cabelos)

De posse de unhas ou cabelos de sua vítima o mago voodoo poderá controlar suas ações. Deve segurar firmemente o material e quando evocar a magia ele se tornará energia, não podendo ser usada novamente. Para realizar a magia novamente no mesmo objetivo é necessário ter mais material.

O objetivo da magia pode fazer um teste de Determinação menos a Margem de Sucesso do operador para evitar os efeitos de Controlar. Se não for bem sucedido terá que obedecer 1 ordem dada pelo operador, mesmo que isso signifique matar ou prejudicar amigos ou familiares, se uma ordem por em risco eminente a vida do objetivo ele poderá fazer um teste de Determinação -2 para resistir, mas mesmo que resista ainda será obrigado a cumprir as demais ordens do mago voodoo.

C: 15 por ordem / **CT:** 3 ações

Invisibilidade (osso de morcego) *

O operador deve pegar o osso e sugar o tutano dele, quando fizer isso ficará totalmente invisível e poderá agir normalmente (Normalmente significa "movimentos bruscos" também?).

C: 4 / **CT:** 1 ação / **D:** 1 minuto

Provocar Dor (pedaço da roupa ou pele)

De posse dos itens listados acima, o voodoo deve confeccionar um boneco e colocar tudo dentro dele. Usando uma agulha irá ferir o boneco e o objetivo também sentirá as dores como se ele mesmo estivesse sendo ferido.

O objetivo da magia pode fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do operador para evitar os efeitos. Se falhar irá sentir fortes dores que causarão um modificador de -3 em todas os testes.

C: 4 / **CT:** depois do boneco pronto 1 ação / **D:** 2 minutos

Olhos de Serpente*

O mago faz com que seus olhos fiquem vermelhos e fendidos como os de uma serpente. Qualquer um que olhe para ele deve fazer um teste de Determinação -1 se falhar temerá o mago como se ele fosse muito mais poderoso e cruel, o medo é tanto que a vítima não será capaz de lhe fazer mal ou esconder alguma informação.

C: 4 / **D:** 1 minuto

Proteção de Akasha (Quintessência 4, pedaços de ossos)

De posse de alguns pedaços de ossos o voodoo pode se proteger ou proteger outros de magias hostis. Quando qualquer magia for feita o voodoo pode lançar os ossos e ativar a Proteção de Akasha, devendo obter uma Margem de Sucesso maior que a do mago que realizou a magia alvo. Se for bem sucedido, a magia será absorvida pelos ossos que desintegrarão.

C: 15

Ecúleo (Quintessência 5)

Colocando um boneco feito de qualquer material dentro de um pequeno dispositivo mecânico que irá estirar o boneco puxando cada membro para uma direção diferente. O alvo da magia deve estar no alcance da visão natural do operador e deve fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso desta magia, se falhar sofrerá 1D6-2 de dano DF (mínimo de 1) para cada 10 pontos de Catalisação usados na magia, como este dano é direcionado as articulações se o dano chegar a 10 pontos o membro afetado será amputado.

Ignora qualquer tipo de armadura.

C: 10 para cada 1D6-2. Apenas um membro por vez / **CT:** estando com o ecúleo nas mãos, 2 ações / **AC:** visão natural do operador

Garras Ósseas (Imunidade a Dor)

Ao evocar esta magia o mago faz com que os ossos dos seus dedos rasguem a pele e fiquem expostos sem provocar dor no operador. As garras são muito resistentes e não quebram. As garras provocam 1D6+1 de dano.

C: 6 / **CT:** 1 ação / **D:** 2 ataques

Espírito da Caveira (um crânio)

Com esta magia o mago envolve o crânio com uma poderosa energia negra muito destrutiva. O crânio pode ser que qualquer tamanho, que o personagem possa carregar. O dano provocado por esta magia ignora a metade da resistência de armaduras e proteções que não sejam mágicas ou geradas por algum poder desperto.

C: 8 para cada 1D6 de dano AT / **CT:** 1 ação / **AC:** Quintessência + nível desta magia, em metros

Morto-Vivo Voodoo (Quintessência 6)

Desenhando na testa de um cadáver um pequeno pentagrama o mago voodoo o transforma em um morto-vivo. Este manterá todos os seus poderes e Perícias físicas, mas não terá recordação de sua vida anterior. O morto-vivo ficará sob o controle do operador. Não pode ser usado em caveiras.

Este tipo de morto-vivo ainda mantém sua inteligência e pode tomar decisões, que não contrarie as ordens de seu mestre. São imunes a todas as magias necromânticas e seu criador nunca perderá o controle sobre ele, mesmo se morrer o morto-vivo ainda irá desempenhar todas as ordens que o operador deu a ele.

C: 50 / **CT:** 3 ações

Reviver (Quintessência 8)

Descrição na Escola da Abjuração.

Essência Vampírica

Esta magia torna o objetivo capaz de recuperar Catalisação e níveis de Vitalidade sugando o sangue de alguma criatura humanóide, este estado de vampirismo é temporário. Cada nível de vitalidade drenado da vítima restabelece 1 nível do vampiro ou cada nível drenado restaura 3 pontos de Catalisação, o vampiro deve decidir como irá gastar os níveis de vitalidade de sua vítima.

Não pode guardar níveis de vitalidade.

C: 10 / **CT:** 2 ações / **D:** 2 minutos, a Vitalidade e Catalisação recuperadas permanecem

Espantalho (Quintessência 6)

Esta magia possibilita ao operador dar vida a um espantalho que estará sobre seu controle. O espantalho pode ser construído pelo próprio operador ou por outro indivíduo, mesmo sendo criaturas aparentemente frágeis as que estão sobre esta magia são agraciados por Akasha com capacidades sobrenaturais.

Um típico espantalho: Força 4, Destreza 3, Inteligência 2, Percepção 2, Determinação 4, Vigor 5. São imunes a doenças, poderes de controle e danos causados por armas, não se cansam e não temem nada. Armas mágicas causam dano normal. Qualquer dano provocado por fogo que causem mais de 5 pontos de dano irá incendiar o corpo do espantalho.

C: 15 por quilo / **CT:** 3 ações

Presente de Akasha (Quintessência 6)

Com esta magia o voodoo se torna capaz de obter pequenas amostras de roupas ou tecido orgânico de uma criatura viva apenas olhando-a. O objetivo pode fazer um teste de Vigor menos a Margem de Sucesso do operador para evitar a magia, mas se falhar o operador terá amostra de seu tecido orgânico ou roupas.

O objetivo sente uma leve queimação, mas não sofre dano.

C: 4 / **CT:** 1 ação / **AC:** Quintessência + nível nesta magia em metros

Corpo de Vermes (Quintessência 6)

Descrição na escola de necromancia.

ESCOLA DA TELEPORTAÇÃO

Escola especializada no teleporte, abertura de portais e viagens dimensionais. Algumas são exclusivas de planinautas.



Teleporte

O mago pode teleportar qualquer coisa de um lugar para outro.

C: 2 para cada 20 quilos + 5 para cada 100 metros / **CT:** 2 ações

Evocar Objeto

O mago teleporta qualquer objeto em seu campo de visão para suas mãos. Se o objeto estiver nas mãos de alguém, o portador deve fazer um teste de Força -1 para continuar segurando-o, se estiver preso em algum lugar o Mestre deve impor um modificador entre -2 e -4 levando em conta a dificuldade de retirá-lo.

C: 1 por quilo / **CT:** 2 ações / **AC:** visão natural do operador

Portal de Teleporte (Teleporte, Quintessência 3) *

O mago cria um portal circular de energia que permite qualquer um ou qualquer coisa passar por ele, em quanto estiver aberto.

C: 10 por metro / **CT:** 3 ações / **AC:** Quintessência + nível desta magia em quilômetros / **D:** 2 minutos

Viagem Astral *

O mago transforma seu corpo em um corpo etéreo capaz de ir ao mundo astral, o lugar é uma versão decadente e gótica do Plano Primário habitada por criaturas desencarnadas que aguardam o momento de ir ao Hades para serem assimilados pela existência.

Nesta forma, o operador não pode ser visto ou afetado por qualquer um que esteja no Plano Primário e só

poderá afetar coisas físicas através de algum poder.

C: 4 / **CT:** 2 ações / **D:** 30 minutos

Invocar Extra-Planar (Inteligência 3)

O operador invoca uma criatura ou entidade de outro Plano de Existência que o operador conheça. O extra-planar estará sob o controle do operador e responderá 2 perguntas, relacionadas a seu próprio plano ou essência a que estiver ligada, e agirá de acordo com sua natureza (cabe ao Mestre definir). Ele ficará materializado até que a magia termine seu efeito ou que o operador a cancele.

C: 5 / **CT:** 2 ações / **D:** 1 minuto

Telepatia Universal *

É um tipo de telepatia avançada que permite ao operador se comunicar com seres de outros Planos de Existência, dimensões e universos que o operador conheça, e somente com quem ele tenha tido contato mais de 1 vez ou que possua algum vínculo de amizade. É bilateral.

C: 4 / **CT:** 2 ações / **D:** 1 minuto

Expulsar

Permite ao mago expulsar qualquer criatura ou entidade de volta ao seu plano ou universo de origem. O objetivo pode fazer um teste de Determinação menos a Margem de Sucesso do operador, para evitar esta magia.

C: 10 / **CT:** 2 ações / **AC:** Quintessência + nível nesta magia, em metros.



CAPÍTULO 6: EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS

Os personagens evoluem a cada aventura ou missão bem sucedida. O Mestre deve premiar seus jogadores, ao fim de cada sessão de jogo, com Pontos de Personagem. Estes pontos serão usados para ampliar Atributos, Perícias e elevar as capacidades do personagem aprimorando-o cada vez mais.

Como Mestre você só deve permitir que o jogador amplie Atributos ou Perícias que utilize com frequência, isso tornará a evolução mais realista.

Use como base o questionário abaixo para premiar seus jogadores.

- 1- O Jogador fez uma boa interpretação?
- 2- O Jogador colaborou com o grupo?
- 3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 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.

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 8 pontos (caso muito raro) e o mínimo é 1.

Estes pontos podem ser usados para ampliar as características do personagem da seguinte forma.

Atributo: Somente os Atributos Primários e Especiais podem ser ampliados com Pontos de Personagem, mas sempre que um Atributo Primário for aumentado os Atributos secundários devem ser recalculados. O custo para elevar um Atributo é o nível atual x 6.

Ex.: Para ampliar Força (ou outro Atributo) de 4 para 5 o jogador deve gastar 24 Pontos de Personagem.

Perícia: Ampliando as Perícias o personagem se tornará muito mais hábil e proficiente. O custo é o nível atual x 4. o jogador também pode aprender novas perícias. No caso das artes marciais verifique a descrição da mesma.

Características Pessoais: O Mestre de jogo não deve permitir ao jogador comprar novas Características Favoráveis ou recomprar uma Desfavorável. Porém pode cuidar para que isso ocorra durante as aventuras. Um personagem pode ter como meta se livrar de uma desvantagem ou adquirir uma vantagem, o Mestre pode, e deve, fazer ocorrerem fatos que propiciem isso, mas tenha bom senso.

OUTRAS PREMIAÇÕES

Muitas outras coisas podem ocorrer durante as campanhas que irão fornecer meios para ampliar, ainda mais, o nível de desenvolvimento de um personagem. Alguns exemplos:

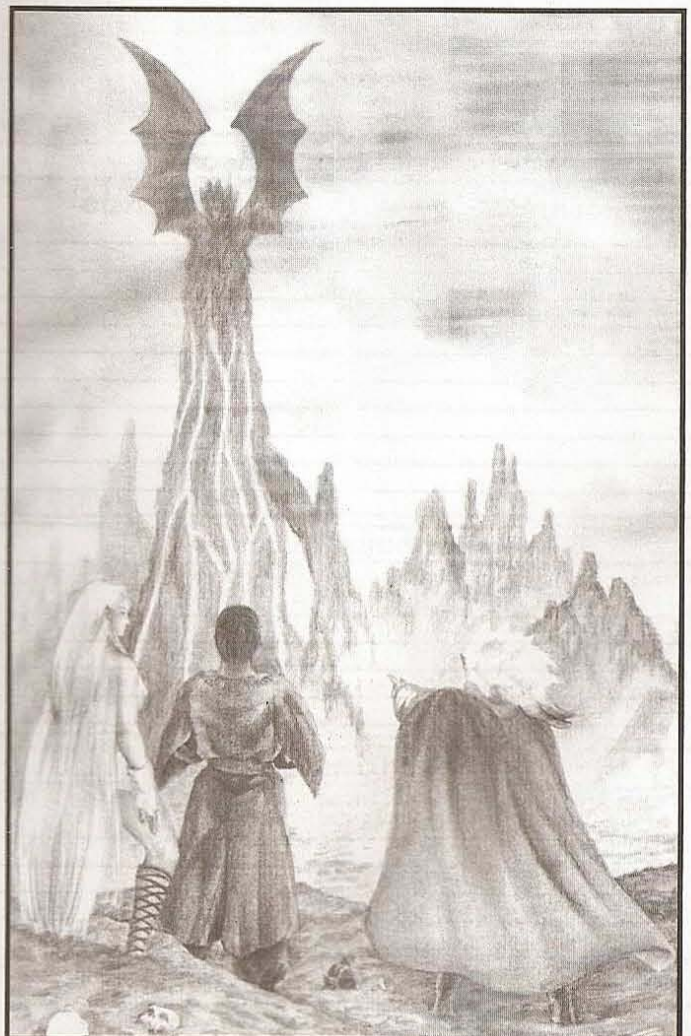
- Um aliado importante
- Tesouros

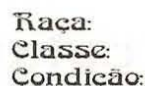
- Um artefato mágico
- A descoberta de um segredo
- O despertar de um poder
- Novos conhecimentos

Estes são apenas alguns exemplos. Além disso, alguns resultados nos testes também afetarão o personagem:

Erro Crítico: São resultados que podem prejudicar uma ação e também o próprio personagem a longo prazo. Cada 5 Erros Críticos em uma mesma Perícia, Atributo ou Poder reduz o mesmo em 1 nível.

Sucesso Decisivo: Muito desejáveis e podem elevar o nível do personagem em pouco tempo. Cada 5 sucessos decisivos em uma Perícia, Atributo ou Poder eleva seu nível em 1.





Fazemos miniaturas sob encomenda. Basta enviar descrição
ou ilustração do que deseja e fazemos o orçamento grátis.
Tamanho mínimo 3 cm e máximo 3 metros.

MITSUKAI

NO LIMIAR DA REALIDADE

TRAZ PARA VOCÊS, ENTRETENIMENTO DE QUALIDADE E
OS MAIS REQUINTADOS ARTIGOS. SÃO LIVROS, MINIATURAS,
ARTIGOS DE CUTELARIA E MUITO MAIS.

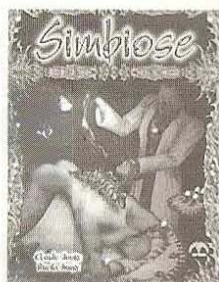
miniATURAS



CUTELARIA



LIVROS / HQ



SE VOCÊ DESEJA COMPRAR OU REVENDER NOSSOS PRODUTOS
VISITE NOSSO SITE

www.mitsukai-editora.com.br
ou

(0xx21) 2768-0747