

DAEMON MEDIEVAL



DOUTOR
RPGISTA

**Sistema
Daemon**

DAEMON MEDIEVAL

Criação, edição e diagramação: Doutor RPGista

Contato: orpgista@yahoo.com.br

1ª Publicação: Novembro de 2020

Publicação final: Junho de 2021



Agradecimentos

Primeiramente à Deus (você, RPGista, pode agradecer à entidade que quiser).

Ao Gary Gygax e ao Dave Anerson, por criarem o primeiro RPG do mundo (Dungeons & Dragons).

Ao Marcelo Del Debbio e a toda equipe da Editora Daemon, por criarem o melhor sistema de RPG do Brasil.

Aos meus pais, por me apoiarem em minhas doiduras mesmo depois de velho.

Ao meu irmão, por várias vezes analisar a lógica da mecânica em relação ao *role play*.

À minha esposa, por me aturar e não enjoar dos meus papos nerds.

Ao grupo que topou fazer este *beta test* numa mesa incrível!

A qualquer um que tenha colaborado e conspirado a favor da conclusão deste projeto.

Valeu galera!!!

Notas importantes (ou parte que ninguém lê)

Este netbook foi elaborado e desenvolvido com as regras do Sistema Daemon, cujos direitos estão reservados à Editora Daemon. Pode ser distribuído gratuitamente através da Internet, porém a venda em meio impresso ou digital desta obra é proibida.

Licença Daemon

Sistema Daemon, RPGQuest e Universo Trevas/Arkanun (o “conteúdo aberto”) são Copyright (c) 1998-2021, Daemon Editora. Autores Marcelo Del Debbio, Norson Botrel et. al. Alguns direitos reservados. O conteúdo aberto está disponível na RPG Wiki <https://wiki.daemon.com.br>.

A editora Daemon dispõe o conteúdo aberto para ser utilizado de qualquer modo, em quaisquer obras de RPG, comerciais ou não, desde que citadas as fontes originais. O Universo Trevas/Arkanun só pode ser usado em conjunto com os sistemas Daemon e RPGQuest. Os nomes, as marcas e os logotipos “Sistema Daemon” e “RPGQuest” só podem ser usados se a obra derivada for substancialmente compatível com as respectivas regras. Toda alteração que você fizer no conteúdo aberto deve ser compartilhada sob os termos da Licença Daemon apenas. Essa autorização não te permite pegar um de nossos livros e republicá-lo ou distribuí-lo, ainda que você faça isso de graça. Também não faça isso com os livros de outros autores que fizerem obras derivadas das nossas. Se você usar qualquer porção do conteúdo aberto você concorda automaticamente com todas essas regras.

Para maiores informações, pesquise por “Licença Daemon” na RPG Wiki.

Como este livro é um compêndio de várias obras, principalmente do Sistema Daemon, você irá encontrar nomes que, talvez, podem não se encaixar em sua campanha ou mundo, tais como Arcádia, Trevas, Arkanun, nomes de deuses nórdicos, Terra, cristianismo, inquisição, templários, Arkanun Arkanorum, entre outras referências aos livros oficiais do Sistema Daemon. Decidi mantê-los para deixar fidedigno ao original, porém cada Mestre e cada jogador deve transportar isso para o seu mundo, adaptando os cenários, regiões, deuses, etc.

Este livro, assim como os livros do Sistema Daemon, faz muitas menções a magos, feiticeiros, brujas, bruxas e conjuradores de uma maneira geral. Entenda que, com exceção do kit de Mago, essas referências são para todos os usuários de magia (que possuem o aprimoramento Poderes mágicos).

Seguindo este raciocínio, as regras opcionais para magia presentes nesta obra aplicam-se não somente para o kit de Mago, mas para todos os demais kits e personagens que possuem o aprimoramento Poderes mágicos.

Outro ponto importante é sobre o avanço de nível, que pode ser visto no capítulo EXPERIÊNCIA. Foram propostas três formas de evolução (upar, subir de nível, etc.) dos personagens. Grande parte do texto do tópico “Formas opcionais de subir de nível” foi retirado e baseado no artigo do Daniel “Nerun” Rodrigues (disponível em <https://www.gurpzine.com.br/daemon-evoluindo/>).

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos objetos, agências e personagens citados neste livro terem sido extraídos de documentos e histórias reais, todos os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Desaconselhável para menores de 14 anos... e para pessoas com QI menor que 80.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	DEUSES E RELIGIÕES	87
CONCEITOS BÁSICOS	6	ITENS E SERVIÇOS	89
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	10	MAGIAS	97
Campanha e cenário	11	Entendendo a magia.....	98
Por onde começar?	11	Regras opcionais da magia.....	98
ATRIBUTOS	17	Caminho Elemental da Água.....	101
Atributos físicos	18	Caminho Elemental do Ar.....	103
Atributos mentais	18	Caminho Elemental do Fogo.....	104
Números de teste.....	18	Caminho Elemental da Luz.....	106
RAÇAS	21	Caminho Elemental da Terra.....	108
Anões	22	Caminho Elemental das Trevas	110
Elfos	22	Caminho Natural dos Animais	111
Gnomos	24	Caminho Natural dos Humanos.....	113
Halflings (Hobbits).....	25	Caminho Natural das Plantas.....	115
Humanos.....	26	Caminho Arcano de Spiritum.....	117
Meio-elfos.....	27	Caminho de Arkanun.....	119
Estatísticas	27	Caminho da Metamagia	121
Criando raças de personagens	29	Caminhos secundários	124
KITS.....	30	EXPERIÊNCIA.....	127
Bardo.....	31	As notas de 0 a 10.....	128
Clérigo.....	32	O que eu ganho com isto?	128
Druída.....	34	Outros prêmios.....	129
Guerreiro	37	Formas opcionais de subir de nível.....	130
Ladrão	40	REGRAS E TESTES.....	133
Mago	41	Teste de atributo.....	134
Paladino.....	42	Atributo vs. Atributo.....	134
Ranger	45	Somando atributos.....	135
Criando um novo kit.....	46	Teste de resistência.....	135
APRIMORAMENTOS	48	Teste de perícia	136
Aprimoramentos positivos	49	Combate.....	136
Aprimoramentos negativos	59	O que fazer em uma rodada?.....	137
PERÍCIAS	65	Iniciativa e modificadores	138
Pontos de perícia	66	Valor de ataque e defesa	140
Kits de perícias.....	67	Dano	140
Lista de perícias	67	Índice de Proteção (IP)	140
PONTOS HEROICOS.....	77	Situações especiais	141
PONTOS DE FÉ.....	79	Regras especiais	143
Poderes da fé.....	80	Regra de ouro.....	144

INTRODUÇÃO

Olá, caro RPGista! Esta é uma obra que traz um compêndio de regras e informações do Sistema Daemon, retirada dos livros oficiais da Editora Daemon. Foi elaborado de maneira a criar um material no qual as coisas aqui presentes façam sentido dentro de um universo em um cenário medieval (seja qual for). Fique à vontade para criar seu próprio mundo, utilizar e/ou adaptar algum já existente. Caso deseje, utilize os livros oficiais de Daemon para ver outros aprimoramentos, habilidades e/ou poderes que julgue necessários para a sua campanha. Sua criatividade é o limite!

As ilustrações foram retiradas do Livro do Jogador e do Livro do Mestre do AD&D (melhores ilustrações ever!), com exceção da ilustração do kit de Ranger, que tive que buscar no Pinterest mesmo...

Presente nesta publicação você poderá encontrar a “lore raiz” através de partes de textos do AD&D (sistema um tanto quanto nostálgico para este que vos escreve). Além disso, existem algumas coisas (principalmente as raças) que foram criadas, regras opcionais, além de algumas outras que foram adaptadas (kits e um ou outro aprimoramento) dos livros de Daemon. Não se esqueça que, se por acaso algo aqui presente não se encaixar na sua ambientação, caso você discorde ou não goste de alguma coisa neste netbook, poderá sempre utilizar a regra de ouro!

No mais, desejo que se divirta sempre e que os deuses do RPG rolem dados em vosso favor!

Doutor RPGista.



CONCEITOS BÁSICOS

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

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

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

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

Caminhos de magia: são divisões da magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

Campanha: uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos personagens, desde a primeira partida.

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

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

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

Dados de comparação: é uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um personagem possui naquele atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus

atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Dano: quando um personagem é ferido e perde pontos de vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o personagem morre. Existem tipos de diferentes de dano, que causam efeitos diferentes no organismo do ser humano, com relação a fonte do dano e à quantidade dele.

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

Fetichismo: são os gestos, falas ou materiais necessários para a canalização de um feitiço ou ritual.

Ficha de personagem: planilha onde são anotadas as características de cada personagem. Você pode encontrar fichas de personagens nos livros oficiais de Daemon. Ela NÃO deve ser preenchida, cada jogador deve tirar uma cópia da ficha para seu uso.

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

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

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

Kit: conjunto de aprimoramentos e perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 4 aprimoramentos e 12 perícias para não desbalancear o jogo.

Live action: Ação ao vivo. Regras para jogar com personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Mestre ou Narrador: é o jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros personagens que não são controlados pelos jogadores (ver

NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os jogadores tentarão resolver.

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

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

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores: também chamados de PDMs (Personagens Do Mestre). Designa personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos jogadores. NPCs geralmente servem como personagens coadjuvantes nas aventuras.

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

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

Personagem: antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Um jogador pode criar um personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o personagem realiza as ações propostas pelo jogador. Um personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Pontos de aprimoramento: são pontos que um jogador possui para “refinar” a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, magia; e depende de cada jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os jogadores começam com 5 pontos de aprimoramento por personagem. Aprimoramentos são vantagens que um jogador pode comprar para melhorar seu personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar personagens muito poderosos.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os

limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

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

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

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

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

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

Teste: em todo RPG, os personagens fazem testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado teste. Os testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de teste. Neste caso o teste foi bem-sucedido.

Teste de resistência: uma categoria especial de teste é o teste de resistência. Ele é utilizado para saber se o personagem é capaz de suportar uma provação de ordem física, mágica, mental ou de alguma outra origem. Em geral, utiliza-se Força de Vontade (WILL) para magia e Constituição (CON) para testes físicos. Se uma magia, item mágico ou poder confere uma resistência extra contra algum tipo de evento (fogo, por exemplo), jogue os dados referentes e some ao atributo cada vez que o evento ocorrer (lembre de corrigir o valor de teste).



CAROL MEYER

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Em Daemon a criação de um personagem é algo bastante fácil de fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência no futuro.

Existem também fatores relacionados com o background do personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

No Sistema Daemon, a história de um personagem vale muito mais que seus pontos, pois atributos e poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

NOTA: a proposta de Daemon pode parecer um pouco complicada a princípio, pois lida com muitos problemas diplomáticos e intrigas envolvendo os personagens e os NPCs, ao invés dos combates típicos dos RPGs medievais. Neste jogo, a inteligência e o raciocínio são muito mais exigidos do que nos outros RPGs, e a investigação, o clima de mistério e a tensão são muito importantes.

Os jogadores devem ter em mente que os personagens devem possuir uma história complexa e interessante o suficiente para ajudar no desenrolar da campanha. Muitos personagens morrerão e muitos ficarão completamente loucos, mas depois de algumas sessões, você, jogador, deverá entender o sistema de combate (que é bastante simples, por sinal) e como o mundo funciona.

Campanha e cenário

Este primeiro passo é para o Mestre. Ele servirá para determinar os tipos de personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de perícias e aprimoramentos compatíveis com a época escolhida. Assim se evita personagens com atributos exagerados em uma campanha de terror, ou personagens com “atirar com metralhadora” em uma campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar perícias ou aprimoramentos que julgar não compatíveis com a época e local escolhido para o início da campanha.

Tipos de campanha

Este são alguns tipos comuns de campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus jogadores.

Realista / Terror: os personagens começam com 101 pontos de atributos (entre 3 e 18), 5 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL

Aventura / Fantasia: os personagens começam com 111 pontos de atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, elfos, duendes e outras criaturas ou na época futurista. Ex: TORMENTA, ARCÁDIA e TEMPLÁRIOS ou STAR WARS.

Horror Medieval: um dos favoritos dos jogadores. Os personagens começam com 101 pontos de atributos (5-18), 5 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex. ARKANUN e INQUISIÇÃO.

Espionagem / Heróico: os personagens começam com 111 pontos de atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na época contemporânea.

Criaturas Sobrenaturais / Imortais / Heróis: neste tipo de campanha, os personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super heróis, nephalins, mutantes, magos imortais, avatares, semi-deuses e outras criaturas poderosas. Começam com 131 pontos de atributo (entre 12 e 30), 1 ponto de aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de idade para os personagens, para que todos possuam poderes equivalentes. Regras para personagens mais poderosos estão nos livros ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: o Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de

ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua campanha em outros tempos e locais, como por exemplo II Guerra Mundial, Egito antigo, piratas, Japão feudal, Renascença, império romano, aventuras futuristas, guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Por onde começar?

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

Você sabe, o personagem não

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre o mundo e a campanha do Mestre. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você (jogador), por outro lado, conhece mais sobre o mundo (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O personagem provavelmente sabe que existem vampiros, bruxas e demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os jogadores NUNCA saibam mais do que seus personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: passado

Imagine o que aconteceu com seu personagem desde o seu nascimento até a data do início da campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Faça esta parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua aventura posterior. Tente localizar a história do seu personagem com a dos outros personagens da campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os

outros NPCs. Se as histórias de TODOS os personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Exemplo 01: *“Uldhur é um guerreiro anão. Ele nasceu em uma vila de anões nos altos das montanhas do Leste. Cresceu ajudando o pai, um armeiro muito conhecido, aprendendo essa profissão enquanto praticava a luta com machado. Constantemente ele ia às feiras nas grandes cidades onde se encontrava com grandes aventureiros, o que o instigou a seguir o mesmo caminho.*

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

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

Exemplo 02: *“Laura é uma humana, que segue o caminho do sacerdócio de um deus do Sol. Desde pequena ela sonha em ser clériga, assim como seu pai, e aos 9 anos foi estudar em uma escola de sacerdotes, iniciando-se na ordem.*

Laura tem 1,70 de altura. É bonita, tem cabelos negros até os ombros e veste-se sempre com um manto de cores claras com capuz. Sempre carrega consigo um escudo e o símbolo sagrado do deus do Sol pendurado no pescoço.

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

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os jogadores na construção de seus personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Em que ano nasceu? Quantos anos ele tem?
3. Onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? O que sente sobre eles?
5. Os pais dele ainda estão vivos?
6. Se sim, como e onde eles vivem?
7. Ele tem irmãos ou irmãs?
8. Se tem, sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Como foi sua infância?
10. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
11. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?

12. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
13. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
14. O que seu personagem faz para viver?
15. Como ele aprendeu o que ele faz hoje?
16. Por que ele escolheu essa profissão?
17. Por que ele se tornou um aventureiro?

Objetivos / motivações

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

Personalidade

1. Como outras pessoas descrevem seu personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Quais são seus defeitos e qualidades?
4. Qual é a atitude de seu personagem em relação ao mundo?
5. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas e/ou raças, religiões, culturas, etc.?
6. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas e/ou raças, religiões, culturas, etc.?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Ele está satisfeito com essa aparência?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer / beber?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?

Ambiente

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

4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Existe alguma coisa que ele deixou para trás?

Use o bom senso para construir sua história (background). Não é coerente um personagem de 1º nível ter enfrentado sozinho uma bruxa, um dragão, um vampiro, um ser mítico, ou até mesmo um bando de criaturas menos poderosas, como orcs ou bugbears e ter sobrevivido para contar história. Pode haver uma boa explicação? Pode, desde que convença seu Mestre disso.

O Mestre também não deve vetar a criatividade dos jogadores, mas sim cobrar uma história coerente e plausível, podendo até recompensar uma história bem construída, permitindo ao jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu personagem necessite de ajuda durante o curso de uma aventura.

Passo 2: atributos

Cabe ao mestre decidir que tipo de campanha ele irá conduzir, assim como determinar quantos pontos de atributos os personagens possuirão inicialmente.

Os atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua campanha...

Digamos que você possui 100 pontos para distribuir entre oito atributos. Você recebe 1 ponto por nível que ele alcançou (101 no 1º nível). Tente distribuir os pontos conforme o personagem que você idealizou. Números não são tão importantes, o importante é que eles expressem suas idéias.

O máximo que um atributo pode ter em um personagem humano normal é 18 e o mínimo 5. As únicas exceções ocorrem com os modificadores raciais e com os pontos extras recebidos quando um personagem passa de nível. Com eles, um personagem pode ultrapassar 18 pontos.

O valor dos testes de atributos é igual ao valor do atributo com modificadores multiplicado por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
CON	11	11	44%
FR	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
TOTAL	101		

Passo 3: raças

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

Exemplo 01: Uldhur é um anão, e isso lhe custou 3 pontos de aprimoramento. Em compensação ele ganha os seguintes modificadores de atributos: +2 CON, e perde -2 em AGI ou CAR (ou -1 em cada), além de uma série de vantagens e desvantagens (Consulte o capítulo Raças para a lista completa).

Exemplo 02: Laura é uma humana e não paga nenhum ponto de aprimoramento por isso.

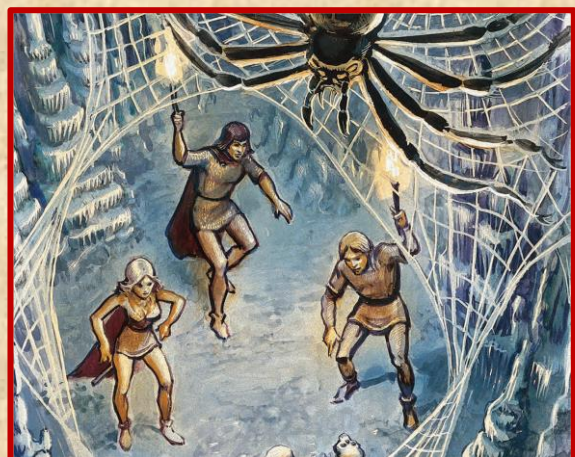
Passo 4: aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu personagem. Para isto servem os pontos de aprimoramento. No caso deste exemplo, cada personagem dispõe de 5 pontos de aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com 3 aprimoramentos negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o jogador decidiu escolher os seguintes aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Exemplo 01: Uldhur é um anão e isso lhe custou 3 pontos de aprimoramento, logo lhe sobra apenas 2 pontos. O jogador escolhe o aprimoramento Pontos heroicos (2 pontos), totalizando os 5 pontos a que Uldhur tem direito. Ele resolve não comprar aprimoramentos negativos.

Exemplo 02: Laura é uma humana, como ela não precisou pagar por sua raça, logo sobra-lhe os 5 pontos. Por ser uma clériga, decide gastar 4 pontos de aprimoramento no kit de Clérigo, recebendo seus benefícios. Ela decide então escolher o aprimoramento negativo Perda terrível (-1



ponto). Com seus 2 pontos restantes ela compra os aprimoramentos Tutor (1 ponto) e Sábio (1 ponto).

Passo 5: profissão e perícias

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

Faça o cálculo abaixo para saber quantos pontos de perícia o personagem possui:

Pontos de perícia iniciais = (10 x idade) + (5 x INT)

IMPORTANTE: o valor máximo inicial de pontos de perícia no 1º nível é de 500 pontos.

IMPORTANTE: nenhuma perícia pode ser maior do que 50 + atributo específico no 1º nível.

OBSERVAÇÃO: algumas raças ultrapassam o valor de 500 devido sua idade. Verifique os capítulos Raças e Perícias para maiores detalhes

Exemplo 01: Uldhur possui 63 anos e INT 10. Por ser um anão, seu cálculo de perícia é diferente: (idade x 10) / 2 + (INT x 5). Portanto, Uldhur terá (63 x 10) / 2 + (10 x 5) = 365 pontos de perícia. Acrescido a isso, Uldhur adicionará os pontos de perícia que recebe por ser anão (vide capítulo Raças).

Exemplo 02: Laura tem 19 anos e INT 18, o que lhe dá (19 x 10) + (18 x 5) = 280 pontos de Perícia. Como o kit de Clérigo custa 240 pontos de Perícia, restará 40 pontos para gastar como queira. Acrescido a isso, Laura adicionará os 20 pontos de perícia que recebe por ser humana (vide capítulo Raças).

No caso de parte desses pontos terem sido gastos em algum kit, apenas o restante poderá ser utilizado normalmente. Assim como acontece com os aprimoramentos, é permitido gastar pontos de perícia para elevar o nível de uma ou mais delas adquiridas em um kit.

Boa parte das perícias possui um valor inicial. O valor inicial é o valor de um atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas perícias. As armas, por exemplo, possuem o atributo Destreza como valor inicial.

Algumas raças dão certos bônus em algumas perícias, este valor bônus deverá ser colocado após a distribuição feita.

Existe ainda a perícia Idiomas (Falar idioma). Trata-se do idioma que o personagem aprendeu a falar. Essa perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%. Entenda que saber falar é diferente de saber ler e escrever. Para que seu personagem o saiba, deve-se pagar pelo menos 30% na perícia Idiomas (Ler/escrever) para cada idioma que ele saiba falar.

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

Exemplo 01: Vamos ver agora como ficaram as perícias de Uldhur (sem os bônus raciais):

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Armas Brancas (Machado de mão)	DEX/DEX	30/30	45/45
Armas Brancas (Adaga)	DEX/DEX	10/10	25/25
Armeiro	0	25	25%
Escudo	DEX	30	45%
Esquiva	AGI	15	24%
Furtividade	AGI	15	24%
Animais	AGI	20	29%
Escutar	PER	20	33%
Esportes (Arremesso)	DEX	10	25%
Manipulação (Intimidação)	WILL	30	44%
Sobrevivência	PER	20	33%
Língua Nativa (Anão)	30	0	30%
Ler / Escrever (Anão)	0	30	30%
Briga	DEX/DEX	20/20	35/35
Idiomas – Falar (Comum)	0	30	30%
TOTAL		365	

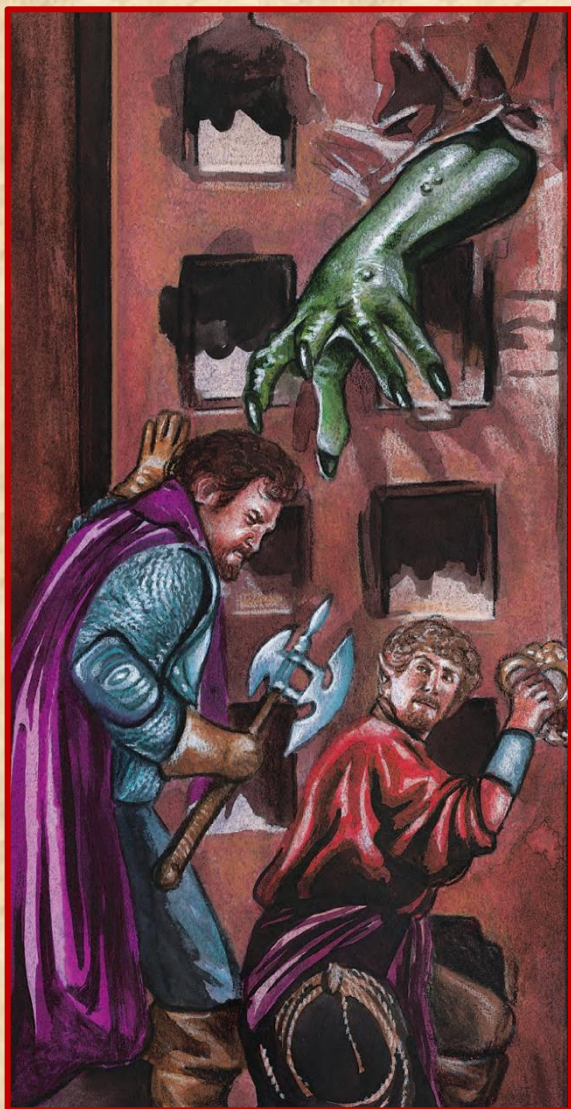
Exemplo 02: Já a ficha de Laura ficará assim nas perícias (com as perícias do kit + 40 pontos restantes, mas sem os bônus raciais):

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Armas Brancas (Maça estrela)	DEX/DEX	20/30	31/41
Ciências (Heráldica)	0	20	20%
Ciências (História)	0	20	20%
Ciências (Teologia)	0	40	40%
Ciências proibidas (Oculto)	0	20	20%
Ciências proibidas (Rituais)	0	30	30%
Ciências proibidas (Teoria da magia)	0	30	30%
Escudos	DEX	40	51%
Etiqueta (Clero)	CAR	30	44%
Etiqueta (Nobreza)	CAR	30	44%
Manipulação (Empatia)	CAR	30	44%
Primeiros socorros	INT	40	58%
TOTAL		280	

Passo 6: PVs, IP e iniciativa

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por nível.

Quando um personagem chega a 0 PVs ele estará inconsciente e perderá 1 PV por rodada se ninguém fizer nada por ele (um teste bem-sucedido de Primeiros socorros



estanca o ferimento). Quando chegar a -5 PVs o personagem estará morto. Um personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

O índice de proteção (IP) depende das armaduras, escudos e itens de proteção que o personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI. Para maiores informações, consulte o livro GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

A iniciativa é igual ao seu valor de AGI. A esse valor é somado 1d10 e subtraídas as penalidades (se houver). Vide mais adiante o tópico Combate do capítulo Regras e Testes para maiores detalhes.

Laura tem Força 11 e Constituição 14. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Laura está no primeiro nível) chega-se a 14 pontos de vida. Laura tem IP natural 0 e no momento não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu índice de proteção é zero. Sua Agilidade é 12 e, portanto, sua iniciativa é igual a 12.

Passo 7: pontos heroicos e de fé

Para calcular os pontos heroicos de um personagem verifique antes se ele possui o aprimoramento Pontos heroicos, seja através de kit ou comprado separadamente.

Multiplique o nível do personagem pelo nível que ele possui no aprimoramento Pontos heroicos. Pronto!

Já os pontos de fé obedecem uma regra mais complicada. Verifique quantos pontos de fé seu personagem possui caso ele tenha o aprimoramento Pontos de fé.

Passo 8: pontos de magia e focus

Um personagem mago possui habilidades arcanas de acordo com o aprimoramento Poderes mágicos. Ele começará o jogo com uma certa quantidade de pontos de Focus mais um ponto por nível, para dividi-los como achar melhor entre as 3 Formas de Manipulação e os 12 Caminhos disponíveis (sempre lembrando que não poderá nunca escolher o Caminho oposto ao seu Caminho principal). As Formas são: Entender, Criar e Controlar e os Caminhos são: Fogo, Terra, Ar, Água, Luz, Trevas, Humanos, Animais, Plantas, Spiritum, Metamagia e Arkanun.

Nenhum Focus poderá ser maior do que o Focus em seu Caminho principal, isto é, o primeiro e mais importante Caminho Elemental escolhido.

Um mago pode se especializar em apenas um Caminho (os chamados especialistas) ou possuir vários Caminhos (chamados magos versáteis) ou, o que é mais comum, escolher dois ou três Caminhos e seguir por eles. Para detalhes sobre magias e rituais consulte o livro GRIMÓRIO.

Importante: Todos os personagens começam automaticamente com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0.

Laura aprendeu com seu mestre Erick os caminhos do Fogo e da Luz. Laura possui 5 pontos de Focus para distribuir entre esses dois caminhos. Mas tentou equilibrar seus aprendizados, ficando com 3 pontos em Fogo e dois pontos em Luz.

Com a soma das Formas e Caminhos, mais os caminhos secundários gerados pelos Caminhos escolhidos, Laura conseguirá os seguintes efeitos de magia espontânea: Entender Luz 2, Criar Luz 2, Controlar Luz 2, Entender Fogo 3, Criar Fogo 3, Controlar Fogo 3, Entender Cores e Brilhos 2, Criar Cores e Brilhos 2, Controlar Cores e Brilhos 2.

Pontos de Focus: Fogo (principal) 3, Luz 2.

Laura também possui inicialmente 3 pontos de magia, marcados na ficha de personagem.

Passo 9: equipamentos

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

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

Em Daemon é importante lembrarmos que todo background do jogo em um cenário de fantasia, mas baseado na Europa Medieval (época não havia um sistema monetário unificado). Na verdade, cada feudo cunhava sua própria moeda, o que tornava as transações comerciais em diferentes lugares extremamente complexas.

Para apresentarmos os preços dos equipamentos, adotaremos as moedas mais comumente encontradas em cenários medievais: Peças de Cobre (PC), Peças de Prata (PP) e Peças de Ouro (PO), sendo que uma PO vale 10 PP e 1 PP vale 10 PC.

O dinheiro inicial do personagem é 4d6 x 30 PP (sim, de prata, afinal, o ouro sempre valeu muito!). É interessante explicar de onde vem esse dinheiro (ou os equipamentos comprados com ele) na história do personagem.

Exemplo 01: *Uldhur tem 360 Peças de Prata, com os quais ele compra os equipamentos básicos necessários para sua jornada:*

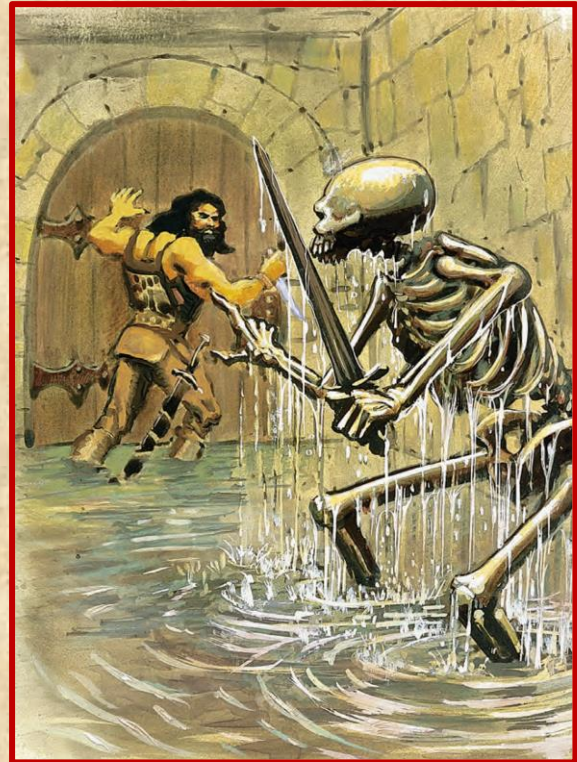
- Machado de mão (50 PP)
- Corselete de couro reforçado (200 PP)
- Roupas para viagem (10 PP)
- Cantil (10 PP)
- Esmeril (2 PP)
- Frasco de óleo (1 PP)
- Mochila (20 PP)
- Meia dúzia de tochas (6 PP)
- Jarra de hidromel comum (5 PP)
- Provisões desidratadas para dois dias (20 PP)

Sobrando assim 36 PP para gastar durante a aventura. Perceba que Uldhur precisou pagar pela arma e armadura, embora tenham sido fabricados por seu pai.

Exemplo 02: *Laura possui 420 PP, com os quais compra:*

- Maça estrela (70 P)
- Corselete de couro (100 PP)
- Escudo misto (100 PP)
- Roupas de clérigo (50 PP)
- Cantil (10 PP)
- Corda (15 m) (10 PP)
- Mochila (20 PP)
- Símbolo sagrado de madeira (10 PP)
- Provisões desidratadas para três dias (30 PP)

O que a deixa com 20 PP para a aventura.



Armaduras e itens de proteção: Escolha a armadura adequada para seu personagem, não esquecendo que cada armadura e escudo possui uma penalidade na Destreza e na Agilidade. Armaduras, escudos e elmos podem ser encontrados no GUIDA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Exemplo 01: *Uldhur possui um corselete de couro reforçado para sua proteção, que concede IP 1 mas devolve -1/-1 de penalidade em DEX / AGI.*

Na ficha de personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o valor de teste dos atributos.

Utilizando essa armadura os atributos de Uldhur ficarão assim:

Atributo	VI. Inicial	Modificador	VI. Final	Teste
Constituição	14	+2	16	64%
Força	15		15	60%
Destreza	15	-1	14	56%
Agilidade	10	-2	8	32%
Inteligência	10		10	40%
Will	14		14	56%
Carisma	10	-1	9	36%
Percepção	13		13	52%

Note que a penalidade da armadura se soma com o modificador racial de Uldhur (AGI). Essa penalidade ainda será aplicada às suas perícias baseadas em Agilidade ou Destreza.

ATRIBUTOS

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

São oito atributos, divididos entre físicos e mentais. Os físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do personagem cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses atributos. Durante a criação de personagem, nenhum atributo pode ser maior que 18 e nem menor que 5, salvo possua modificares raciais.

Atributos físicos

Constituição (CON)

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

A Constituição determina a quantidade de pontos de vida – quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição – um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos pontos de vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

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

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos – mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos mentais

Inteligência (INT)

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

Força de Vontade (WILL)

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

Carisma (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a sorte de um personagem. Não existe um atributo Sorte, mas em situações complicadas, o jogador pode pedir ao Mestre que teste sua sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes – como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoadado.

Números de teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um teste de atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um teste de Força; desenhar um mapa exige um teste de Destreza; e “levar no papo” uma

secretária de um político para obter informações sigilosas requer um teste de Carisma.

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

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha ARKANUN/TREVAS e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os atributos e perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = Kx2^{(atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as perícias, atributos, magias, poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Uldhur, o anão, deseja forçar uma porta que está emperrada. O Mestre decide que o atributo mais indicado para esta ação é a Força. Uldhur possui FR 16, logo seu valor de teste será 64%.

Peso carregado e peso levantado

Carregar: indica o peso máximo (em kg) que um personagem é capaz de carregar ou levantar usando as duas mãos. Se o peso de tudo o que o personagem está vestindo e carregando não soma mais que o valor indicado como "carregar" para sua Força, ele pode se mover e realizar ações normalmente (embora seu deslocamento e liberdade de movimentos ainda possam ser reduzidos caso esteja usando armadura).

Se o personagem está carregando e/ou vestindo equipamento suficiente para que o peso ultrapasse o valor da coluna "carregar", sua Agilidade é diminuída na proporção da diferença de Força. Por exemplo, um personagem com Força 10 carregando 40 kg não tem nenhuma penalidade; carregando entre 41 kg e 45 kg a

penalidade é de -1; carregando entre 46 kg e 50 kg a penalidade é de -2; e assim por diante. Se a AGI for diminuída, seu valor em todas as perícias baseadas em AGI e sua velocidade também diminuirão. Esta penalidade se acumula com qualquer penalidade de armadura, modificador racial e qualquer modificador ou penalidade circunstancial.

Levantar e arrastar: um personagem pode levantar com as duas mãos sobre sua cabeça um peso equivalente ao listado na coluna "levantar" da tabela, ou apenas 20% deste peso com uma mão só. Ele também é capaz de levantar do chão o dobro desse valor, mas só poderá se movimentar lentamente. Enquanto estiver sobrecarregado desse modo, perde seu valor de Agilidade na Esquiva (como se estivesse surpreso) e só pode se movimentar 2m por rodada.

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

Atributo	FR			AGI		
	Carregar (kg)	Levantar (kg)	Bônus de dano	Velocidade (m/s)		
1D	1-2	15	30	-3	1,5	
	5-6	25	50	-1	2,5	
2D	7-8	30	60	-1	3,0	
	9	35	70	0	3,5	
	10	40	80	0	4,0	
	11	45	90	0	4,5	
	12	50	100	0	Caminhar	
3D	13	55	110	0	5,5	
	14	60	120	0	6,0	
	15	70	140	+1	7,0	
	16	80	160	+1	8,0	
	17	90	180	+2	9,0	
	18	100	200	+2	10	
	19	110	220	+3	11	
4D	20	125	250	+3	12	
	21	140	280	+4	14	
	22	160	320	+4	16	
	23	180	360	+5	18	
	24	200	400	+5	20	
	5D	25	225	450	+6	22
		26	250	500	+6	25
		27	280	560	+7	28
28		310	620	+7	100 km/h	
6D	29	355	710	+8	35	
	30	400	800	+8	40	
	31	450	900	+9	45	
	32	500	Carro	+9	50	
	33	560	1120	+10	56	
	34	630	1260	+10	63	
	35	710	1420	+11	Ferrari	
	36	800	1600	+11	80	



RAÇAS

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

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

A seguir você irá encontrar uma lista de raças que você pode escolher. Não é uma lista definitiva, ao passo de que o mestre pode adicionar quaisquer outras raças que encontrar ou criar em sua campanha, assim como remover raças para melhor adaptar ao seu cenário. O histórico, o comportamento, os costumes e a "lore" de uma forma geral pode mudar de acordo com o cenário do Mestre. Consulte-o antes para obter melhores informações sobre a raça escolhida.

Considerando que seu personagem começa com 5 pontos de aprimoramento (podendo chegar até 8 com os pontos negativos) e cada raça possui um custo em pontos de aprimoramentos, faça as contas de que raça e kit você quer que seu personagem pertença e veja quanto isso vai custar em pontos de aprimoramento. Lembre-se que seu personagem nunca poderá ultrapassar 8 pontos no 1º nível!

Anões

Anões são baixos e atarracados, facilmente identificáveis pelo tamanho e pela forma. Têm de 1,30 metro a 1,45 metro de altura, bochechas rosadas, olhos escuros, cabelos negros e vivem em média 350 anos. Os anões tendem a ser reservados e taciturnos, gostam de trabalhar duro e não têm senso de humor. São fortes e corajosos. Apreciam cerveja, hidromel e outras bebidas ainda mais fortes. A maior prioridade desse povo, no entanto, são os metais preciosos, o ouro em particular; valorizam as pedras preciosas, especialmente diamantes e jóias opacas (exceto as pérolas, que desprezam). Possuem uma constituição forte e sólida, assim como uma natureza reservada e desconfiada.

Anões gostam da terra e detestam o mar. Eles não têm elfos em boa conta, mas nutrem verdadeira aversão contra ogros e goblins. Devido a seus corpos pequenos e maciços, não se adaptam bem com cavalos ou outras montarias grandes, e tendem a desconfiar desse tipo de criatura (pôneis, no entanto, não trazem dificuldade). Essa raça tem pouco talento para as artes arcanas (anões não confiam em magias), mas se destaca em combate, nas perícias da guerra e nas ciências, como a engenharia.

Apesar de desconfiados e avarentos, os anões têm coragem e tenacidade suficientes para superar qualquer defeito. Essa raça habita, tipicamente, regiões de colina ou áreas montanhosas. Eles vivem confortavelmente nas condições de trevas e solidão próprias do subsolo, e possuem várias capacidades especiais relacionadas à vida subterrânea. Anões são conhecidos por sua alta resistência contra magias e venenos.

Os anões valem-se de suas habitações subterrâneas para aprender a língua de vários vizinhos, tanto amigos como inimigos. As línguas que um anão pode aprender inicialmente são: comum, dos gnomos, dos goblins, dos kobolds, dos ogros e de qualquer outra raça que o Mestre permita.

Por natureza, anões são seres não-mágicos, e nunca usam magias arcanas (embora seus sacerdotes utilizem magias). Em compensação, são bastante resistentes a elas.

Por serem aversos à magia, os anões têm dificuldade em usar itens mágicos. Caso haja falha em sua utilização, ela ocorrerá somente no momento do uso – o item poderá funcionar normalmente da próxima vez. Para dispositivos de uso contínuo, o teste deve ser feito na primeira vez em que o item for usado durante uma cena. Se o personagem for bem-sucedido, o dispositivo continuará funcionando até ser desativado ou terminar a cena em questão. Assim, um anão teria que fazer o teste ao vestir um robe da camuflagem, mas um novo lance de dados não será necessário até que o robe seja despido e, depois, reutilizado. O teste de falha aplica-se a bastões, varinhas, anéis, amuletos, poções, trombetas e todos os outros tipos de itens mágicos, exceto armas, escudos, armaduras, manoplas e faixas. Esta penalidade não se aplica a anões clérigos usando itens de sua classe.

Custo: 3 pontos de aprimoramento

Atributos: +2 CON, -2 AGI ou -2 CAR ou -1 AGI e -1 CAR. Anões possuem constituição forte e sólida e natureza reservada e desconfiada, e sua robustez também não permite grande agilidade corporal.

Idade inicial: 40 + 5d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 2 + (INT x 5)

Idioma: anões falam o idioma Anão, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (Falar).

Vantagens:

- A longevidade dos anões, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, anões ganham 25 pontos de perícia a cada 2 níveis (todo nível ímpar: 3º, 5º, 7º, ...).
- Anões podem enxergar a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.
- Anões ganham +10% na perícia Artes (Joalheria), na perícia Artificie (Ferreiro), na perícia Mineração e em testes de CON contra venenos.
- Anões ganham um bônus de +5% em testes de ataque contra ogros, meio-ogros, goblins e robgoblins (inimigos naturais dos Anões);
- Anões recebem um bônus de defesa (escudo ou arma) em combate corpo a corpo de +10% quando são atacados por ogros, trolls, ogros magos, gigantes ou titãs, devido à habilidade que os anões têm em combater estes seres muito grandes.
- Anões são bastante resistentes (e aversos) à magia e por isso recebem o aprimoramento Resistência à magia (1 ponto), mesmo que sejam conjuradores.

Desvantagens:

- Anões somente podem possuir o aprimoramento Poderes mágicos se adquirirem o kit de Clérigo e, ainda assim, pagarão o dobro de pontos de magia para realizarem qualquer efeito.
- Todos os itens mágicos que não forem especificamente compatíveis com a raça ou o kit escolhido têm 20% de chance de funcionar incorretamente quando usados por um anão. Um teste de falha deverá ser efetuado toda vez que um anão usar um item mágico.
- Um personagem anão só pode pegar os kits de Clérigo, Guerreiro ou Ladrão.

Elfos

Elfos tendem a ser mais baixos e esbeltos que humanos normais. Suas feições são de um traçado muito fino e delicado e, quando falam, suas vozes adquirem tons melódicos. Apesar da aparência frágil, a raça dos elfos é rápida e forte. Eles frequentemente vivem mais de 1.200 anos; antes disso, no entanto, os elfos se sentem compelidos a deixar o mundo dos homens e dos mortais. Para onde eles vão é incerto, mas essa é uma necessidade inegável da raça.



A raça élfica é considerada frívola e distante. Essa impressão, no entanto, não corresponde à verdade, embora a personalidade de um elfo possa parecer insondável para os seres humanos. Elfos passam o tempo apreciando a beleza natural das coisas, dançando e festejando, brincando e cantando, a menos que a necessidade os leve a outro curso de ação. Os membros dessa raça não gostam de barcos ou minas, mas sentem prazer em cultivar a natureza e admirá-la sob o céu aberto. Os elfos tendem a se mostrar ativos e arrogantes, mas respeitam seus amigos, e os tratam igualmente. Esse povo não faz amizades com facilidade, mas um amigo (ou inimigo) nunca é esquecido. Preferem manter distância dos humanos, não gostam dos anões e nutrem verdadeiro ódio contra os habitantes malignos das florestas.

O senso de humor élfico é inteligente e sutil, da mesma forma que a música e a poesia desse povo. Os elfos são corajosos, mas nunca inconsequentes. Sua alimentação é frugal; eles bebem hidromel e vinho, raramente cometem excessos. Sentem prazer em contemplar belas peças de joalheria, mas não têm interesse em dinheiro. Eles consideram a magia e a esgrima (ou qualquer outra arte refinada de combate) fascinantes. Se os elfos têm uma fraqueza, ela reside nesses interesses.

Existem cinco ramos na raça dos elfos: aquáticos, cinzentos, altos, da floresta e negros (o Mestre tem total liberdade de alterar isso e adaptar ao seu mundo). Presume-se que os personagens dos jogadores pertençam

sempre ao ramo mais comum, o dos altos-elfos. O personagem poderá, no entanto, ser um elfo de outro tipo, desde que o jogador obtenha a permissão do Mestre (mas esta escolha não garante novos poderes). Para um leigo, as diferenças entre os ramos élficos parecem superficiais; a maioria dos elfos, no entanto, sustenta que há divergências importantes entre os vários grupos.

Elfos aquáticos passam a vida sob as ondas, e se adaptaram a essas condições. Os cinzentos são tidos como os mais nobres e compenetrados da raça. Altos-elfos são os mais comuns. Elfos da floresta são considerados arduos, temperamentais e selvagens. Sejam aquáticos, altos, cinzentos ou da floresta, todos os outros ramos desse povo sustentam que os subterrâneos elfos negros (drows) são corruptos, malignos e não fazem parte da comunidade élfica.

Os elfos acham útil aprender as línguas dos vários habitantes, bondosos ou malignos, da floresta. Como línguas iniciais, um elfo pode aprender: comum, dos gnomos, dos halflings, dos goblins, dos robgoblins, dos orcs e dos gnolls.

Custo: 3 pontos de aprimoramento

Atributos: +2 AGI ou DEX ou INT ou PER ou +1 em dois destes atributos, -2 CON. Elfos têm sentidos e mentes aguçadas, corpos ágeis e graciosos, mas leves e frágeis.

Idade inicial: 100 + 5d6 anos

Idioma: elfos falam o idioma Élfico, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (Falar).

Pontos de perícia: (idade x 10) / 4 + (INT x 5)

Vantagens:

- A longevidade dos elfos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, elfos ganham 25 pontos de perícia a cada 2 níveis (todo nível ímpar: 3º, 5º, 7º, ...).
- Elfos podem enxergar a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.
- Elfos não dormem, eles apenas meditam por 4 horas suficientes para deixá-los descansados.
- Elfos fazem testes contra efeitos de controle mental (geralmente efeitos de Entender Humanos) e magias similares, mas não contra ilusões, com um nível de dificuldade a menos.
- Elfos também possuem +5% em testes de resistência contra efeitos mágicos.
- Elfos possuem uma familiaridade muito forte com a magia arcana, eles recebem 1 ponto de Foco adicional em seu Caminho principal, caso possuam o aprimoramento Poderes mágicos.
- Por serem admiradores da arte em todas suas formas, elfos recebem +10% em dois subgrupos a sua escolha da perícia Artes.
- Elfos recebem +5% de bônus duas perícias a sua escolha entre: Ciências (escolha entre Botânica, Filosofia, Herbalismo, História, Literatura e Teologia), Escutar, Furtividade, Rastrear e Sobrevivência (Floresta).
- Quando utilizam um arco de qualquer tipo – mas não bestas – ou quando empregam espadas de uma mão, os elfos ganham um bônus de +5% em suas jogadas de ataque (somente).

Desvantagens:

- Elfos são amantes da vida e do belo, portanto não podem utilizar magias ou rituais do Caminho Arkanun, não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fé, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas “malignas” no senso comum.
- Elfos não podem escolher todos os kits disponíveis. Um personagem elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger.

Gnomos

Há quem diga que os gnomos são parentes dos anões, mas são nitidamente menores e também menos rechonchudos que seus “primos” (cabe ao Mestre definir a origem e criação de cada raça), o nariz, porém, é significativamente maior. A maioria dos gnomos tem pele escura ou morena, e cabelos brancos. Um gnomo médio vive em torno de 350 anos. Gnomos têm um senso

de humor vivaz e matreiro, especialmente para brincadeiras no dia a dia. Eles possuem um grande amor pelas criaturas vivas e por objetos finamente trabalhados, particularmente gemas e jóias. Gostam de todo tipo de pedras preciosas e são mestres nas artes da lapidação e do polimento.

Gnomos preferem viver em escarpas bem arborizadas e longe dos humanos. Devido a sua estatura diminuta, esses seres tornaram-se desconfiados de criaturas maiores, como humanos e elfos; desconfiança, no entanto, não significa hostilidade.

Esses pequenos seres são furtivos e arredios com desconhecidos, e um pouco reservados, mesmo em circunstâncias mais favoráveis. Estas pequenas criaturas são excelentes construtores de túneis e bastante engenhosos.

Por viverem em minas e tocas, os gnomos sentem alguma afinidade com os anões, mas acham uma bobagem a aversão que seus primos sentem contra os habitantes da superfície.

Graças à sua educação, um personagem gnomo iniciante pode escolher aprender a falar as seguintes línguas, além das outras que forem permitidas pelo Mestre: comum, dos anões, dos halflings, dos goblins, dos kobolds e a linguagem simples dos mamíferos que vivem em tocas (esquilos terrestres, texugos, musaranhos, doninhas, etc.).

Como seus primos anões, os gnomos possuem uma boa resistência à magia, porém possuem um fascínio que seus primos não têm, e são muito habituados a ilusões.

Custo: 3 pontos de aprimoramento

Atributos: +2 DEX ou INT ou +1 nos dois atributos, -2 FR ou WILL ou -1 em cada um desses atributos. Gnomos possuem estatura baixa e corpo pequeno, por isso não são tão fortes quanto as raças maiores e mais “parrudas” como os anões, da mesma forma, sua excessiva curiosidade muitas vezes leva a perder o foco e também às situações de perigo. Porém, possuem mente aguçada e inquisitiva e sabem manejar ferramentas complexas com maestria, e sua habilidade manual para trabalhar com ferramentas muito pequenas é impressionante.

Idade inicial: 60 + 6d6 anos

Pontos de perícia: (idade x 10) / 3 + (INT x 5)

Idiomas: gnomos falam o idioma Gnomo, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (Falar).

Vantagens:

- A longevidade dos gnomos, por regra, garantiria-lhes mais pontos de perícia iniciais que o sistema permite. Portanto, para melhor representar essa longevidade, gnomos ganham 25 pontos de perícia a cada 2 níveis (todo nível ímpar: 3º, 5º, 7º, ...).
- Gnomos podem enxergar a 15 metros na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz.

- Gnomos são ilusionistas natos, por isso gastam 1 ponto de magia a menos (no mínimo 1) para lançar qualquer magia com Focus em Luz.
- Assim como seus primos anões, gnomos recebem +10% na perícia Artes (Joalheria).
- Gnomos ganham um bônus de +5% em: testes de resistência contra efeitos mágicos e testes de ataque corpo a corpo contra kobolds e goblins (inimigos naturais dos gnomos).
- Gnomos são familiarizados com ilusões de todos os tipos. Devido a isso, todos os testes contra magias de ilusões recebem a redução de um nível.
- Gnomos recebem um bônus de defesa (escudo ou arma) em combate corpo a corpo de +10% quando são atacados por gnolls, bugbears, ogros, trolls, ogros magos, gigantes ou titãs, devido à sua estatura e por possuírem conhecimentos especiais de combate contra estas criaturas grandes.
- Gnomos recebem +10% em duas perícias a sua escolha, entre os subgrupos de Ciências e/ou Artífice.

Desvantagens:

- Apenas podem usar equipamentos pequenos, ou seja, uma espada curta é para um gnomo uma espada longa.
- Da mesma forma que os elfos, os gnomos abominam a maldade e por isso não podem utilizar magias ou rituais do Caminhos Arkanun, não veneram divindades malignas, nem utilizam poderes da fé, magias, rituais ou habilidades que sejam consideradas “malignas” no senso comum.
- Um personagem gnomo pode escolher entre os seguintes kits: Clérigo, Guerreiro, Ladrão ou Mago.

Halflings (Hobbits)

A palavra halfling vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa". Halflings são pequenos, geralmente gordos, muito parecidos com pequenos humanos. Seus rostos são redondos e largos, com um tom rosado. Os membros dessa raça têm cabelos ondulados, e os peitos dos pés cobertos por pêlos grossos. Halflings preferem, sempre que possível, não usar sapatos. A expectativa de vida desse povo é de aproximadamente 150 anos.

Halflings são fortes, pacíficos e trabalham duro. Em sua grande maioria, preferem o conforto do lar às aventuras perigosas. Gostam de viver bem, de humor grosseiro e histórias simples. De fato, eles podem ser uma companhia um pouco entediante. Halflings não chegam a ser atrevidos, mas podem se tornar observadores e tagarelas, desde que em companhia amigável. Os membros dessa raça vêem a riqueza como um modo de conseguir uma das coisas que mais amam: conforto. Se não chegam a demonstrar grande coragem ou ambição, os halflings geralmente são honestos e trabalham duro quando necessário.

As casas dos halflings são tocas bem mobiliadas, muito embora eles trabalhem na superfície. Elfos geralmente gostam dos seres dessa raça, mas de uma forma protetora e condescendente. Anões toleram halflings, achando-os calmos e inofensivos. Gnomos – apesar de beberem mais e comerem menos – gostam muito dos halflings, considerando-os almas gêmeas. Graças às suas características de tolerância e sociabilidade, os halflings se dão muito bem com as outras raças.

Existem três tipos de halflings: Pespeludos, Tiposaltos e Robustos. Pespeludos são os mais comuns, mas qualquer um dos três clãs é aceitável na composição do personagem. Não há diferença na mecânica de criação entre os três tipos de halflings, apenas na sua aparência física (apesar de todos terem pés grandes e peludos, não somente os Pespeludos).

O contato com outras raças permite que os halflings escolham aprender outras línguas entre comum, dos anões, élfico, dos gnomos, dos goblins e dos orcs, além de qualquer outra língua permitida pelo Mestre.

Esta pequena raça, muitas vezes, consegue sair de situações um tanto quanto complicadas. Outras raças atribuem isso a uma eventual “sorte” dos pequeninos. Muitas vezes nem os próprios halflings sabem explicar o que aconteceu, apenas apareceu uma oportunidade que acabou dando certo.

Os halflings têm um talento natural para o manejo de fundas e armas de arremesso. Lançamento de pedras é um dos esportes favoritos de muitas crianças desse povo. Quando querem, os halflings podem ser muito silenciosos e furtivos, movendo-se silenciosamente e escapando da visão facilmente.

Custo: 2 pontos de aprimoramento

Atributos: +2 AGI ou DEX ou CAR ou +1 em dois destes atributos, -2 FR. Da mesma forma que os gnomos, os Halflings possuem corpos pequenos e mais fracos que as demais raças, porém são bastante sociáveis, receptivos, e simpáticos, além de ágeis e habilidosos (e ligeiros) com as mãos.

Idade inicial: 15 + 3d6 anos

Idioma: halflings falam o idioma Halfling, e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (Falar).

Vantagens:

- Apesar de serem pequenos e rechonchudos, halflings são atléticos, silenciosos e conseguem se esconder facilmente, por isso recebem +5% nas perícias Camuflagem, Esportes (Escalada), Furtividade e Subterfúgio.
- Halflings recebem +10% na perícia Esportes (Arremesso), incluindo ataque com armas de arremesso (funda, lança, dardo, etc).
- Todo halfling recebe o aprimoramento Sortudo (2 pontos), o que reflete sua sorte “inexplicável”.

Desvantagens:

- Apenas podem usar equipamentos pequenos, ou seja, uma espada curta é para um halfling uma espada longa.
- Halflings só podem escolher os kits de Clérigo, Guerreiro ou Ladrão.

Humanos

Apesar dos humanos serem tratados como uma raça única, eles aparecem em toda a variedade de raças humanas existentes na Terra. Um personagem humano pode ter qualquer característica física que o Mestre permitir.

Humanos tem somente uma vantagem especial: eles podem ser de qualquer classe e escolher qualquer kit. Outras raças de personagem têm opções bem mais limitadas.

Humanos são mais sociáveis e tolerantes que a maioria das outras raças, aceitando a companhia de elfos, anões e outras raças sem reclamar.

Devido a essas capacidades e inclinações, os humanos tornaram-se significativamente poderosos no mundo, e frequentemente governam impérios que as outras raças (devido às suas características peculiares) considerariam difíceis de administrar.

Por possuírem qualquer índole, humanos têm acesso a todos os Caminhos da magia (vide GRIMÓRIO). Sua ambição geralmente os leva a querer conquistar e galgar coisas de maneira muito mais rápida que demais raças (pressa que poucas raças compreendem).

O Mestre é livre para criar qualquer tipo de reino com humanos, a exemplo do que ocorre (e ocorreu) ao longo da história humana do nosso mundo (real).

Custo: 0 pontos de aprimoramento

Atributos: sem alterações raciais

Idade inicial: 15 + 2d6 anos

Idioma: humanos falam o idioma de sua terra natal e por isso começam com 30% na perícia Idiomas (Falar).

Vantagens:

- Devido a sua curta vida e necessidade de avanço, humanos ganham +20% para distribuírem em suas perícias, não podendo ultrapassar o limite de +10% em uma única perícia. Estes pontos podem ser utilizados para adquirir um kit.
- Única raça sem restrição de escolha de kits.

Desvantagens:

- Não possuem.



Meio-elfos

Meio-elfos são os seres miscigenados mais comuns. A relação entre elfos, humanos e meio-elfos funciona da seguinte maneira: 1) qualquer um que tenha ancestrais elfos e humanos, tanto pode ser humano como meio-elfo (elfos só têm ancestrais elfos); 2) se um personagem possui um número maior de ancestrais humanos que o de ancestrais elfos, ele será humano; se o número de ancestrais elfos superar, ou igualar, o personagem será meio-elfo.

Meio-elfos normalmente são muito parecidos com seu familiar élfico. Esses seres híbridos são bonitos, e revelam os traços mais belos de ambas as raças. Eles se misturam muito bem com humanos ou elfos, sendo apenas um pouco mais altos que o elfo médio (1,70 metros é considerada a estatura mediana dos meio-elfos) e pesam por volta de 75 quilos e vivem em média 160 anos. Estes seres são vistos com desconfiança e superstição em terras pouco civilizadas.

Eles não possuem todas as habilidades dos elfos, nem a mesma capacidade de avanço e pressa humana. Em geral, os meio-elfos têm a curiosidade, a inventividade e a ambição de seus ancestrais humanos, aliadas à sensibilidade refinada, ao amor à natureza e ao gosto artístico dos elfos.

Meio-elfos não formam agrupamentos entre si; eles são encontrados tanto em comunidades élficas como humanas. A reação de humanos e elfos aos meio-elfos pode variar, indo da fascinação à intolerância absoluta. Esse povo tende a produzir bons druidas e rangers.

Meio-elfos não têm uma língua própria. Seu amplo contato com outras raças permite-lhes aprender entre as seguintes línguas (além de qualquer outra autorizada pelo Mestre): dos gnomos, dos halflings, dos goblins, dos hobgoblins, dos orcs e dos gnolls.

Devido a sua linhagem élfica, os personagens meio-elfos possuem certa proteção contra controle mental e magias similares, assim como visão na escuridão.

Custo: 1 ponto de aprimoramento

Atributos: sem alterações raciais.

Idade inicial: 20 + 3d6

Idiomas: meio-elfos sabem falar (mas não ler e escrever) tanto o idioma Élfico (30%) quanto o idioma da terra natal de sua parte humana (30%).

Vantagens:

- Os meio-elfos, assim como seus parentes elfos podem enxergar na escuridão não mágica, mesmo sem nenhuma luz, porém só a 10 metros.
- Seu sangue élfico proporciona certa resistência contra efeitos de controle mental (geralmente efeitos de Entender Humanos) e magias similares, mas não contra ilusões. Este bônus é de +10%.

Desvantagens:

- Os meio-elfos não podem escolher todos os kits disponíveis. Um personagem elfo poderá escolher entre os kits de Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Ladrão, Mago ou Ranger.

Estatísticas

Após ter selecionado a raça de seu personagem, você poderá ter vontade de completá-lo com alguns detalhes. Isso não é exatamente necessário, mas existem muitas situações em que uma informação mais detalhada torna-se vital, ou apenas útil para a interpretação.

O sexo e o nome do seu personagem dependem de sua escolha. Algumas pessoas acham importante saber se o personagem é canhoto ou destro. Na verdade, isso não tem nenhuma importância no desenvolvimento do jogo. O mais fácil é admitir que seu personagem usa a mesma mão que você, o que resultará numa proporção normal entre canhotos e destros.

Ocasionalmente pode ser útil saber a altura e o peso do personagem. A melhor maneira de se determinar o peso e a altura é escolher os números apropriados, sujeitos à aprovação do Mestre. Se você quiser ser um guerreiro humano atarracado, é possível escolher altura e peso apropriados. Por outro lado, peso e altura podem ser selecionados ao acaso usando-se a tabela a seguir. Pegue o valor básico apropriado e adicione a ele o número que sair no dado modificador. Como todas as outras tabelas, esta também pode gerar resultados absurdos (esse é um dos problemas do acaso). Ao mesmo tempo, uma tabela não pode dar conta de toda a variedade existente no gênero humano (ou semi-humano). As tabelas somente reproduzem, aproximadamente, a variação de cada raça. Pesos e alturas para raças semi-humanas não contempladas na tabela devem ser definidos pelo Mestre.

Raça	Peso e Altura médios			
	Altura em cm.		Peso em kg.	
	Base*	Modif.	Base*	Modif.
Anão	109/104	3d8	65/52	2d10
Elfo	140/127	3d8	45/35	2d8
Gnomo	97/91	2d8	36/34	2d10
Halfling	81/76	4d10	26/24	2d10
Humano	152/150	5d10	70/50	3d10
Meio-elfo	152/147	3d10	55/42	3d6

* Personagens do sexo feminino tendem a ser menores e mais leves que os do sexo masculino. Portanto, os valores básicos de altura e peso estão divididos em masculino/feminino. Note que o modificador permite uma ampla variação em cada categoria.

Em Daemon, a idade inicial é de fundamental importância, pois ela faz parte do cálculo que determina quantos pontos de perícia o personagem terá quando começa o jogo (com exceção dos anões, elfos e gnomos). A tabela a seguir pode ser usada para definir a idade inicial (adicione a variável



jogada nos dados à idade inicial básica para obter esse número) e a expectativa de vida do personagem.

A “expectativa de vida”, ou idade máxima, leva em consideração um dia a dia saudável, tranquilo e pacífico. A idade máxima de um personagem deve ser secretamente determinada e guardada pelo Mestre. Os personagens dos jogadores podem ter uma idéia de suas expectativas de vida, mas nunca devem saber a verdadeira soma de anos que lhes resta.

Raça	Idade		
	Idade inicial	Modif.	Idade máxima
Anão	40	5d6	250 + 2d100
Elfo	100	5d6	350 + 4d100*
Gnomo	60	6d6	200 + 3d100
Halfling	15	3d6	100 + 1d100
Humano	15	2d6	90 + 2d20
Meio-elfo	20	3d6	125 + 3d20

* Ao atingir esta idade, o elfo não morre. Na verdade, ele se sente compelido a migrar para uma terra misteriosa, deixando o mundo dos homens.

Caso o Mestre permita, os personagens podem ingressar no jogo com qualquer idade combinada entre jogador e Mestre. É de se esperar, porém, que todos os aventureiros iniciantes tenham a idade mínima conforme tabela a seguir, ou seja, como se tivessem tirado apenas resultados 1 nos dados, já que antes de estarem prontos para uma vida de aventuras, eles precisam adquirir um mínimo de experiência e maturidade. Caso o jogador escolha a idade do seu personagem, sugere-se que fique dentro dos limites aleatórios estabelecidos pelo quadro acima, pois deve-se levar em consideração que quanto mais velho um personagem é, mais pontos de perícia ele terá.

Efeitos da idade

A idade máxima de um personagem deve ser secretamente determinada e guardada pelo MeStre. Os personagens dos jogadores podem ter uma idéia de suas expectativas de vida, mas nunca devem saber a verdadeira soma de anos que lhes resta.

À medida que um personagem envelhece, seus valores de atributos são afetados. Ao alcançar a metade de sua idade máxima básica (meia idade), o personagem perde 1 ponto em todos os seus atributos físicos e 1 ponto em Percepção. Aos 2/3 de sua idade máxima básica (idade avançada), o personagem perde mais 2 pontos em todos os seus atributos físicos (totalizando 3 perdidos) e mais 1 ponto em Percepção (totalizando 2 pontos perdidos). Ao alcançar a idade máxima básica, o personagem perde mais 2 pontos em todos os seus atributos físicos (totalizando 5 pontos perdidos) e mais 2 pontos em Percepção (totalizando 4 pontos perdidos). Ressalta-se: todos os ajustes de envelhecimento são cumulativos.

Haverá momentos em que, sob a influência de magias, maldições, itens mágicos ou algum efeito qualquer, o personagem ganhará ou perderá anos de vida. Tanto o envelhecimento quanto o rejuvenescimento por magia podem ter dois efeitos distintos.

O envelhecimento é adicionado automaticamente à idade. Por exemplo, se o personagem envelhece magicamente 1 ano, logo, ele adquire a aparência que teria dentro desse 1 ano (um pouco mais de rugas, etc.). Personagens que aumentaram de idade por meios mágicos sofrem todas as perdas físicas de atributos associados ao envelhecimento. Tais perdas são fruto do sistema biológico do corpo.

O envelhecimento mágico pode atuar diminuindo a expectativa de vida. Neste caso, a idade atual é mantida, e todos os ajustes na idade máxima do personagem são feitos pelo Mestre (já que só ele sabe quantos anos restam a cada um). Esta forma é muito comum em maldições e pactos.

O rejuvenescimento mágico atua da mesma maneira. Neste caso, a aparência física é restaurada, e o personagem pode reaver o vigor perdido assim que seu corpo estiver



renovado, porém, esta maneira não altera a idade atual nem a expectativa de vida do personagem; e ele ainda morrerá quando a atingir.

Porém, existem maneiras também de prolongar a expectativa de vida de um personagem. Por exemplo, um humano descobre uma fonte mágica que lhe dá grande longevidade (de 10 a 60 anos). O Mestre já determinou que o humano viverá por 103 anos (básico de 90 + 2d20, nesse caso 13). A água da fonte dá mais 40 anos; então, se o personagem não tiver um final trágico, ele viverá por 143 anos. Sofrerá, ainda, os efeitos do envelhecimento nas idades normais (45, 60 e 90 anos, respectivamente), mas sua velhice se estenderá por mais 40 anos.

Raça	Efeitos da idade		Veneranda***
	Meia idade*	Idade avançada**	
Anão	125 anos	167 anos	250 anos
Elfo	175 anos	233 anos	350 anos
Gnomo	100 anos	133 anos	200 anos
Halfling	50 anos	67 anos	100 anos
Humano	45 anos	60 anos	90 anos
Meio-elfo	62 anos	83 anos	125 anos

* -1 em todos os atributos físicos e em PER
 ** -2 em todos os atributos físicos e -1 em PER
 *** -2 em todos os atributos físicos e em PER

IMPORTANTE: a alteração mágica na idade de um personagem não altera seus pontos de perícia.

Criando raças de personagens

O Mestre pode criar suas próprias raças de personagem, se assim desejar, ou modificar as existentes de modo a ficarem mais adequadas ao seu mundo de jogo. Essas não são as únicas raças jogáveis, são apenas as mais comuns. Ou, talvez em seu mundo elas nem existam!

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

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



KITS

Os kits são as profissões/classes que seu personagem escolhe para seguir. Para se usar um kit, gaste os pontos de perícia e de aprimoramentos para cada kit e receba os benefícios correspondentes.

O Mestre pode vetar qualquer kit que não esteja de acordo com o tipo de campanha que deseja realizar. Da mesma forma, não é possível que um personagem de 1º nível comece com dois ou mais kits, mesmo que tenha pontos suficientes para adquiri-los.

A ficha do kit apresenta o custo em pontos de aprimoramento e de perícia; restrições, perícias dadas pelo kit (primeiro as perícias relacionadas a combate seguidas nas perícias comuns); aprimoramentos dados pelo kit; pontos de magia, Formas e Caminhos permitidos (se tiver Poderes mágicos); pontos de fé e pontos heroicos.

Tenha em mente que os kits deixam os personagens relativamente mais fortes e podem ou não serem permitidos pelo Mestre. Não permita que o jogador escolha um kit que esteja em desacordo com seu background.

Caso queira criar um personagem que “não se encaixe” nos kits a seguir apresentados, você pode “simular” uma profissão/classe, basta comprar individualmente os aprimoramentos e perícias que queira. Por exemplo, caso queira jogar com um personagem que você o denomine de “Bruxo”, selecione, por exemplo, os aprimoramentos Poderes mágicos, Pacto e Poderes demoníacos (talvez o aprimoramento negativo Má fama), selecione as perícias desejadas, faça um ótimo background que explique tudo isso (e convença seu Mestre) e divirta-se! Essa opção dá aos jogadores muito mais liberdade, em contrapartida os kits oferecem habilidades e mais pontos de aprimoramento e perícias por algo mais engessado.

Bardo

Bardos são personagens que vivem graças ao magnetismo pessoal, talento e esperteza. Um bom bardo deve ser doce com a língua, leve de coração e rápido com os pés (quando tudo mais falhar).

Em termos históricos, o título “bardo” aplica-se apenas a certos grupos de poetas celtas, que cantavam histórias de suas tribos em longos poemas. Esses bardos, encontrados principalmente na Irlanda, Escócia e País de Gales, tinham papéis muito importantes em sua sociedade.

Na Idade Média, eram poucos aqueles que sabiam ler ou escrever, por isso, a profissão de Menestrel era muito respeitada, pois eram eles que transmitiam notícias, acontecimentos e histórias passadas em outros reinos.

Os Menestréis viajavam de cidade em cidade levando textos religiosos, peças de teatro e números musicais. Encontravam-se em determinadas épocas do ano para trocarem poemas, músicas e histórias. Os festivais mais conhecidos eram Frankfurt, Bremem e Hamburg, que chegavam a ter centenas de Bardos, sem contar os festivais celtas da Primavera, onde os melhores sonetos recebiam prêmios dos druidas e das Ordens de poetas.

Eles eram os depositários da história tribal, repórteres, mensageiros e até embaixadores frente às outras tribos. Em Daemon, entretanto, o bardo é um personagem mais generalizado. Exemplos históricos e lendários incluem Alan-a-Dale, Will Escarlata, Amergin e mesmo Homero. Cada cultura tem o seu contador de histórias ou poeta, seja ele chamado de bardo, skald, fili, jongleur ou alguma outra coisa.

Apenas mantendo algum desapego um bardo pode cumprir a contento o seu papel. Por natureza, costuma aprender muitas técnicas diferentes, mas não as domina em profundidade, conhecendo tudo, mas não sendo especialista em nada. Devido a esta sua natureza, os bardos têm uma chance de 2% por nível de conhecer alguma história a respeito de qualquer assunto.

Embora lute como um ladrão, pode usar qualquer arma. O bardo também pode usar armaduras, geralmente as mais leves, pois sentem-se presos e incomodados com armaduras mais pesadas, além de atrapalhar em suas magias. Todos os bardos são hábeis poetas, músicos e cantores, podendo tocar um instrumento musical à escolha do Jogador (de preferência um que seja portátil). O personagem pode aprender a tocar outros instrumentos, caso pague pontos de perícia por isso.

Magias

Durante suas viagens, um bardo também aprende algumas magias arcanas assim como um mago. Para isso, o personagem anota as fórmulas em um grimoire (livro de magia; pronuncia-se grimoár) e, para utilizá-las, deve obedecer a todas as regras impostas aos magos, com exceção da impossibilidade de usar armadura durante a conjuração. O bardo pode utilizar qualquer armadura que



garanta um valor máximo de IP 3, assim como os seguintes escudos: Escudo Pequeno, Escudo de Madeira e Escudo Misto. Qualquer IP acima de 3 ou escudo diferente, ele começa a sofrer as penalidades da mesma forma que os magos. Por isso, um bardo geralmente usa suas magias mais para entreter e impressionar do que para lutar.

Já que os bardos são apenas amadores curiosos, e não arcanos plenos, suas magias são encontradas geralmente por acaso, e não através de uma pesquisa dedicada. Bardos iniciantes não têm uma grande seleção de magias à disposição. O bardo pode adquirir novas magias para acrescentar ao seu livro, mas para tanto deve encontrá-las ou aprendê-las de algum mestre, pois personagens dessa classe não recebem rituais adicionais quando sobem de nível. Todos os rituais, além das que o personagem ganha inicialmente, devem ser encontrados durante as aventuras.

Bardos iniciam conhecendo uma quantidade de rituais equivalente à metade do seu valor de INT (arredondado para cima) +1d6. Para maiores detalhes, consulte o capítulo Magias (que traz maiores descrições de efeitos mágicos e regras opcionais) e o livro GRIMÓRIO.

Traquejo social

Combate e magia, entretanto, não são os principais talentos do bardo. Sua especialidade é lidar e comunicar-se com os outros. Sempre que o bardo fizer uma jogada da perícia Etiqueta (escolha um subgrupo) e de duas outras perícias a sua escolha (o atributo base deve ser, necessariamente, Carisma), a dificuldade do teste é diminuída, ou seja, um teste difícil torna-se normal, um normal torna-se fácil e um fácil torna-se um sucesso automático. Uma vez escolhidas as perícias, elas não podem ser alteradas. Além disso, elas devem ser bem explicadas no background.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 240 pts. de perícia

Restrições: armaduras e escudos (vide acima)

Perícias: Artes (escolha um Instrumento musical 40%, escolha outro subgrupo 20%); Ciências (História 20%); Ciências proibidas (Oculto 10%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%); Camuflagem 20%; Etiqueta (Diplomacia 30%); Idiomas (Ler/escrever idioma nativo 30%); Investigação/Pesquisa 30%; Manipulação (Impressionar 30%, Lábria 30%)

Aprimoramentos: Pontos heroicos 1, Poderes mágicos 2, Contatos e aliados 1

Pontos heroicos: 1 por nível

Pontos de magia: 2 + 1 por nível

Caminhos proibidos: Animais, Arkanum, Plantas e Spiritum.

OBS.: bardos recebem 30% em Línguas antigas (Falar e Ler/Escriver). A língua antiga que o bardo recebe é aquela que ele usa para escrever suas magias. Geralmente Dracônico ou alguma outra que o Mestre determine para o seu mundo de campanha.

Clérigo

O tipo mais comum de sacerdote é o clérigo. Ele pode pertencer a qualquer religião (se o Mestre determinar mitos específicos, algumas habilidades podem mudar – veja a seguir). Os clérigos geralmente têm inclinação para o bem, mas não estão restritos a isso; eles podem possuir qualquer tendência que seja aceitável para sua religião.

A classe dos clérigos é bastante similar a certas ordens religiosas de cavalaria da Idade Média: os Cavaleiros Teutônicos, os Templários e os Hospitalários. Essas ordens combinavam treinamento militar e religioso com um código de proteger e servir. Seus membros eram treinados como cavaleiros, e devotavam suas vidas ao serviço da igreja. Essas ordens eram frequentemente encontradas nas mais distantes fronteiras da Cristandade, nos limites de uma terra inexplorada ou em áreas destruídas pela guerra. O arcebispo Turpin (da Canção de

Rolando) é um exemplo desse tipo de clérigo. Ordens similares podem ser encontradas em outras terras, como os sohei do Japão. Clérigos são bastante habilidosos em combate, mas suas opções na escolha de armas são limitadas segundo sua divindade. Eles podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Clérigos comuns, relutantes em derramar sangue ou semear violência, só podem usar armas sem corte, de impacto. Os personagens desta classe têm acesso a uma boa quantidade de itens mágicos, incluindo pergaminhos clericais, a maioria das poções e anéis, algumas varinhas e bastões, cajados, armaduras, escudos e as versões mágicas de qualquer arma permitida por sua ordem.

A fé é a principal ferramenta do clérigo, ajudando-o a servir, fortificar, proteger e revitalizar aqueles que estiverem sob seus cuidados (vide adiante Poderes da fé). O personagem tem uma grande variedade de poderes para escolher, cobrindo vários propósitos e necessidades (o sacerdote de um mito específico provavelmente terá uma escolha de poderes mais restrita).

Clérigos têm acesso a Caminhos de magia conforme o aspecto de sua divindade. O clérigo recebe seus poderes e suas magias na forma de uma luz interior, vinda diretamente de sua divindade, como um sinal e uma recompensa pela fé; portanto, o personagem deve tomar cuidado para não abusar de seus poderes.

Sacerdotes de diferentes mitos são chamados por títulos e nomes específicos. Um sacerdote da natureza, por exemplo (principalmente aqueles que seguem as tradições da Europa Ocidental) poderia ser chamado de druida. Xamã e pajé são outras possibilidades. Uma breve consulta à biblioteca trará à tona outros títulos originais e criativos, alguns dos quais vêm a seguir: Abadessa, Abade, Aiatolá, Bonzo, Frei, Dom, Rabino, Frade, Guru, Hajji, Oman, Asceta, Metropolitano, Mullah, Perdoador, Patriarca, Prelado, Prior, Qadi, Pároco, Vigário e Iogue.

Etos

“Etos” significa o conjunto das características culturais que distingue um grupo, no caso, a religião a que o sacerdote pertence dos demais grupos e sociedades do mundo.

Todos os sacerdotes devem viver segundo certos princípios e crenças que guiam seu comportamento. Clérigos geralmente tentam evitar o derramamento de sangue, e buscam ajudar sua comunidade. Uma divindade da guerra pode fazer com que seus sacerdotes lutem na linha de frente, e combatam ativamente os inimigos. Um deus das colheitas pode querer que seus sacerdotes atuem nos campos. O etos pode também determinar que tendência os sacerdotes devem ter. A natureza do mito ajuda a definir as restrições a que os personagens estarão submetidos.



Sacerdotes de um mito específico

Na versão mais simples, clérigos servem religiões que podem ser descritas superficialmente como “benevolentes” ou “malignas”. Nada mais precisa ser dito: o jogo funcionará bem neste estágio.

Entretanto, um Mestre que tenha passado muito tempo criando um mundo para sua campanha provavelmente gastou parte dele elaborando panteões detalhados, sejam de criação própria ou adaptados da história e literatura. Se esta opção estiver disponível (e somente o Mestre pode decidir isso), você terá que ter seu personagem seja ligado a um mito específico, de modo que ele se diferencie das demais crenças em habilidades, magias, poderes da fé e restrições, enriquecendo o jogo a partir dos elementos elaborados pelo Mestre.

Cinco fatores definem o sacerdote de um mito específico: exigências, armas permitidas, magias permitidas, poderes da fé concedidos e etos (conforme visto acima).

Exigências: antes que seu personagem possa se tornar um sacerdote de um mito específico, certas exigências devem

ser preenchidas, envolvendo habilidades mínimas e tendências obrigatórias. O Mestre pode estabelecer outras exigências conforme necessário. Um deus da guerra, por exemplo, poderia exigir sacerdotes fortes e resistentes (FR 13 e CON 12). Uma divindade que protege as artes e a beleza poderia exigir grande INT e CAR (16 ou mais). A maioria das divindades espera um determinado tipo de comportamento de seus seguidores, e isto indicará a escolha da tendência do personagem.

Armas permitidas: nem todos os mitos opõem-se ao derramamento de sangue. De fato, alguns exigem que seus sacerdotes usem espadas, lanças ou outras armas específicas. Uma divindade guerreira pode permitir que seus sacerdotes lutem com espadas ou lanças. Um deus da agricultura poderá exigir armas relacionadas com o trabalho nos campos, foices e podões. Um deus de paz e harmonia talvez autorize apenas as armas mais simples e menos letais – apenas laços e redes. Abaixo estão algumas armas sugeridas, mas muitas outras são possíveis (o Mestre sempre tem a palavra final neste caso):

Divindade	Armas
Agricultura	Podão, foice, mangual
Ferreiros	Martelo de batalha
Morte	Foice
Doença	Açoite, chicote
Terra	Alvião, enxada, picareta
Cura	Aprisionador, bordão
Caça	Arcos, azagaia, lança, funda
Relâmpago	Dardo, lança, azagaia
Amor	Arco, aprisionador
Natureza	Clava, cimitarra, foice
Oceanos	Arpão, lança, tridente
Paz	Bordão
Força	Martelo
Trovão	Clava, maça, martelo de batalha
Guerra	Machados, maças, espadas, lanças
Ventos	Zarabatana, dardo

É claro que muitos outros fatores associam uma divindade a uma arma em particular, ou a um grupo de armas. Frequentemente existem motivos culturais refletindo as armas usadas pelas pessoas de uma determinada área. Talvez exista uma lenda específica ligando a arma à divindade (o martelo de Thor, por exemplo). A decisão final é do Mestre.

Magias permitidas: o sacerdote de um mito específico normalmente só pode utilizar magias de alguns poucos Caminhos relacionadas entre si. O deus do sacerdote fornecerá acesso em relação a certos Caminhos, e isso determina quais serão as magias disponíveis. O acesso de cada divindade aos Caminhos é determinado pelo Mestre à medida que ele cria os panteões do mundo do jogo. Sugere-se que cada divindade forneça acesso a no máximo quatro Caminhos. Para maiores detalhes, vide o capítulo Magias e o livro GRIMÓRIO.

Poderes da fé concedidos: de acordo com cada divindade, os clérigos têm acesso a certos poderes que representam a emanção e exultação de sua fé em sua divindade, que se manifesta e se materializa através de si. O mestre pode definir, segundo seu Panteão, os poderes que quais divindades concedem aos seus fiéis seguidores.

Equilibrando tudo: ao criar um sacerdote de um mito específico, deve-se ter muito cuidado ao balancear os diferentes talentos do personagem. Um sacerdote forte numa área, ou que tenha numa vasta possibilidade de escolhas, deve ser enfraquecido em algum outro ponto, para não se tornar demasiadamente poderoso em relação aos demais sacerdotes do jogo. Por exemplo, se uma divindade da guerra permitir ao sacerdote o uso de todos os tipos de armas e armaduras, o personagem deverá ser limitado em magias ou poderes concedidos. Por outro lado, um personagem que siga uma divindade da paz deverá ter um número considerável de magias e poderes concedidos, para superar sua absoluta falta de opção na escolha de armas (ou talvez votos de não usar armas para atacar, somente para defender-se e defender os outros).

Magias divinas

Clérigos começam o caminho da devoção cedo, muitos desde crianças. Geralmente ele encontra um clérigo mais experiente que o inicia numa ordem, e através deste mestre, das escrituras sagradas de sua divindade e de muita oração, a divindade finalmente enxerga o personagem e percebe que sua fé é verdadeira, concedendo-lhe assim poderes característicos de sua área de atuação (um deus da cura irá fornecer apenas magias de cura e proteção para seus Clérigos, por exemplo).

Através de sua fé, um clérigo clama, roga e pede à sua divindade que manifeste seus poderes através de si, tornando-se, dessa maneira, uma extensão (e até mesmo a manifestação) do poder de sua divindade no mundo. Por isso, os clérigos também podem ser treinados e ensinados a manipularem a energia divina concedida a eles.

Todo clérigo possui um livro de orações, bênçãos e rituais, o qual, em termos de regras, funciona como um Grimoire de mago. Porém, diferentemente de um mago, um clérigo não extrai sua magia através de complexas fórmulas, estranhos rituais e segredos mágicos, mas sim através de uma concessão da divindade que se manifesta através da exultação da fé do sacerdote. Porém, para conseguirem aprender e manipular mais energias e materializar magias e rituais mais poderosos, devem encontrar algum clérigo que saiba fazê-las, da mesma forma que um mago.

Portanto, um clérigo começa com uma quantidade de rituais equivalente ao seu valor de INT +1d6. Para aprender novos rituais, consulte o capítulo Magias (que traz maiores descrições de efeitos mágicos e regras opcionais) e o livro GRIMÓRIO.

Com a permissão do Mestre, clérigos podem ter e aprender rituais que não estejam, necessariamente, entre os Caminhos de sua divindade, porém, devem ter alguma relação com o Etos de sua divindade.

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 240 pts. de perícia

Restrições: de acordo com a divindade escolhida

Perícias: Armas brancas (uma arma da divindade ou uma maça 20/10), Ciências (Heráldica 20%, História 20%, Teologia 40%), Ciências proibidas (Oculto 20%, Rituais 25%, Teoria da magia 25%), Escudos 30%, Etiqueta (Clero 30%, Nobreza 20%), Manipulação (Empatia 20%), Primeiros socorros 40%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 1, Clero 1, Pontos de fé 3, Poderes mágicos 1

Pontos de fé: 3 + 1 por nível

Pontos de magia: 1 por nível

Pontos heroicos: 1 por nível

Caminhos permitidos: de acordo com a divindade escolhida

Druida

Druidas (do celta Conhecedor do Carvalho) são os “feiticeiros” celtas que viveram entre as tribos germânicas da Europa Ocidental e da Britânia, e eram membros da classe mais educada, culta e instruída dos antigos celtas. Veneradores da natureza, os druidas estão em comunhão com as plantas e os animais da floresta e esses os reconhecem como aliados e conselheiros, ajudando-os à sua maneira. Os primeiros relatos dos druidas vieram do século 3 AC, quando as legiões romanas encontraram os primeiros acampamentos celtas. Eles atuavam como conselheiros de chefes e tinham grande influência sobre os membros dessas tribos. A crença de que a terra era a mãe e a fonte de toda a vida era central em sua forma de pensar. Eles reverenciavam vários elementos da natureza – o sol, a lua e certas árvores – como divindades. Os druidas, como uma classe, não moram permanentemente em castelos, cidades ou vilas. Eles preferem viver em bosques sagrados, onde erguem pequenas cabanas de tronco, pedras ou relva.

Os druidas em Daemon, no entanto, são apenas baseados nas figuras históricas. Eles não precisam agir como os druidas originais, ou seguir suas crenças. O druida é um exemplo de sacerdote definido para um mito específico. Seus poderes e crenças são diferentes daqueles dos clérigos. O druida é um sacerdote da natureza e guardião das áreas selvagens, sejam florestas, planícies ou selva.

Diferente do clérigo, o druida pode usar somente armaduras “naturais” – armaduras de couro e escudos de madeira, incluindo aqueles com poderes mágicos. Todos os outros tipos de armadura são proibidos nessa classe. Suas armas limitam-se à: clava, clava de pedra, clava-espinho, foice druídica, dardo, lança (de golpe, de mão, de mão sem ponta e de arremesso), adaga (punhal e punhal longo), cimitarra curta, funda, bastão e cajado, pois são armas consideradas tradicionais e ritualísticas em suas seitas. Druidas podem usar todos os itens mágicos

normalmente permitidos aos sacerdotes, exceto os textos (livros e pergaminhos), e as armaduras e armas normalmente proibidas à classe.

Etos

Como protetores da natureza, os druidas se mantêm distantes das questões mundanas. A maior preocupação deles é com a continuidade dos ciclos da natureza: nascimento, crescimento, morte e renascimento.

Eles costumam ver todas as coisas como cíclicas e, portanto, encaram as batalhas entre o Bem e o Mal como meras ondas que se erguem e caem repetidamente no infundável fluxo do tempo. O druida preocupa-se apenas quando os ciclos e o equilíbrio das coisas são perturbados. Devido a sua percepção da realidade, é raríssimo encontrar algum druida com tendência forte para o bem, mal, ordem ou caos.

Druidas têm o encargo de proteger a natureza – principalmente árvores, plantas, animais selvagens e lavouras. São também responsáveis por seus seguidores e animais. Esses sacerdotes reconhecem que todas as criaturas (inclusive os humanos) precisam de comida, abrigo e proteção. Caçar, cultivar a terra e cortar lenha para construir casas são partes lógicas e necessárias do ciclo natural. Entretanto, não toleram a exploração ou a destruição desnecessária da natureza em nome do lucro. Nesses casos, eles empregam meios sutis e inteligentes para se vingar daqueles que agredem o ciclo natural, e é fato conhecido que os druidas são, ao mesmo tempo, implacáveis e muito pacientes.

O visco é um importante símbolo sagrado para os druidas, e é um componente necessário para algumas magias (aquelas que requerem um “símbolo sagrado”). Para ser realmente eficiente, o visco deve ser colhido sob a luz da lua cheia, com uma foice de prata especialmente feita para este propósito.

Um druida não pode usar o poder da fé contra mortos-vivos (apesar de odiar esse tipo de criatura). Cabe ao Mestre definir quais poderes da fé um druida tenha acesso, conforme sua campanha e/ou mundo de jogo.

Magias druídicas

Druidas veneram a mãe natureza, e, em alguns mundos de campanha um deus (ou mais de um). Assim, se no seu mundo a natureza é a área de atuação de algum deus, então é este deus que fornecerá as magias do druida. Caso contrário, o druida simplesmente consegue extrair a energia mágica das plantas e animais que tanto cuida, como uma forma de retribuição da terra.

Druidas não aprendem magia como os magos. Devido à sua dedicação para com os animais, plantas nativas e demais elementos naturais da região onde reside, o druida manipular e utilizar aquela energia caprichosa e poderosa que observa agindo sobre as coisas da natureza desde que ainda era um aprendiz – e consegue canalizar magias com

isso. Para um druida esses efeitos são manifestações da natureza e de seu poder.

Por ser um sacerdote de um mito específico, neste caso, da natureza, um druida segue as mesmas regras que um clérigo para aprender e utilizar magias e rituais, porém, com algumas peculiaridades de seu mito e/ou divindade específica, como certas restrições e Caminhos permitidos. Druidas também carregam consigo um livro de orações e rituais de sua fé, da mesma forma que um clérigo, onde anota seus rituais conhecidos. Para maiores detalhes, vide o livro GRIMÓRIO.

Com a permissão do Mestre, druidas podem ter e aprender rituais que não estejam, necessariamente, entre os Caminhos de sua divindade, porém, devem ter alguma relação com o Etos de sua divindade.

Organização druídica

Os druidas têm uma estrutura mundial. Existe um número limitado de druidas que podem alcançar altos níveis de poder (9º nível ou mais).

Druidas: no 9º nível, o personagem adquire o título oficial de “Druida” (todos os personagens desta classe com o nível inferior ao 9º são conhecidos como “iniciados”). Pode haver apenas nove Druidas no 9º nível em uma certa área geográfica (limitada por oceanos, mares ou montanhas, por exemplo; um continente pode ter três ou quatro dessas regiões). Um personagem não pode atingir o 9º nível até que ocupe oficialmente um lugar entre os nove Druidas, ou seja, ele permanece no 8º nível restando 1 ponto para o 9º. Toda experiência sobressalente deve ser anotada a parte pelo jogador e ele somente a receberá integralmente se tornar-se um Druida. A quantidade de pontos de experiência sobressalentes acumulados não deve superar 1 nível, ou seja, independente de quantos pontos de experiência acumulados o personagem tenha, ele ficará travado em 1 ponto do 10º nível.

Isso é possível apenas se houver menos de nove Druidas na região (porém, o candidato deve apresentar-se aos seus pares mostrando-se capaz), ou se o personagem derrotar um deles em combate mágico ou corpo a corpo, assumindo assim a posição do derrotado. No caso de vacância, pode haver mais de um iniciado apto a ocupar o posto, neste caso, procede-se também com o combate. Se o combate não for mortal, o perdedor volta a ter a quantidade de pontos de experiência suficientes para permanecer no 8º nível (ou seja, 1 ponto de experiência abaixo do 9º nível).

Os detalhes do combate são combinados previamente pelos dois participantes. A luta pode ser mágica, não-mágica ou uma mistura dos dois estilos. O confronto pode durar até a morte, até que um dos participantes esteja inconsciente, até certa quantidade de dano (um número pré-determinado de pontos de vida seja perdido) ou até que o primeiro golpe seja desferido com sucesso, embora no último caso ambos os combatentes devam estar extremamente confiantes em suas capacidades. Quaisquer regras estabelecidas pelos oponentes são consideradas legítimas, desde que haja um elemento de técnica e risco.



Não se pode desafiar um mesmo oponente dentro de um ciclo (um ano e um dia). Quando um iniciado é derrotado num combate não mortal e desafia outro Druida antes de findar um ciclo, eles costumam não aceitar, pois tal atitude representa uma ambição desenfreada por poder, o que pode ser perigoso para o caminho do Druida e para sua organização.

Quando um personagem ascende ao 9º nível, ele ganha um subalterno animal, que será definido pelo Mestre. A forma que o Druida conquista esta criatura pode ser uma empreitada pessoal, uma aventura específica, ou até mesmo ela pode aparecer durante suas aventuras. O companheiro animal do Druida é leal a ele enquanto houver mútuo respeito e proteção. Esses animais são seres naturais comuns da região, ou seja, não são criaturas “exóticas” para o local, tampouco criaturas mágicas. Em termos de regra, o personagem recebe 1 ponto no aprimoramento Montaria. A partir de então poderá gastar mais pontos neste aprimoramento, caso deseje.

Arquidruídas: apenas três Arquidruídas (11º nível) podem operar na mesma região geográfica. Para tornar-se um Arquidruída, um Druida do 10º nível deve derrotar um

deles (seguindo a mesma regra dos Druidas) ou avançar para essa posição, caso ela esteja vaga. Cada um dos três Arquidruídas é servido por um iniciado de pelo menos 3º nível. Dentre os Arquidruídas de todo o mundo, pelo menos um é escolhido para servir ao Druida Venerável (veja a seguir Druida Venerável e os Druidas Hierofantes). Esse Arquidruída mantém o seu servo, mas é, ele mesmo, servo do Druida Venerável.

Grande Druida: há apenas um Grande Druida (13º nível) em uma área geográfica. Ele, por sua vez, ganhou sua posição derrotando o Grande Druida anterior (mesma regra dos Druidas). O Grande Druida é servido por um iniciado de pelo menos 5º nível.

O surgimento de um novo Grande Druida geralmente causa muita confusão e caos na hierarquia druídica. Afinal, a ascensão de um Arquidruída abre uma vaga para esta posição, e provoca lutas entre os que desejam ocupá-la.

Druida Venerável: o druida de maior poder é o Druida Venerável (15º nível). Ao contrário das demais hierarquias druídicas que podem existir mais de um, desde que operando em áreas geográficas diversas, apenas uma pessoa em todo o mundo pode possuir o título de Druida Venerável. Conseqüentemente, apenas um druida pode ter o 15º nível de cada vez.

O Druida Venerável recebe um ritual (vide GRIMÓRIO) de cada círculo que tenha acesso (dentro de seus Caminhos permitidos) a escolha do jogador, e pode conjurar até nove círculos de magia por dia sem gastar pontos de magia (em qualquer combinação: uma magia de 9º círculo, uma magia de 3º e uma de 6º, nove magias de 1º círculo, etc.).

O Druida Venerável é servido por dois outros druidas que estão sujeitos apenas a ele, e não têm nada a ver com a hierarquia de uma área específica. Qualquer druida, de qualquer nível, de qualquer hierarquia, pode procurar o Druida Venerável e pedir para servi-lo. Porém, um desses dois geralmente é um Arquidruída que viaja pelo mundo trabalhando como seu mensageiro e agente. Cada um de seus servos pode conjurar quatro círculos de magia por dia, sem gastar pontos de magia.

Os demais servos são, normalmente, iniciados ou Druidas, mas o Druida Venerável pode requisitar druidas de qualquer nível para servi-lo, e, frequentemente, considera as solicitações de aspirantes humildes.

A posição de Druida Venerável não é obtida através de combate. Ele próprio seleciona seu sucessor dentre os druidas mais dedicados e aptos. A posição é cansativa, ingrata e, no geral, pouco excitante para qualquer um que não seja um político.

Por esta razão, o Druida Venerável pode abdicar da sua posição a qualquer hora, após um ano e um dia, desde que encontre um sucessor adequado entre os Grandes Druidas.

Druida Hierofante: quando abdica, o Druida Venerável perde os seus nove círculos de magia que pode conjurar adicionalmente (porém conserva o conhecimento dos rituais aprendidos) e torna-se um Druida Hierofante. O Druida Hierofante não mais tem uma responsabilidade direta na hierarquia dos círculos druídicos, mas continua

sendo respeitado (e temido) pelo seu poder, sendo, muitas vezes, chamado para opinar nos grandes enclaves druídicos.

O Druida Hierofante caminha pela face do mundo levando o equilíbrio necessário aos lugares onde a balança natural pesar mais para um lado. Lendas dizem que os Druidas Hierofantes se desprendem das hierarquias druídicas quando descombrem como tornar-se parte da natureza.

Geralmente ele vaga solitário e prefere o isolamento nas densas florestas e a companhia dos animais. O Druida Hierofante perde seus servos (salvo o animal) de quando era um Druida Venerável, porém, ainda pode manter um ou mais sob sua tutela caso deseje (e seu tutelado também).

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 270 pts. de perícia

Restrições: druidas são proibidos de usar armas e armaduras de metal. Um druida que vestir uma armadura proibida ou usar uma arma proibida perde a capacidade de usar magias, poderes da fé e todas as suas habilidades de classe, enquanto o fizer e pelas próximas 24 horas.

Restrições: o druídico é uma língua secreta conhecida apenas por Druidas, o qual aprende ao se tornar um druida nível 1. Druidas são proibidos de ensinar esta língua a não-druidas. Druídico tem seu próprio alfabeto.

Perícias: Armas brancas (uma arma druídica 20/20), Animais (escolha um subgrupo 20%), Arte (escolha um Instrumento musical 20%), Ciências (História 20%, Teologia 30%, 80 pts. para dividir em 2 subgrupos, escolha entre Botânica, Ecologia, Herbalismo ou Meteorologia), Ciências proibidas (Alquimia 20%, Oculto 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Sobrevivência (floresta) 40%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 1, Pontos de fé 2, Poderes mágicos 1, Sociedade secreta 1

Pontos de fé: 2 + 1 a cada 2 níveis

Pontos de magia: 1 por nível

Pontos heroicos: 1 por nível

Caminhos permitidos: Água, Ar, Terra, Luz, Plantas, Animais, Humanos e Spiritum

OBS.: druidas recebem 30% em Línguas Antigas (Falar druídico) e em Línguas Antigas (Ler/Escriver druídico)

Guerreiro

O guerreiro é um especialista em armas e, se for inteligente, em táticas e estratégia. Existem muitos guerreiros famosos nas lendas: Hércules, Perseu, Hiawatha, Beowulf, Siegfried, Cuchulainn, João Pequeno, Tristão e Simbá. A História, por sua vez, está

cheia de grandes generais e homens de armas: El Cid, Aníbal, Alexandre da Macedônia, Carlos Magno, Espártaco, Ricardo Coração de Leão e Belisarius. O seu guerreiro poderia ser inspirado em qualquer um desses, ou uma criação original sua. Uma visita à biblioteca mais próxima pode revelar muitos guerreiros heroicos.

Esta é possivelmente a classe mais diversa entre todas, pois guerreiros sempre existiram ao redor do mundo e em todas as culturas, por isso ela abrange desde bárbaros tribais, cavaleiros, soldados de algum exército, samurais e à tantos outros que a história pode nos mostrar.

Guerreiros podem usar muitos itens mágicos, incluindo poções, a maioria dos anéis e todos os tipos de armaduras, armas e escudos encantados.

A seguir são apresentados quatro kits de guerreiros que são capazes de abranger a maior parte dos guerreiros históricos mencionados.

Mestres do combate

Como um mestre dos diferentes tipos de armamento, o guerreiro é o único kit de personagem capaz de ter uma especialização em combate (vide aprimoramentos Especialista em combate corporal e Especialista em combate à distância). A especialização em armas capacita o guerreiro a usar várias armas com excepcional perícia, o que reflete seu treinamento dedicado.

Nenhum outro kit de personagens – nem mesmo rangers ou paladinos – pode adquirir estes aprimoramentos. Porém, um personagem que não possua kit algum ainda poderá adquiri-los normalmente.

Nada impede um guerreiro de gastar pontos de perícia em alguma outra arma que deseje.

Arqueiro

Arqueiros são bastante comuns em todo o mundo e em praticamente qualquer cultura. Preferem utilizar armaduras mais leves e são especialistas em combates à distância, porém, também treinam com armas de combate corpo a corpo para quando o inimigo se aproxime.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 210 pts. de perícia.

Perícias: Armas brancas 30/30, Animais (Montaria 30%), Armeiro (Carpinteiro 30%), Camuflagem 20%, Ciências (Heráldica 20%), Esquiva 20%, Furtividade 20%, Manobra de combate (Mira 30), Manipulação (Intimidação 30%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Especialista em combate à distância 1

Pontos heroicos: 3 por nível

Cavaleiro

Os cavaleiros são os guerreiros que se especializaram em combater montados. Capazes de desferir poderosos golpes com suas lanças de justas, estes guerreiros são treinados (e algumas poucas vezes educados) para estarem a frente de suas tropas.

Nem todo cavaleiro, necessariamente, precisa fazer parte de alguma ordem de cavalaria, alguns deles são apenas treinados para o combate montado e a cuidar de sua montaria, tanto dentro como fora de combate.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 255 pts. de perícia.

Perícias: Arma de ataque à distância 30/0, Escudos 30%, Animais (Tratamento de animais 20%, Montaria 40%), Armeiro (Ferreiro 30%), Etiqueta (Nobreza 20%), Ciências (Heráldica 30%), Manipulação (Liderança 20%, Intimidação 30%), Manobra de combate (Combate montado 40), Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Especialista em combate (escolher entre: corporal ou à distância) 1

Pontos heroicos: 3 por nível

Combatente

O kit de combatente é um dos mais diversos possíveis, pois caracteriza a maior parte dos guerreiros, desde bárbaros tribais, guarda-costas, monges, guerreiros mercenários, até o mais leal general de um exército.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 210 pts. de perícia.

Perícias: Escolha uma arma de ataque à distância 30/0, Escudos 30%, Animais (Montaria 30%), Armeiro (Ferreiro 30%), Camuflagem 10%, Ciências (Heráldica 20%), Manobra de combate (escolha uma 50, caso sobre pts., poderá distribuir entre as perícias do kit), Manipulação (Intimidação 30%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Especialista em combate corporal 1

Pontos de fé: 0

Pontos de magia: 0

Pontos heroicos: 3 por nível

Samurai

Samurais são honrados guerreiros japoneses que trabalham, geralmente, para um senhor feudal ou para o



imperador. São muito respeitados e temidos e possuem um código de honra muito rígido.

Como samurais são guerreiros de um lugar bastante específico, o Mestre pode vetar este kit caso não seja condizente com sua campanha.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 255 pts. de perícia.

Perícias: Escolha um arco 30/0, Artes (escolha uma 20%), Animais (Montaria 30%), Artificie (escolha um subgrupo 20%), Ciências (Heráldica 30%), Etiqueta (Diplomacia 20%), Manipulação (Intimidação 30%), Manobra de combate (Desarme 40, Luta com duas armas 50), Ciências (História 20%).

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Status 1, Especialista em combate corporal 1, Código de honra - 1

Pontos heroicos: 3 por nível



Ladrão

Ladrões aparecem em todos os tamanhos e formas, e estão sempre prontos a viver do modo mais fácil possível. Eles podem ser considerados a epítome da ladinação. Existem vários tipos de Ladrões: desde os arrombadores, assassinos, saqueadores, gatunos, espíões, assaltantes e ladrões de estrada até os mais sofisticados ladrões de igrejas e templos religiosos

A profissão de ladrão não é honrada, embora não seja totalmente desonrada. Muitos heróis populares foram muito mais que pequenos ladrões – Robin Goodfellow; Reynard, o Raposa e Ali Babá são apenas alguns exemplos. Na melhor das hipóteses, o ladrão é um herói romântico inspirado por um propósito nobre, mas deixando um pouco a desejar em força de caráter. Uma pessoa assim pode lutar pelo bem, mas continuamente falha em resistir a tentações.

Os ladrões sofrem limitações em sua escolha de armas, já que a maior parte do seu tempo é dedicada a aperfeiçoar técnicas de furto, além de preferirem armas pequenas e fáceis de esconder. As armas permitidas são as descritas



nas seções “Facas, Punhais e Adagas”, “Arcos”, “Bestas”, “Outras”, além do Bastão, Espada Curta, Rapiers, Floretes e Sabres do livro GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. Quanto às armaduras e aos escudos não há uma restrição, porém, ladrões costumam usar armaduras mais leves, pois geram menos penalidades em seus testes.

Golpes traiçoeiros

Um ladrão jamais enfrentaria um inimigo que não estivesse em desvantagem. Ele sempre vai buscar o melhor posicionamento possível (bastante covarde e injusto, segundo os paladinos) durante um combate para desferir golpes mais precisos e eficazes. Quando um ladrão for atacar um alvo pelas costas (e o ataque for bem-sucedido), o seu dano aumenta em 50%, ao invés de dano normal.

Da mesma forma, sempre que um ladrão for realizar um ataque localizado em um oponente, aumente o dano em 100% ao invés de 50% em caso de acerto. Se for um acerto Crítico, o dano normal continuará obedecendo a regra (3x o dano normal).

Para desferir tais golpes traiçoeiros, o ladrão deve atacar apenas corpo a corpo e com armas de uma mão dentre suas armas permitidas. É possível desferir mais de um golpe traiçoeiro na mesma rodada (por qualquer raio de motivo que habilite o ladrão a fazê-los!).

Gíria dos Ladrões

A gíria dos ladrões é uma forma especial de comunicação conhecida por todos eles e por seus associados; ela consiste de termos e significados implícitos que podem ser trabalhados em qualquer língua. Esse vocabulário é muito limitado: só serve para discutir coisas que interessam a ladrões, como itens roubados, marcas de identificação, senhas secretas, mapas do tesouro, etc. Essa gíria não é uma verdadeira linguagem. Dois ladrões não podem se comunicar através dela se não tiverem também um idioma em comum. A gíria é útil, porém, para se identificar um companheiro de profissão, basta apenas introduzir umas poucas palavras-chave em uma conversa aparentemente normal e averiguar se o outro interlocutor entende.

O conceito da gíria dos ladrões é histórico (a gíria provavelmente é usada ainda hoje, de uma forma ou de outra), embora em Daemon ela tenha uma base não histórica e genérica. Algumas horas de pesquisa em uma grande biblioteca deve revelar exemplos históricos e detalhes da antiga gíria dos para aqueles que desejarem aprofundar-se no assunto.

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 255 pts. de perícia.

Restrições: armas que pode usar

Perícias: Armas brancas (escolha uma) 20/10, Armadilhas 30%, Avaliação de objetos 20%, Camuflagem 30%, Escutar 30%, Esquiva 30%, Furtar

30%, Furtividade 30%, Manipulação (Lábia 20%, Manha 30%), Manobra de combate (Refém 30), Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Pontos heroicos 2, Contatos e aliados 1, Sono leve 1

Pontos heroicos: 2 por nível

Mago

O grupo dos magos (muitas vezes chamados de arcanos, ou arcanistas) abrange todos os formuladores de magia que trabalham nos vários campos das artes místicas tanto os que fazem parte de escolas de magia específicas como os que nunca sequer pisaram em uma, aprendendo tudo com um mestre, porém, todos estudaram uma ampla diversidade de teorias mágicas. Passando a vida em busca de sabedoria, os arcanos têm pouco tempo para o exercício físico. Eles tendem a ser péssimos lutadores, com pouco conhecimento a respeito de armas e armamentos. Essas pessoas, no entanto, comandam energias perigosas e poderosas com um simples gesto, uns poucos componentes e algumas palavras.

Magias são as ferramentas, as armas e a armadura do arcano. Ele é fraco num combate corpo a corpo, mas, quando preparado, um personagem deste grupo pode derrubar seus adversários à distância, desaparecer um piscar de olhos, transformar-se numa outra criatura ou mesmo invadir a mente do inimigo, controlando seus pensamentos e ações. Nenhum segredo está a salvo de um arcano, e nenhuma fortaleza é segura. Sua busca por conhecimentos e poder o leva a reinos onde mortais não deveriam penetrar.

Magos podem usar mais itens mágicos que todos os demais grupos. Isto inclui poções, anéis, varinhas de condão, bastões, pergaminhos e a ampla maioria dos demais itens, incluindo a versão mágica de qualquer arma permitida à sua classe, mas não podem usar armaduras mágicas.

Magia

A “arte” da magia é algo cansativo, complexo e que demana muitos e muitos anos de dedicação, esforço, estudo e preparação para que o mago possa começar a entender e utilizar seus efeitos mais básicos.

Aprender e formular magias requer muito estudo, paciência e pesquisa. Uma vez que suas aventuras tenham início, o arcano passa a ser o principal responsável pela própria educação; geralmente não há mais um mentor por perto a lhe dizer qual magia deve ser aprendida. Esta liberdade, porém, tem seu preço. Significa que deve encontrar sua própria fonte de conhecimentos mágicos: bibliotecas, guildas, livros ou pergaminhos. Sempre que um arcano encontra as instruções para um ritual que não conhece, ele pode ler o texto, estudá-lo detalhadamente

para compreendê-lo e anotar em seu grimoire (livro de magia; pronuncia-se “grimoár”).

O grimoire de um mago pode ser um único livro, vários tomos, uma coleção de pergaminhos ou qualquer outra opção aceita pelo Mestre. O livro de magias é o diário do arcano, seu livro de experiências e enciclopédia; contém um registro de tudo que o personagem sabe. Naturalmente, o grimoire é o bem mais precioso do arcano sem o qual estará praticamente indefeso. Um grimoire contém as complexas instruções para a formulação da magia – a receita, por assim dizer. A mera leitura em voz alta destas instruções, ou a simples tentativa de segui-las, não habilita o personagem a obter o efeito mágico. Um personagem deste kit inicia o jogo com INT + 1d6 rituais escritos em seu grimoire.

A magia reúne e dá forma as energias místicas; os procedimentos envolvidos são muito cansativos, bizarros e intrincados. Antes que um arcano possa lançar um ritual, ele deve aprendê-lo. Isto configura em sua mente um padrão de energia adequado para aquele efeito em particular. Uma vez que a fórmula tenha sido aprendida e escrita em seu grimoire, ele poderá utilizá-la através da



combinação exata de gestos, palavras e materiais que libertam o padrão mágico necessário para a materialização do efeito.

Existem rituais muito complexos, e um mago iniciante pode não ser capaz de memorizá-los. Com o tempo, o talento do mago aumenta e ele passa a aprender e utilizar mais magias, e magias mais complexas. Mesmo assim, ele não escapa da necessidade de estudar.

Outro importante poder do mago é sua capacidade de pesquisar novas magias. Esta tarefa é difícil e consome tempo, dinheiro e, às vezes, torna-se perigosa. Através da pesquisa, um mago pode criar uma magia totalmente nova (dependendo da aprovação do Mestre), estudar uma magia que encontrou em algum tomo empoeirado de uma antiga biblioteca ou fazer suas pesquisas e estudos particulares. Somente magos podem criar novos rituais.

Em termos de jogo, quando um mago sobre de nível, ele aprende um novo ritual a sua escolha, porém ele deve respeitar os limites impostos pelas perícias Ciências proibidas (Rituais e Teoria da magia). Para maiores detalhes, consulte o capítulo Magias (que traz regras opcionais para a magia) e o GRIMÓRIO – livro oficial do Sistema Daemon.

Armas e armaduras

Arcanos não podem usar nenhum tipo de armadura, escudo ou elmo, por muitas razões: primeiro porque quase todas as magias requerem gestos complicados ou posturas incomuns, e a armadura atrapalha os movimentos; segundo, porque o arcano passa sua juventude (e passará o resto de sua vida) aprendendo línguas mortas, folheando alfarrábios e praticando magias. Isso não lhe deixa tempo livre para aprender outras coisas (como: por exemplo, a vestir uma armadura de forma adequada ou usá-la corretamente). Se o arcano tivesse estudado os diferentes tipos de armadura, ele não teria a mais ínfima parcela dos poderes e conhecimentos mágicos com que inicia o jogo.

Existem ainda algumas teorias infundadas, que afirmam que os materiais utilizados na maioria das armaduras rompem a delicada trama de energias necessárias à realização de feitos místicos. Embora esta ideia seja popular entre as pessoas comuns, arcanos verdadeiros sabem que isso simplesmente não é verdade. Se fosse, como eles poderiam lançar magias que exigem braseiros de ferro ou taças metálicas? Por isso magos podem utilizar magias e rituais desde que tenham pelo menos uma mão livre para manusear seus componentes mágicos.

Por razões semelhantes, existem algumas restrições quanto ao tipo de arma que um arcano pode usar. Os personagens desse grupo estão limitados ao uso de armas de fácil manejo, ou que sejam úteis no aprendizado da magia. Assim, um arcano não pode nenhuma arma que se utilize com as duas mãos, com exceção de cajados, bastões (bordões) e armas de ataque à distância. Para maiores informações, consulte o GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 240 pts. de perícia.

Restrições: magos não podem usar armaduras, elmos nem escudos.

Perícias: Avaliação de objetos 20%, Ciências (100 pts. para dividir entre 2 e 4 subgrupos); Ciências proibidas (Alquimia 30%, Oculto 30%, Rituais 40%, Teoria da magia 40%); Idiomas (Ler/Escriver um idioma nativo 30%); Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Poderes mágicos 3, Pontos heroicos 1, escolha 2 pontos entre Biblioteca (1 ou 2), Familiares (1 ou 2), Tutor (1 ou 2) e/ou Sociedade secreta 1.

Pontos de magia: 1 por nível

Pontos heroicos: 1 por nível

***OBS.:** magos recebem 30% em Línguas Antigas Falar e Ler/Escriver. A língua antiga que o mago recebe é aquela que ele usa para escrever suas magias. Geralmente Dracônico ou alguma outra que o Mestre determine para o seu mundo de campanha.

Paladino

O paladino é uma pessoa heroica, símbolo de tudo o que é correto e verdadeiro no mundo. Sendo assim, ele possui ideais elevados, que devem ser mantidos o tempo todo. Nas lendas e na História existem muitos homens de armas que poderiam ser considerados paladinos: Rolando e os 12 Pares de Carlos Magno, Sir Lancelote, Sir Gawain e Sir Galahad são todos exemplos da classe.

Paladinos são escolhidos pelos deuses, algumas pessoas dizem que a pessoa nasce para ser um paladino, outros que são espíritos enviados pelos deuses para que sirvam seu propósito no mundo. A verdade é a pessoa não decide simplesmente ser um paladino. Em geral, eles são os aclamados heróis do povo e dão a sua vida em defesa daquilo que acreditam.

A conduta do paladino

É sabido que muitos soldados bravos e heroicos tentaram viver segundo os ideais do paladino e falharam. Essa não é uma tarefa fácil! Somente um humano pode se tornar paladino. O paladino deve ter um comportamento justo, e se manter sempre assim.

Um paladino que cometa uma injustiça, deliberada ou inadvertidamente, perde todos os poderes especiais. Algumas vezes essa perda é temporária; em outras, dura para sempre. Paladinos podem manejar qualquer arma e vestir qualquer tipo de armadura, escudos e elmos.

Respeito às leis e boas ações são a comida e a bebida de um paladino. Se um membro desta classe conscientemente desrespeita a lei, ele deve ir em busca de um clérigo (da sua divindade) de alto nível (7° no mínimo) e de tendência



justa para confessar seu pecado e cumprir penitência segundo as prescrições do sacerdote. Se um paladino, de maneira consciente e voluntária, realiza um ato maligno, ele perde, no mesmo instante, o direito ao título e todos os poderes especiais, tornando-se um algoz. Nenhum ato ou magia poderá restabelecer sua antiga condição de paladino. Vide o tópico Algoz adiante. O nível do personagem e o XP permanecem inalterados quando isso ocorre.

Se o paladino comete um ato maligno devido aos efeitos de algum tipo de magia ou encantamento, ele perde o título e os poderes até que expie o crime. Isto significa que o personagem recebe, além disso, as seguintes penalidades até que pague uma penitência ou o que o Mestre determinar: perde os aprimoramentos Pontos de Fé, Boa Fama e Alma Pura, assim como qualquer outro benefício que tenha conseguido como paladino, além de receber o aprimoramento negativo Má Fama -1.

Readquirir a condição de paladino certamente implicará no cumprimento de uma tarefa perigosa ou missão importante, para que o personagem prove seu valor e redima sua própria culpa. Ele não adquire experiência

antes ou durante a missão, e reconquista sua posição de paladino somente quando a tarefa estiver completa.

Um paladino não pode possuir mais de 10 itens mágicos ao mesmo tempo. Além disso, entre os objetos mágicos do paladino não pode haver mais do que uma armadura, um escudo e quatro armas (flechas e dardos não contam), além de outros quatro itens diversos

Um paladino nunca acumula riquezas. Ele só pode guardar o suficiente para uma vida modesta, para pagar uma quantia justa aos seus aliados, soldados e serviçais, e para construir, ou manter, um pequeno castelo ou fortim, caso possua ou seja responsável por um (uma quantia pode ser reservada com este propósito). Todo excedente deve ser doado para um culto ou outra boa causa. O dinheiro nunca pode ser dado a um personagem de outro jogador.

Um paladino deve pagar o dízimo para a instituição religiosa da divindade que ele serve. O dízimo representa 10% da renda do paladino, e por “renda” entende-se moedas, joias, itens mágicos, salário, recompensas ou impostos. Esse dízimo deve ser pago o quanto antes.

Um paladino só pode empregar aliados justos (ou quando a tendência for desconhecida, aliados que se comportem de forma justa), sejam contratados ou não. Um paladino somente colaborará com personagens de outras tendências se eles se comportarem bem. Ele tentará lhes mostrar a maneira correta de se viver, através de palavras e ações. O paladino compreende que a maioria das pessoas simplesmente não consegue atingir os altos padrões éticos que ele segue e impõe. Até mesmo ladrões podem ser tolerados, desde que não sejam malignos e estejam tentando se redimir. Um paladino não permanecerá em companhia daqueles que cometem atos criminosos ou malignos. Roubar por uma boa causa é tolerável, mas apenas como último recurso.

O Mestre DEVE cobrar que o jogador cumpra rigorosamente com a conduta do paladino e com os seus códigos de honra (vide Aprimoramentos).

Campeão do bem e da justiça

Um paladino pode usar o poder da fé Detectar o mal (somente o mal) sem gastar pontos de fé para isso. Ele pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a metade do seu nível (arredondado para cima, mínimo 1).

Um paladino, ao atingir o 7º nível, pode chamar seu cavalo de batalha. Essa fiel montaria não precisa ser um cavalo, pode ser qualquer tipo de criatura apropriada ao personagem (como determinar o Mestre). O cavalo de batalha de um paladino é um animal único, ligado ao homem de armas pelo destino. O paladino, na realidade, não “chama” o animal, nem o cavalo aparece instantaneamente diante dele. Ao contrário, o personagem precisa encontrar seu cavalo de batalha de alguma forma memorável, muito frequentemente como resultado de uma grande aventura. Com isso, o paladino recebe 1 ponto no aprimoramento Montaria. Caso ele já possua um ou mais pontos nesse aprimoramento, adicione mais um ponto (no

máximo 5 pontos). Caso sua montaria morra, o paladino recebe automaticamente 1d6 de dano para cada ponto que possua no aprimoramento Montaria (sem direito de usar pontos heroicos ou teste de resistência para reduzir o dano). O paladino ainda poderá conseguir outra montaria, mas somente após um ano e um dia e depois de realizar outra aventura em busca dela.

Um paladino é envolto por uma aura de proteção de 2 metros de raio. Neste espaço, todas as criaturas malignas convocadas ou criadas por magia sofrem uma penalidade de -10% em suas jogadas de ataque contra o paladino e/ou sua montaria (caso esteja montado). Criaturas afetadas por essa aura podem detectar facilmente sua origem, mesmo que o paladino esteja disfarçado. Esta aura é sempre ativa.

Por fim, quando um paladino usa uma espada sagrada (como por exemplo uma Vingadora Sagrada ou a Excalibur), e utiliza de 3 pontos de fé, ele projeta a partir de si um círculo de poder de 6 metros de raio quando a espada é erguida e o poder de seu deus invocado. Enquanto o paladino manter-se consciente, vivo, fiel aos seus votos e com a espada em punhos, esse poder neutraliza magias hostis de criaturas malignas. Em termos de regra, a habilidade oferece 1% de resistência à magia por nível de experiência do paladino para si e seus aliados dentro da área de efeito durante uma cena. Uma espada sagrada é uma arma muito especial: se o seu paladino adquirir uma o Mestre lhe explicará seus outros poderes.

Magias do paladino

Paladino são capazes de conjurar magias, da mesma forma que clérigos, porém, com um alcance um pouco limitado. Sua magia, assim como a dos clérigos, vem da sua fé e da divindade que venera. Portanto, o paladino só poderá gastar pontos de Focus nos Caminhos da sua divindade.

Eles não sofrem restrições quanto à sua armadura, porém, devem obedecer a todas as outras regras de conjuração de magias normalmente. A magia para o paladino é mais uma extensão de suas capacidades do que exatamente seu foco, quase nunca a utilizando em combate. Paladinos só atingem até o 4º círculo de magias. Para maiores detalhes, consulte o capítulo Magias (que traz maiores descrições de efeitos mágicos e regras opcionais) e o livro GRIMÓRIO.

Para utilizar magias, o paladino precisa adquirir o aprimoramento Poderes mágicos. Caso adquira, o paladino começará com uma quantidade de rituais igual a metade do seu valor de INT (arredondado para cima) +1d6.

Custo: 5 pts. de aprimoramento, 300 pts. de perícia.

Perícias: Armas brancas (geralmente a arma da divindade 30/20), Escudos 40%, Animais (Montaria 30%), Ciências (Direito ou Jurisprudência 30%, Heráldica 30%, Teologia 30%), Etiqueta (Diplomacia 30%, Nobreza 30%), Idiomas (Ler e Escrever idioma nativo 30%), Manipulação (Empatia 30%, Intimidação 30%, Liderança 40%).

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Alma pura 2, Pontos de fé 2, Boa fama 1, Código de honra -1, Código de honra -1 (sim, o paladino recebe 2x o aprimoramento negativo Código de honra*).

Pontos de fé: 2 + 1 a cada 2 níveis

Pontos heroicos: 3 por nível

Caminhos permitidos: de acordo com a divindade escolhida

***OBS.:** um código de honra é vinculado aos dogmas, etos e preceitos da divindade que o paladino segue, e o outro é relacionado ao bem, à ordem, à justiça e à proteção dos indefesos. Ambos devem constar claramente no background.

Algoz

Algoz, ou antipaladino, é como costuma-se chamar um paladino caído, aquele que voluntariamente e intencionalmente descumpriu seus votos e não se redimiou (nem se redimirá) por isso, virando as costas para sua divindade e seus elevados ideais e abraçando o mal, seja pelo motivo que for. A partir disso, ele passa a venerar uma divindade maligna e se torna a antítese do paladino, um campeão do mal (porém, mantém sua lealdade, só que não mais às causas do bem).

O algoz oferece servidão (dizem as histórias que oferece sua própria alma) em troca de poder e apoio de seu patrono. Todo algoz é alguém que trocou sua vida, seu livre arbítrio e seu potencial como herói por capacidades demoníacas. Vivem apenas para cumprir as missões designadas por seus senhores sinistros. Alguns forjam verdadeiros impérios para si, com seus próprios servos e capangas, outros dedicam-se unicamente a caçar e matar heróis, ou algum herói específico.

A trajetória de um paladino caído deve se dar durante a campanha. Sugere-se que o jogador não comece com esta opção, assim como não se recomenda que o jogador inicie como um paladino almejando ser um algoz, pois a “queda” envolve todo um enredo bastante complexo que deve ser desenvolvido pelo Mestre conforme a narrativa.

Por ser a antítese do paladino, algumas coisas mudam em suas habilidades (do bem para o mal). Todo o restante funcionará exatamente como as habilidades do paladino:

- O algoz poderá usar o poder da fé Detectar o bem (somente o bem) sem gastar pontos de fé.
- A montaria, caso possua, irá abandoná-lo e a divindade maligna, automaticamente, dará ao caído uma outra montaria, com os mesmos status, porém, de aparência vil.
- A aura de proteção será contra criaturas benignas convocadas ou criadas por magia.
- Quando o algoz portar uma espada profana, ela terá os mesmos efeitos de uma espada sagrada, porém, contra magias hostis de quaisquer criaturas (benignas e malignas).

- Os pontos de Focus, caso possua, serão redistribuídos para os novos Caminhos da nova divindade que o algoz venera.

Cabe ao mestre decidir se a opção de algoz estará disponível na sua campanha e no seu mundo. Dependendo da campanha, o personagem pode virar um NPC e/ou um vilão inimigo que o grupo terá que derrotar!

A queda irá alterar os aprimoramentos iniciais do kit, conforme descrito abaixo (as perícias permanecem iguais).

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 3, Pontos de Fé 2, Pactos 1*, Poderes Demoníacos 2*, Má Fama -1, Código de Honra -1*.

Pontos de fé: 2 + 1 a cada 2 níveis

Pontos heroicos: 3 por nível

Caminhos permitidos: de acordo com a divindade escolhida

***OBS.:** o pacto do algoz sempre é com uma divindade, demônio ou entidade maligna.

***OBS.:** cabe ao Mestre escolher quais poderes demoníacos o algoz receberá.

***OBS.:** o código de honra do algoz é vinculado aos dogmas, etos e preceitos da divindade que segue.

Ranger

O ranger é um caçador e um homem da floresta, que vive não só pela espada, mas também pela esperteza. Robin Hood, Orion, Jack o Matador de Gigantes e a caçadora Diana são exemplos de rangers tirados da História e das lendas. Os talentos do ranger fazem dele um bom rastreador, um perito em sobrevivência nas matas e um excelente espião.

Apesar do ranger poder manejar qualquer tipo de arma e usar todos os tipos de armadura, muitas de suas perícias só podem ser postas em prática com efetividade se o personagem estiver usando uma armadura mais leve.

Embora não se especialize como um guerreiro, um ranger é um ótimo combatente, seja no corpo a corpo ou à distância, pois possui uma mira praticamente impecável e são capazes de atacar com uma arma em cada mão. Obviamente, o personagem não poderá usar escudo quando estiver lutando desta forma.

Agir pelo bem está no coração do ranger, mas respeitar as leis é outra questão. Rangers tendem a ser figuras solitárias, que agem conforme seu próprio código de conduta moral. Apesar de estarem sempre com o pé na estrada, costumam fazer bons atos por onde passam e ajudar sempre que possível.

Caçador especialista

No seu papel de protetor do bem, o ranger tende a centrar seus esforços no combate contra certas criaturas (ou espécies) em particular, normalmente algumas que assolem sua terra natal. Antes de avançar para o 2º nível, todo ranger deve selecionar uma espécie inimiga. Inimigos típicos incluem gigantes, orcs, homens-lagartos, trolls ou carniçais; algumas espécies mais “gerais” devem ser especificadas e o ranger deve escolher uma criatura, por exemplo mortos-vivos (vampiros, zumbis, esqueletos, etc.). O Mestre tem a palavra final nesta escolha.

O ranger seleciona outro inimigo no 7º e outro no 13º nível. Sempre que o ranger se depara com um destes inimigos, ele ganha um bônus de +1d6 de dano e +10% em suas jogadas nas perícias de ataque e defesa com armas, Escudos, Esquiva e Rastrear. A aversão do ranger pelo inimigo é muito forte, por isso, quando em combate, o ranger procura eliminar primeiro os seres da espécie inimiga, a não ser que algum outro tipo de criatura represente uma ameaça extremamente maior.

Além disso, os testes da perícia Sobrevivência (escolha o ambiente) do ranger são reduzidos em um nível.

Trato com animais

O ranger é um experiente filho das florestas, e sabe lidar com criaturas treinadas ou silvestres, tendo um grau limitado de empatia com animais. Se um ranger aproxima-se cuidadosamente ou oferece amizade a qualquer tipo de animal natural (um animal natural é aquele que pode ser encontrado no mundo real: urso, cobra, zebra, etc.), ele pode tentar modificar as reações da criatura com um grau de dificuldade inferior. Em termos de jogo, a perícia Animais e seus subgrupos sofrem uma redução de dificuldade, ou seja, se para qualquer outro personagem o que seria uma jogada difícil, para o ranger torna-se uma jogada normal; uma jogada normal para o ranger torna-se fácil; e uma jogada fácil é um sucesso automático. Claro, o ranger deve estar na frente do grupo de aventureiros, e se aproximar da criatura sem demonstrar medo.

Quando lida com animais domésticos ou pacíficos, o ranger pode se aproximar da criatura e fazer amizade instantaneamente. Com um teste da perícia Animais (Treinamento de animais) ele pode, também, discernir as qualidades de uma criatura (escolher o melhor cavalo num curral, ou ver que o filhote mais franzino numa ninhada é, na verdade, o que promete mais).

Magias do ranger

Rangers são capazes de conjurar magias, da mesma forma que druidas e clérigos, porém, com um alcance um pouco limitado. Sua magia, assim como a dos druidas, pode vir de sua compreensão da natureza ao seu redor ou de alguma divindade da natureza, caso exista no mundo de campanha. Eles têm acesso somente aos Caminhos Animais, Plantas, Água, Terra e Luz.

Eles não sofrem restrições quanto à sua armadura, porém, devem obedecer a todas as outras regras de conjuração de magias normalmente. A magia para o **paladino** é mais uma extensão de suas capacidades do que exatamente seu foco, quase nunca a utilizando em combate. Rangers só atingem até o 6º círculo de magias. Para maiores detalhes, consulte o capítulo Magias (que traz maiores descrições de efeitos mágicos e regras opcionais) e o livro GRIMÓRIO.

Para utilizar magias, o ranger precisa adquirir o aprimoramento Poderes mágicos. Caso adquira, o ranger começará com uma quantidade de rituais igual a metade do seu valor de INT (arredondado para cima) + 1d6.

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 300 pts. de perícia.

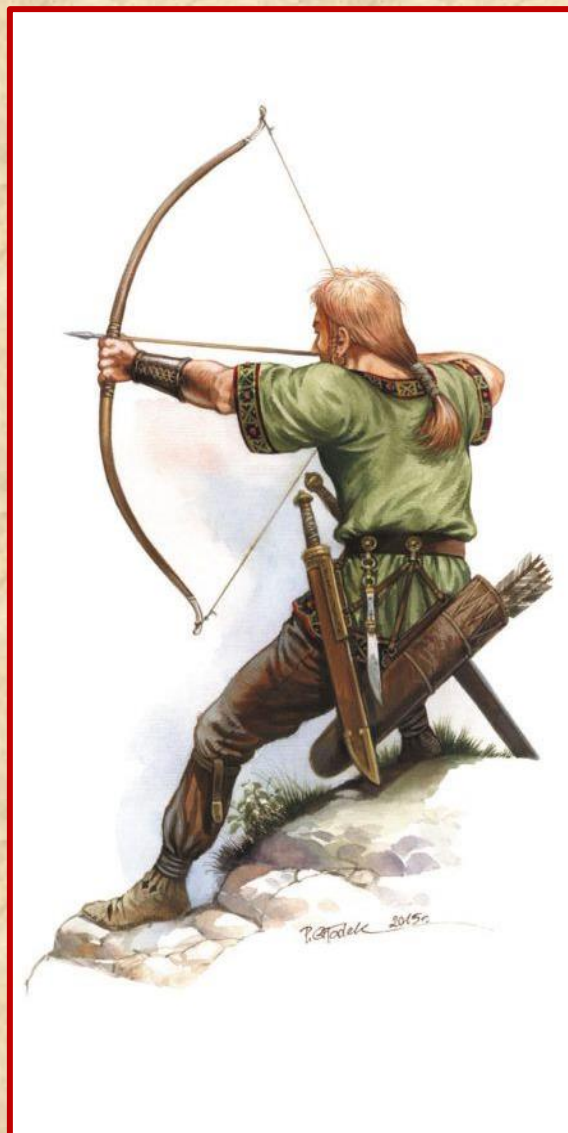
Restrições: rangers só podem utilizar magias de forma espontânea e de até 6º círculo.

Perícias: Escolha entre (Armas brancas 30/20 e armas brancas 10/20) ou (Arma de ataque à distância 40/0), Animais (50 pts. para dividir em 2 subgrupos), Camuflagem 20%, Ciências (80 pts. para dividir em 2 ou 3 subgrupos, escolha entre Botânica, Ecologia, Geografia, Meteorologia e Zoologia), Escutar 20%, Furtividade 20%, Manobra de combate (escolha entre Luta com duas armas 50 ou Mira 30 + 20 pts de perícia em quaisquer perícias deste kit), Rastreo 40%, Sobrevivência (escolha o ambiente 40%).

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Sentidos aguçados 1 (escolha entre visão, audição ou olfato), Senso de direção 1, Sono leve 1.

Pontos heroicos: 3 por nível

Caminhos permitidos: Animais, Plantas, Água, Terra e Luz.



Criando um novo kit

Os kits apresentados neste capítulo cobrem praticamente a maior parte das possibilidades de aventureiros típicos dos mundos de fantasia medieval. Caso o Mestre permita que os jogadores mexam em algumas perícias, o leque de opções aumenta mais ainda.

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

- O custo final do kit será igual a 3/4 do custo total de pontos de perícia e aprimoramento que o kit oferece, arredondados para cima. Ou seja, se o kit oferece 280 pontos de perícia e 4 pontos de aprimoramento, seu custo final será 210 pontos de perícia (280x3/4) e 3 pontos de aprimoramento (4x3/4).
- Se algum aprimoramento negativo for oferecido, abata seu valor do custo de aprimoramentos ganhos no kit, antes de calcular o custo final. Estes

pontos negativos contam para o total de -3 pontos máximos permitidos.

- Procure manter um máximo de 4 aprimoramentos diferentes e 12 perícias diferentes (contando os subgrupos).
- Cada kit não deve ter mais de 400 pontos de perícia totais, ou seja, não deve custar mais de 300 pontos de perícia, de modo que não fique inviável nem muito poderoso.
- Cada kit não deve ter mais que 6 pontos de aprimoramento positivos totais, ou seja, não deve custar mais de 5 pontos de aprimoramento, de modo que não fique inviável nem muito poderoso.
- As habilidades e bônus de cada kit devem ser levados em consideração na hora de calcular seu custo final. Habilidades mais fortes exigem maiores restrições e/ou custo final do kit. Kits sem “habilidades específicas e/ou especiais”, como do guerreiro, podem ter um custo de aprimoramento levemente menor. Deve-se usar o bom senso para determinar isso. O Mestre tem a palavra final.

OBSERVAÇÃO: qualquer kit criado deve ter a aprovação do Mestre.



APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada personagem começa o jogo com 5 pontos de aprimoramentos (podendo chegar a até 8 pontos) e o jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o jogador precisam fazer todo o roleplay de COMO e QUANDO seu personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do background do personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens". Lembre-se que para ter acesso a um aprimoramento de nível 2 é preciso ter esse mesmo aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de aprimoramento para aumentar um aprimoramento em um nível.

Não se esqueça que a força de cada um dos aprimoramentos pode variar de acordo com a época e região da campanha que esteja sendo jogada, e que alguns deles não existiam em determinadas épocas e regiões. Use o seu bom senso quando autorizar um jogador a escolher aprimoramentos.

Pontos negativos

Os personagens podem escolher até 3 (três) pontos negativos de aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar pontos positivos (totalizando 8 pontos com os 5 iniciais), na base de um para um. Caso um kit contenha pontos negativos (como o kit do paladino), conte estes negativos no total que um personagem pode ter inicialmente.

Aprimoramentos positivos

Afinidade com fadas

3 PONTOS: a presença do personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia. Pelo contrário, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, andinas e salamandras consideram seu personagem diferente dos outros mortais.

4 PONTOS: não só a presença do personagem não assusta as fadas, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para aventuras.

5 PONTOS: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Afinidade com magia

Apenas para personagens sem o aprimoramento poderes mágicos

1 PONTO: seu personagem, apesar de não ser um mago (não possuir o aprimoramento poderes mágicos), possui algum tipo de afinidade com algum dos Caminhos elementais de magia. Ele recebe sempre 1D de proteção contra magias desse Caminho e pode realizar efeitos sutis (equivalentes a magias de Focus 1) utilizando o Caminho escolhido. Em compensação receberá +1d6 de dano em magias do Caminho elemental oposto que sejam feitas contra ele. Uma vez escolhido o Caminho, o jogador não poderá mudá-lo mais tarde durante a campanha.

Alma dupla

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

4 PONTOS: igual ao acima, mas em determinadas circunstâncias, conjunções astrais, datas ou fenômenos naturais os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo (1 dia). Crie cada personagem separadamente. Este aprimoramento necessita de uma explicação no background do personagem.

5 PONTOS: semelhante à alma dupla, mas chamado Alma Tripla, onde três espíritos habitam um mesmo corpo. É extremamente rara.

Alma pura

Apenas para personagens cristãos

2 PONTOS: nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto ele mantiver sua alma absolutamente limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Todas as magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao personagem enquanto ele mantiver sua alma pura.

Ambidestria

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

Ambiente favorável

Apenas para personagens com aprimoramento poderes mágicos

Alguns magos são capazes de canalizar melhor sua energia mística em determinadas condições. Isso se deve a fortes ligações astrais com uma situação que não ocorre o tempo todo, mas que é periódica.

Em termos de jogo, isso dá ao jogador 1D adicional em cada magia que ele fizer enquanto o ambiente favorável acontecer. O jogador deve especificar claramente qual é o ambiente que o favorece.

1 PONTO: situações raras: a magia do mago é mais forte durante casos excepcionais como em dias de eclipses ou equinócios.

2 PONTOS: situação incomum: o mago é mais poderoso durante um mês, um signo do zodíaco, enquanto chove ou neva.

3 PONTOS: situação comum: o mago é mais poderoso durante uma fase da Lua ou durante uma estação do ano.

4 PONTOS: situação frequente: seu poder é maior durante a luz do Sol (ou a noite).

Anjo da guarda

2 PONTOS: o personagem possui um espírito guia, que às vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica para o personagem, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e o porquê ele ajuda o personagem devem estar explicados no background.

3 PONTOS: alguma coisa observa e protege o personagem. Ele não tem ideia do que seja, mas sabe que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade, pode ser socorrido por um ser sobrenatural (na verdade o Mestre estará controlando um NPC Anjo Protetore).

Arma ou amuleto mágico

Possuir uma arma, ou objeto mágico é algo muito raro. A magia é algo proibido e escondido e a criação de armas mágicas requer um "empréstimo" de poder por parte do mago. Por esse motivo, existem muito poucas armas mágicas, e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este aprimoramento, ele deve definir o que especificamente deseja:

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

2 PONTOS: o personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano, e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte, ou um amuleto de proteção contra um elemento.

3 PONTOS: o personagem possui o ritual Criação de Itens Mágicos (armas ou amuletos) de modo a criar seus próprios itens, ou possui um colega mago com esse ritual e que, por algum motivo, tenha confiança suficiente no personagem para deixá-lo com o item que, neste caso é muito poderoso.

Biblioteca

O personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns subgrupos de perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O jogador deve especificar durante a criação do personagem quais subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser subgrupos de várias perícias diferentes.

1 PONTO: a biblioteca trata de 2 subgrupos de perícias.

2 PONTOS: 6 subgrupos de perícias.

3 PONTOS: 10 subgrupos de perícias.

4 PONTOS: 14 subgrupos de perícias.

5 PONTOS: 20 subgrupos de perícias.

Biblioteca mística

Funciona como a biblioteca, mas é especializada em rituais antigos. Talvez seu personagem tenha herdado essa biblioteca de um mentor, ou de um parente, talvez seja reflexo de sua idade e pesquisa. A biblioteca mística fornece ao mago mais rituais conhecidos no início da campanha.

Note que somente UM mago pode se beneficiar desses rituais iniciais. Os outros magos do grupo (se houverem) podem aprender os rituais contidos na biblioteca, mas terão de dedicar tempo e estudos para isso.

1 PONTO: o mago possui 5 rituais extras.

2 PONTOS: o mago possui 15 rituais extras.

3 PONTOS: o mago possui 25 rituais extras.

Boa fama

1 PONTO: é parecido com Status, mas serve para o público em geral. Seu personagem é conhecido por alguma característica que possua (nobreza, um estilo de luta, uma grande vitória contra um inimigo, etc.). Este aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. Boa fama pode ajudar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações, mas ao mesmo tempo, pode dificultar sua vida se ele precisar agir escondido ou disfarçado.

Bom senso

1 PONTO: todas as vezes que um personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este aprimoramento é muito útil para jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos personagens que estão começando, sem enfurecer os demais jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele jogador "menos esperto" a comprar este aprimoramento.

Caçador de demônios ou de anjos

Quando o jogador escolhe este ponto de aprimoramento, seu personagem possui a "missão" de caçar e exterminar os anjos ou demônios por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 PONTO: o personagem possui conhecimentos sobre o tipo de criatura que caça (anjos ou demônios) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 PONTOS: o personagem possui conhecimentos de determinado tipo de criatura com 45%, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma sociedade secreta com esse fim (os Magos Atlantes, os Templários ou os Hiotas).

Canalizador

Apenas para personagens com aprimoramento poderes mágicos

O mago é capaz de conectar sua própria essência vital a seus poderes mágicos. Com isso, pode drenar sua energia mágica de seu corpo. Trata-se de uma habilidade rara e perigosa, que frequentemente leva a morte seu praticante, principalmente os mais jovens.

Em termos de jogo ele troca pontos de vida (PV) por pontos de magia. As trocas são sempre irreversíveis e consomem uma rodada inteira em caso de combate. Pontos de vida perdidos assim não podem ser recuperados por magia, apenas por descanso natural.

2 PONTOS: O mago pode trocar 6 PV por um ponto de magia sempre que precisar.

4 PONTOS: O mago pode trocar 4 PV por um ponto de magia sempre que precisar.

Capaz de enxergar auras

1 PONTO: com alguma concentração (e um teste fácil de Percepção) o personagem pode sentir a aura de uma pessoa. Ele detecta seu estado de espírito verificando as cores de sua aura. Cada cor corresponde a uma emoção diferente e o personagem sabe o que significa cada cor. Esta é uma habilidade natural e NÃO pode ser cancelada por rituais.

Clero

Na Idade Média, o poder da Igreja era incontestável. Os Inquisidores possuíam o poder de decisão sobre a vida e a morte, e sobre quem era ou não bruxo. Cabia a eles a responsabilidade de tomar conta dos vilarejos, bem como organizar a parte social dos mesmos. Quanto mais poder um clérigo possuir, maiores serão suas responsabilidades. Clérigos recebem as perícias Religião e Burocracia e 10% para cada ponto de aprimoramento, sem precisar descontar de seus pontos de perícia.

1 PONTO: padre. O personagem pode ser responsável por uma pequena Igreja em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis, bem como é ele quem primeiro investiga as mortes inexplicáveis.

2 PONTOS: bispo. O personagem é responsável por um condado ou região. Ele possui uma igreja de um tamanho razoável em uma cidade maior e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para invadir vilas a procura de bruxas ou investigar o desaparecimento de algum padre.

3 PONTOS: arcebispo. O personagem possui uma grande área, sendo responsável por várias Igrejas. Um Arcebispo é responsável pela avaliação dos livros considerados blasfêmicos e estuda os rituais e tipos de demônios e anjos.

Comunicação em sonhos

2 PONTOS: o personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso a pessoa deve estar adormecida. O personagem precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o aprimoramento funcione.

3 PONTOS: igual ao acima, mas o personagem também adquire um ou dois meios de entrar no Sonhar. O fetiche e o ritual utilizado devem ser explicados no background.

4 PONTOS: além das vantagens acima, o personagem ainda conhece 1 ou 2 criaturas no reino dos Sonhos. Detalhes sobre as criaturas e contatos devem ser acertados com o Mestre.

Conhecimentos arcanos

2 PONTOS: o personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarot, I-ching, Feng Shui, roleta ou búzios. O jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

4 PONTOS: com este aprimoramento, o personagem possui o conhecimento sobre a Forma-Pensamento e a capacidade de canalizar essa energia para os planos físicos. Com um teste de Percepção, o personagem é capaz de tatear o mundo de Spiritum em busca de algum objeto, e materializá-lo onde estiver.

O teste é fácil para objetos pequenos (dinheiro, lápis, papel, coisas de uso cotidiano); normal para objetos pequenos, mas exóticos (joias, armas, peças de roupa) ou com mais de 30crn; e difícil para objetos únicos (a chave de uma porta, um documento específico, um objeto personalizado) ou feitos de qualquer tipo de metal ferroso. Os objetos conjurados dissolvem-se em Forma-Pensamento novamente em 3d6 rodadas.



GREEN GRIFFON

EMIRIKOL
THE CHAOTIC

W. J. Miller

Contatos e aliados

Cada ponto deste aprimoramento equivale a alguns pequenos contatos (o jogador deve especificar quais, dentro das áreas: política; igreja; comércio; submundo; milícia; etc.) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

Lembre-se que estes aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, ou passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do personagem também tem seus próprios problemas, não estando sempre à disposição de seu personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de aventuras pelo Mestre).

1 PONTO: um aliado importante.

2 PONTOS: dois aliados importantes.

3 PONTOS: quatro aliados importantes.

4 PONTOS: oito aliados importantes.

Detecção de magia

2 PONTOS: com sucesso em um teste de Percepção, o personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 PONTOS: igual ao acima, mas o personagem pode detectar exatamente a intensidade, distância e direção.

Direito e jurisprudência

Seu personagem controla as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

1 PONTO: um bairro (vereadores).

2 PONTOS: alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 PONTOS: uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 PONTOS: um estado ou região (senadores).

5 PONTOS: dois ou três estados ou uma grande região.

Especialista em combate à distância

Somente para o kit de guerreiro (e personagens sem kits)

O personagem possui um talento para armas de ataque à distância em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um especialista e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível que o personagem adquire este aprimoramento, as perícias escolhidas estão em 20/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e, a cada nível que avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o jogador não pode acrescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de nível a estas perícias.

1 PONTO: 3 perícias.

2 PONTOS: 5 perícias.

3 PONTOS: 7 perícias.

4 PONTOS: 9 perícias.

5 PONTOS: 11 perícias.

Especialista em combate corporal

Somente para o kit de guerreiro (e personagens sem kits)

O personagem possui um talento para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um especialista e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível que o personagem adquire este aprimoramento, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e, a cada nível que avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

1 PONTO: 3 perícias.

2 PONTOS: 5 perícias.

3 PONTOS: 7 perícias.

4 PONTOS: 9 perícias.

5 PONTOS: 11 perícias.

Familiares

Familiares são animais pequenos (ou nem tanto) que acompanham o personagem, mas que possuem poderes superiores aos dos animais comuns.

Os familiares possuem uma forte ligação arcana com o mago que os criou, podendo dividir sentimentos e sensações. Geralmente, realizam pequenas missões para seus donos.

1 PONTO: um animal relativamente simples e comum para mago (um gato, corvo, cobra, sapo, cachorro, etc.).

2 PONTOS: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, etc.).

3 PONTOS: animais raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, tubarões, etc.).

4 PONTOS: criaturas místicas (unicórnios, grifos, mantícoras, demônios, lacraias-gigantes, etc.).

Gremilins

3 PONTOS: ao que parece, um pequeno grupo de Gremlins (criaturas empenhadas em sabotar equipamentos) resolveu acompanhar o personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Por algum motivo, porém, os Gremlins decidiram ajudar o personagem, que pode pedir a eles ajuda nos momentos de crise. O Mestre faz um teste de CAR para ver se os Gremlins atendem ao pedido ou não.

Guardião de um artefato importante

3 PONTOS: como o próprio nome indica, o personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu personagem possui e as razões dele estar com esse personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Artefatos incluem: Mjøltnir (o Martelo do Thor), a Caixa de Pandora, o Pomo da Discórdia, O Cinturão de Hipólita, o Cavalo de Tróia, as Flechas embebidas em veneno da Hidra, Excalibur, a pele do leão da Nemédia, a Vassoura de Hildret, o Quarto Prego da Cruz de Cristo, a Faca de Brutus, o Pilão de Baba-Yaga, o Coração Esmeralda do rei Yashir, a Tocha de Prometeus, entre outros.

Homúnculo

2 PONTOS: o personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10 cm de altura, totalmente fiel. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele morrerá, levando cerca de uma semana para brotar novamente de dentro da garganta do senhor – um processo extremamente doloroso.

Igreja

Controle sobre o clero, padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando, Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

1 PONTO: um bairro (padres em uma igreja).

2 PONTOS: alguns bairros ou uma catedral.

3 PONTOS: uma metrópole.

4 PONTOS: um estado ou região (bispos).

5 PONTOS: dois ou três estados (arcebispos).

Imunidade a venenos

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

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

Inocência

1 PONTO: o personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de provar sua inocência em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue arrumar álibi, provar que "comprou aquela bolsa de couro na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 PONTOS: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o personagem (para isso, deve passar em um teste normal de Manipulação – Lábia). Ele ainda torna todos os teste de Manipulação – Interrogatório em difíceis.

Montaria

Paladinos possuem montarias especiais que têm um vínculo muito especial com seu dono. Elas costumam a ser criaturas relativamente inteligentes capazes de entender ordens simples. Elas podem ser cavalos "especiais", pégasus, leões ou alguma outra criatura que o Mestre determinar. Independente da criatura, ele terá os atributos, perícias e habilidades descritas a seguir. Outros personagens também podem possuir este aprimoramento, mas o Mestre NUNCA deve permitir que ele seja escolhido levemente, pois, antes de qualquer outra coisa, o personagem DEVE conquistar a montaria. Ela deve relacionar-se excepcionalmente bem com seu montador (que deve conquistar a confiança, respeito e o direito de montá-la). Estas criaturas não sobem de nível. Cavalos, pôneis e outras montarias "mundanas" não se aplicam neste aprimoramento.

1 PONTO: a montaria tem 4D nos atributos físicos e Percepção, 2D nos restantes. Recebe 100 pontos para gastar nas perícias Briga, Esquiva, Rastreo e Sobrevivência (escolha um ambiente).

2 PONTOS: a montaria tem 5D nos atributos físicos e Percepção, 2D nos restantes. Recebe 120 pontos para

gastar nas perícias Briga, Esquiva, Rastreo e Sobrevivência (escolha um ambiente).

3 PONTOS: a montaria tem 6D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 140 pontos para gastar nas perícias Briga, Esquiva, Rastreo e Sobrevivência (escolha um ambiente). A montaria também recebe 1 ponto de aprimoramento, escolha entre os seguintes: Resistência à magia, Saúde de ferro ou Sentidos aguçados.

4 PONTOS: a montaria tem 7D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 160 pontos para gastar nas perícias Briga, Esquiva, Rastreo e Sobrevivência (escolha um ambiente). A montaria também recebe 2 pontos de aprimoramento, escolha entre os seguintes: Resistência à magia, Saúde de ferro, Sentidos aguçados, Imunidade a venenos ou Sortudo.

5 PONTOS: a montaria tem 8D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 180 pontos para gastar nas perícias Briga, Esquiva, Rastreo e Sobrevivência (escolha um ambiente). A montaria também recebe 3 pontos de aprimoramento, escolha entre os seguintes: Resistência à magia, Saúde de ferro, Sentidos aguçados, Imunidade a venenos ou Sortudo.

Os pontos de aprimoramentos recebidos pela montaria não são acumulados, são valores totais, ou seja, caso o personagem possua 5 pontos de montaria, ela terá 3 pontos de aprimoramento totais, e não 6.

Patrono

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

O lado negativo é que o personagem precisa ser leal e sempre seguir as ordens e missões designadas pelo patrono. Desobedecer às ordens significa perder todas as vantagens adquiridas (e muitas vezes ter sua cabeça colocada a prêmio).

Pactos

1 PONTO: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se o personagem estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Inferno precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de atributos, pontos de magia, pontos de perícia ou sua alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença, a morte de um inimigo.



Benefícios podem incluir rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um outro personagem ou mais poder dentro da Igreja ou sociedade secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas sociedades secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes e demônios que as auxiliam, como Aquel e Leonardo.

Poderes angelicais

Por alguma razão, seu personagem possui poderes limitados de anjos. Ele pode ser um filho de um anjo com uma humana e ter herdado esses poderes de seu pai. Os poderes angelicais estão descritos no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA, e precisam ser explicados no background.

1 PONTO: 1 poder angelical.

2 PONTOS: 3 poderes angelicais.

3 PONTOS: 5 poderes angelicais.

Poderes demoníacos

Por alguma razão, seu personagem possui poderes limitados de demônios. Ele pode ser um filho de um demônio e uma humana, ou ter adquirido esses poderes através de rituais, maldições ou por alguma outra razão. Os



poderes demoníacos estão descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

1 PONTO: 1 poder demoníaco.

2 PONTOS: 3 poderes demoníacos.

3 PONTOS: 5 poderes demoníacos.

Poderes mágicos

Obrigatório para personagens magos.

1 PONTO: aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de magia.

2 PONTOS: mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de magia.

3 PONTOS: mago desenvolvido. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 3 pontos de magia.

4 PONTOS: são personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possuem pelo menos DOIS inimigos mortais a mais do que os que já possuiriam (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!). Dispõe de 7 pontos de Focus e 5 pontos de magia.

5 PONTOS: um personagem bastante velho, já bem estabelecido e com muita fama entre os magos (tanto mortais quanto imortais). Possui bastante poder e ao mesmo tempo uma grande coleção de inimigos (acrescente QUATRO, pelo menos). Começa com 9 pontos de Focus e 7 pontos de magia.

Poderes vampíricos

Por alguma razão, seu personagem possui poderes limitados de vampiros. Ele pode ser um filho de um vampiro e uma humana (chamados Dhaipiris), ou ter adquirido esses poderes com rituais envolvendo a deusa da noite Nix. Os poderes vampíricos estão descritos no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS, e o personagem só pode escolher poderes pertencentes a UMA raça específica (o jogador escolhe).

1 PONTO: 1 poder vampírico.

2 PONTOS: 3 poderes vampíricos.

3 PONTOS: 5 poderes vampíricos.

Pontos de fé

Obrigatórios para personagens clérigos ou paladinos.

Em termos de jogo, a fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como o Deus Católico, Osíris, Odin, Allah, Shiva, Hecate, etc). A compra de pontos de fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem afastar mortos-vivos, aumentar atributos físicos, cura, criação de água benta e controlar mortos-vivos, etc.

Os pontos de fé indicam o quão devoto seu personagem é de uma divindade. Quanto mais pontos de fé, mais fanático será seu personagem.

1 PONTO: seguidor. 1 ponto de fé + 1 a cada 2 níveis.

2 PONTOS: fiel. 2 pontos de fé + 1 a cada 2 níveis.

3 PONTOS: entusiasta. 3 pontos de fé + 1 por nível.

4 PONTOS: fanático. 5 pontos de fé + 1 por nível.

Pontos heroicos

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

Cabe ao Mestre aprovar o uso de pontos heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de pontos heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

Para maiores detalhes sobre o funcionamento de pontos heroicos, verifique o capítulo específico.

1 PONTO: corajoso. 1 ponto heroico por nível.

2 PONTOS: valoroso. 2 pontos heroicos por nível.

3 PONTOS: intrépido. 3 pontos heroicos por nível.

4 PONTOS: herói. 4 pontos heroicos por nível.

Recursos e dinheiro

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

1 PONTO: renda de até 100 PP mensais.

2 PONTOS: renda de até 200 PP mensais.

3 PONTOS: renda de até 400 PP mensais.

4 PONTOS: renda de até 800 PP mensais.

5 PONTOS: renda de até 1.600 PP mensais.

Resistência à magia

Não podem ser compradas por personagens que usam magia

1 PONTO: seu personagem possui uma resistência sobrenatural à magia. Todas as magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

3 PONTOS: idêntico ao acima, mas todas as magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

Sábio

1 PONTO: existe uma perícia (exceto perícias de combate) na qual seu personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada personagem pode escolher este aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o jogo, o Mestre pode ajudar o personagem em questões relacionadas a perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de ferro

1 PONTO: seu personagem recupera 3 pontos de vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos heroicos são recuperados normalmente (um por dia).

Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Todos os testes de CON recebem redução de um nível, ou seja, um teste normal seria um teste fácil para o personagem.

Sensitivo

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

1 PONTO: o personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de campanhas e aventuras. O personagem também ganha 10% em Ciências Proibidas e 20% em qualquer subgrupo da perícia Artes.

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

Senso de direção

1 PONTO: seu personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais – ele não precisa de bússola, o Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido, não importa em que plano de existência esteja.

Senso numérico

1 PONTO: o personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos aguçados

1 PONTO para cada sentido: o personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível

(um teste difícil torna-se normal; um teste normal torna-se fácil; e para um teste fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade secreta

Com este aprimoramento, seu personagem pode ter acesso a alguns dos recursos de uma Ordem dos Mistérios, como ajuda em investigações, hospedagem em determinadas cidades, empréstimo de cavalos e equipamentos, línguas e símbolos secretos. Por outro lado, o personagem passa a estar envolvido automaticamente em qualquer problema que envolva a sociedade secreta.

1 PONTO: seu personagem pertence à sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 PONTOS: seu personagem pertence aos círculos mais internos da Sociedade, com influência dentro dela.

Sono leve

1 PONTO: seu personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou



agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 PONTOS: este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode escolher um teste e declarar que foi um sucesso crítico – o melhor resultado possível – sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Status

Status reflete o conceito que os NPCs têm do seu personagem antes de conhecê-lo. Não é um aprimoramento obrigatório: um personagem sem Status é apenas um desconhecido, não merecendo reconhecimento ou tratamento especial por parte de um Tutor ou mesmo do Arkanun Arcanorum.

1 PONTO: jovem promessa. O personagem é conhecido por ser (ou ter sido) um jovem talento de sua escola. Todos olham para ele como alguém com futuro na política do Arkanun Arcanorum.

2 PONTOS: herói. O personagem realizou ou participou de um feito importante que beneficiou a muitos. É reverenciado e pode até pedir favores. O jogador deve especificar no background do personagem qual foi esse feito.

Talento

1 PONTO por Arte: todos os testes normais ligados a uma determinada Arte (escolha um subgrupo) são feitos como se fossem testes fáceis e testes difíceis são feitos como normais.

Título de nobreza

O personagem vem de uma família e/ou linhagem nobre (não necessariamente rica, vide aprimoramento Recursos e dinheiro) que tem certa influência ou poder sobre uma determinada região, ou que tenha renome.

1 PONTO: barão. Este título é uma honraria concedida a súditos fiéis dos reis, geralmente homens ricos. As terras governadas pelos barões são pequenas, do tamanho de fazendas ou sítios. Em sua origem germânica, a palavra barão significa “homem livre”.

2 PONTOS: conde. Assessorando o rei num monte assuntos, do recolhimento de impostos aos combates militares, o conde era tão importante no dia-a-dia dos reinos que tinha até um substituto para suas ausências, o visconde. O conde também administrava os condados, área menor que os marquesados. O título vem do latim *comes*, “aquele que acompanha”.

3 PONTOS: marquês. Abaixo do duque na hierarquia da nobreza, o marquês governava os marquesados, áreas do tamanho dos estados atuais. Alguns tomavam conta dos territórios reais localizados em fronteiras, lutando para evitar invasões. A origem do nome deixa clara essa função: em latim, *marchensis* significa “o que fiscaliza as marcas”.

4 PONTOS: duque. Depois do rei, era o nobre mais poderoso, recebendo grandes extensões de terra para administrar. Os primeiros duques vieram do Império Romano, onde os comandantes militares eram agraciados com o nome de *dux* (“aquele que conduz”, em latim). Seguindo a tradição, países como Espanha e Portugal davam o título a seus maiores generais.

5 PONTOS: realeza ou império. O personagem faz parte da linhagem de sucessão de um reino ou império. Os domínios de sua família são um país inteiro.

Tutor

Tutor é a pessoa que ensinou a magia a o seu personagem. Se você desejar que ele ainda esteja com o personagem, ensinando-o ou protegendo, este é o lugar certo para gastar seus pontos de aprimoramento. O tutor, ou mentor pode possuir até uma pequena biblioteca ou laboratório (que TALVEZ deixe o personagem usar) e pode auxiliá-lo com algumas dúvidas. O Mestre possui liberdade total para definir a verdadeira história do tutor. Seus problemas, seus desejos e anseios e seus objetivos (afinal, ele não iria ensinar magia ao personagem sem um bom motivo).

1 PONTO: seu tutor é um humano. Ele ainda está vivo, e pode ou não morar com o personagem. Pode possuir um laboratório ou biblioteca, ser um druida solitário que quase nunca é encontrado, ou ser um sujeito misterioso escondido nas sombras, que procura o personagem quando interessar.

2 PONTOS: seu tutor é uma criatura sobrenatural. Pode ser um anjo de Paradísia ou um demônio de Arkanun ou ainda um espírito de um mago morto. Seu tutor pode ainda ser um oráculo ou um espírito da floresta (um elemental de água ou terra) ou mesmo um vampiro ou uma Fúria.

3 PONTOS: seu tutor é uma criatura de Infernun. Ele pode estar escondido em uma caverna ou nas catacumbas de uma igreja e usar o personagem como discípulo. Demônios de Infernun são os mais perigosos e não confiáveis de todos os mentores. Eles são traiçoeiros e tendem a pensar no próprio bem deles antes de qualquer outra coisa. E devem ter um bom motivo para ensinar as artes arcanas a um mero mortal. Apesar disso, são ótimas máquinas de matar e caso se interessem podem resolver muitos problemas para o personagem (mas a que preço?).

4 PONTOS: seu tutor pode ser um anjo mais poderoso ou até mesmo um arcanjo. Os motivos de um anjo ter descido dos céus e ensinado as artes místicas a um mortal são tão obscuros quanto sua própria natureza. Geralmente, personagens com mentores de Éden ou Paradísia tendem a se autoproclamar mensageiros de Deus ou até mesmo Messias (e, portanto, merecem um tratamento “especial” da Inquisição). A maior vantagem destes tutores é que eles

costumam acompanhar (de longe) o que seus pupilos andam fazendo (acompanhar, não auxiliar). E chegam até a descer dos céus para conversar com eles (muito raramente).

Aprimoramentos negativos

Alcoólatra

-1 PONTO: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um personagem bêbado, TODOS os testes são difíceis.

Alma escravizada

-3 PONTOS: sua alma foi escravizada por habitantes de Spiritum, criaturas poderosas que o enviam para várias missões ou a cometer atos insanos. Muitas vezes, o personagem possui o livre arbítrio enquanto seu dono não necessita dele para alguma missão. Neste caso, todas as outras prioridades são ignoradas e o personagem precisa realizar a missão imposta por seu possuidor.

Alma vendida

-2 PONTOS: em algum momento de sua vida, seu personagem vendeu a alma para um demônio, mago ou anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer para si a danação eterna. E o responsável por sua alma fará o possível para que seu personagem morra o quanto antes.

Alucinado

-2 PONTOS: o personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes testes de INT (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Assassino serial

-2 PONTOS: por consequência de uma possessão demoníaca (pelo menos assim se pensava na época), seu personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas de manto) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e

guarda a pele de seus rostos...). Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pela guarda, talvez até mesmo pela Inquisição.

-3 PONTOS: igual a o acima, mas seu personagem já cometeu muitas mortes, tendo um destacamento inteiro da guarda em sua perseguição. O Mestre pode exigir um teste de WILL quando o assassino tenta resistir à chance de atacar uma vítima em potencial.

Assombrado

-1 PONTO: por algum motivo, pessoas mortas que o personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo "por que você me matou?" ou "por que deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 PONTO: as coisas dão errado para este personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

Canibal

-3 PONTOS: este personagem foi amaldiçoado com uma apreciação sem igual pelo sabor da carne humanas. Como o Assassino Serial, já matou algumas vezes para satisfazer essa necessidade e está na lista dos procurados pela guarda.

O Mestre pode exigir um teste de WILL quando o antropófago precisar resistir a uma chance de matar e fazer um "lanchinho", acompanhado com um bom *Chianty* (vide Hannibal Lector ou Jeffrey Dahmer).

Cleptomaniaco

-2 PONTOS: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites, chaveiros, portarretratos), coisas aleatórias e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente – o personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Código de honra

-1 PONTO: seu personagem possui um código de honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar



as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos, entre outros.

Defeito físico

Se o defeito físico for corrigido/curado de alguma maneira, o personagem perde o direito aos pontos negativos de aprimoramento.

-1 PONTO: seu personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 PONTO: mudo. Seu personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-2 PONTOS: surdo. Seu personagem não ouve nenhum tipo de som.

-1 PONTO: desajeitado. Seu personagem é extremamente desajeitado. Qualquer teste envolvendo AGI é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão.

-1 PONTO: desfigurado. Seu personagem possui o rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR do personagem não pode ser maior que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

Dependente

-1 PONTO: o personagem possui filhos, entes queridos, pessoas caríssimas e outros NPCs que são dependentes dele e precisam ser protegidos a qualquer custo. O dependente não pode ter atributos maiores do que 10 e não pode ter nenhum tipo de perícia ou poder ofensivo. O Mestre deve criar este NPC e ele deve estar sempre relacionado ao background do personagem.

Drogado

-1 PONTO: viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas). Um viciado deve ter sucesso em um teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um personagem drogado, TODOS os testes são difíceis.

Dupla personalidade

-3 PONTOS: conhecido na psicologia como Síndrome de Caím, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O jogador pode construir um personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo jogador.

Esquizofrênico

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

Ferro frio

-2 PONTOS: o ferro frio se opõe às coisas mágicas; seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio – uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas. Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema...



Fobia grave

-1 PONTO cada: seu personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- Acrofobia (medo de altura)
- Agorafobia (medo de espaços abertos)
- Ailurofobia (medo de gatos)
- Balistofobia (medo de armas de fogo)
- Belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- Botanofobia (medo de plantas)
- Claustrofobia (medo de espaços fechados)
- Demofobia (medo de estar com muitas pessoas)
- Entomofobia (medo de insetos)
- Necrofobia (medo dos mortos)
- Pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um teste difícil de WILL.



Fúria

-1 PONTO: sempre que o seu personagem sofre dano em um ataque ele entra em estado de *berserker*, atacando sem parar e sem retroceder até que ou ele ou o oponente esteja derrotado. A fúria dá ao personagem +5% para ataques e +1 de dano nos golpes, mas em compensação, uma vez que a batalha tenha começado, não há maneira de pará-la.

Gremlinint

-1 PONTOS: ao que parece, um pequeno grupo de Gremlins (minúsculas criaturas empenhadas em sabotar objetos em geral) resolveu acompanhar o personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Cadeados não duram uma semana em suas caixas, ampulhetas quebram sem cair no chão e janelas emperram sem explicação. Este aprimoramento só funciona CONTRA o personagem. Para maiores detalhes sobre Gremlins consulte o capítulo Hordas em DEMÔNIOS – A DIVINA COMÉDIA.

Inimigos

-1 PONTO cada: o personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo

poderoso (algo quase intocável pelos jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um Inquisidor, um poderoso mago demonologista, um dragão, um arcanjo ou outros. O inimigo pode, e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para aventuras e até mesmo como background para a campanha.

Má fama

-1 PONTO: é o oposto de boa fama. Seu personagem é conhecido por alguma característica que possua. Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. A má fama pode atrapalhar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações ou fechar acordos, porque ninguém confia nele.

Mania de perseguição

-1 PONTO: para este personagem paranoico, ELES estão sempre de olho. Inquisidores, Templários, demônios, fantasmas, vampiros, anjos, guardas... Membros de um desses grupos (ou mais de um) perseguem o personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.



-2 PONTOS: igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo perseguindo seu personagem onde quer que ele vá.

Maníaco depressivo

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

Mentiroso compulsivo

-2 PONTOS: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Este é um deles. O personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Obsessão

-1 PONTO: seu personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou um ex-colega). Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar o adversário.

Perda terrível

-1 PONTO: o personagem teve os pais, cônjuge, filhos ou mesmo toda a família assassinada, talvez em um ritual profano. Ele presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível, diante da visão de partes daqueles que amava dispostas em um pentagrama, no centro de sua sala de jantar. Depois disso, nunca voltou a ter uma noite de sono decente.

Qualquer menção à pessoa perdida coloca o personagem em estado catatônico por 3d6 rodadas, completamente incapaz de agir. Mesmo após esse período, o personagem ficará deprimido.

Poltergeist

-2 PONTOS: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais deles rondando seu personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampolhetas funcionam ao contrário, portas se fecham sozinhas. Efeitos fracos ou fortes, dependendo da hora e local.

Sangramento

-1 PONTO: nariz, boca ou ouvidos do personagem sangram quando ele está em contato com alguma coisa sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos. Esse sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizada do como forma de detectar eventos sobrenaturais).

Caso aconteça seguidas vezes, este efeito pode começar a causar dano no personagem.

Toque letal

-1 PONTO: o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

-2 PONTOS: funciona de modo semelhante ao anterior, mas principalmente quando o personagem usa magia. Para cada ponto de magia gasto, algum ser vivo (planta, animal vertebrado ou outros personagens ou NPCs) no raio de 1m por ponto de Focus sofre 1 ponto de dano. Se houver mais de um ser vivo, o maior sofrerá o primeiro ponto de dano, seguido pelo segundo maior e assim por diante. Se não houver nenhum ser vivo na área, o próprio mago sofrerá o dano.

Traumatizado

-1 PONTO: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para enfrentar: foi testemunha de um crime hediondo, presenciou um ritual demoníaco (ou participou de um) ou foi molestado sexualmente.

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o personagem o obrigam a um teste de WILL. Se falhar, será incapaz de agir coerentemente por uma rodada. Ele deverá fazer um teste por rodada durante 3d6 rodadas.

Viciado em jogos

-1 PONTO: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (teste de WILL, difícil).

PERÍCIAS

Perícias são os talentos, habilidades e conhecimentos adquiridos pelo seu personagem ao longo de sua vida. Elas dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. Quando um personagem tem uma perícia, ele também é capaz de reconhecer a qualidade do trabalho de outro na mesma área.

Você é bom mesmo?

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

- Até 15%** Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar
- 15 a 20%** Novato. Está começando a aprender
- 21 a 30%** Praticante. Usa essa perícia diariamente
- 31 a 50%** Profissional. Trabalha com essa perícia
- 51 a 60%** Especialista
- 61% +** Um dos melhores na área

Pontos de perícia

Quando criamos um personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as perícias. Isso vai depender do tipo de campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua inteligência.

- Cada ponto de INT vale 5 pontos de perícia.
- Cada ano de vida vale 10 pontos de perícia.
- Nenhum personagem pode possuir mais de 500 pontos de perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT.

Jack Parker possui 32 anos e inteligência 13. O personagem possuirá $(32 \times 10 + 5 \times 13 = 385)$ 385 pontos de perícia para gastar. John Smith possui 45 anos de idade e inteligência 15 $(45 \times 10 + 15 \times 5 = 525)$. Como não pode passar de 500, John Smith possuirá 500 pontos para gastar em Perícias.

Subgrupos

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

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

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

Valor inicial

Existem três tipos de perícias. No primeiro tipo, um atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas, como é o caso de perícias com armas (o livro GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS traz uma enorme quantidade de armas que são classificadas em grupos, ou seja, armas que são muito aparentadas).

Cada ponto gasto além aumenta a perícia em 1%, até o limite de 50 pontos de perícia mais o valor inicial (mais

tarde, com os pontos ganhos com aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um personagem não pode usar uma perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar adestrar um cavalo, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um cavalo antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes – Desenho e Pintura.

Jaques LeBlanc possui destreza 16 e já tem 16% em armas brancas e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 16% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca lutou na vida! O jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO espadas para 30%, com o acréscimo de 14 pontos de perícia – mas NÃO pode acrescentar pontos à perícia armas brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

Regra opcional: o jogador deve gastar seus pontos de perícias em armas específicas dentro de um ou mais grupos. Por exemplo, se o jogador gasta pontos na arma Florete (grupo das espadas), todas as demais espadas, por serem assemelhadas (mas não iguais) começam com metade do valor, arredondado para cima, de ataque e defesa do Florete (no caso de armas à distância, somente ataque). Some normalmente a Destreza a estes valores. Caso deseje gastar pontos em outra espada, como por exemplo a Montante, o personagem já terá inicialmente metade do valor do Florete. Neste caso, o jogador gasta seus pontos de perícia especificamente nas armas que deseja, e não no subgrupo como um todo. Isso se deve porque, apesar de serem semelhantes, são distintas e variam de tamanho, peso, estilo de combate, balanço e velocidade (vide Iniciativa). Portanto, para calcular o valor base de cada subgrupo, considere que o personagem possui uma “arma principal” para aquele subgrupo, mesmo que depois, conforme ele suba de nível, gaste mais pontos em outras armas do mesmo subgrupo. Os pontos de perícia gastos nesta “arma principal” servirão como base de cálculo para todas as demais armas do mesmo subgrupo. Esta é a opção mais recomendada, por ser simples, prática e fácil.

O anão Rudek Mão de Ferro possui 30/20 na perícia em armas brancas (Machado de Mão, sua arma principal) e Destreza 12, portanto, ele possui 42/32 nesta arma no 1º nível. Durante a criação do personagem, o jogador de Rudek decide que seu anão também saberá utilizar o Machado Militar (mesmo subgrupo: machados) com melhor proficiência que outros machados, por isso ele gasta 20 pontos em ataque e 10 pontos em defesa, ficando com 47/32 [15 (metade de 30) + 20 + 12 (DEX) no ataque e 10 (metade de 20) + 10 + 12 (DEX) na defesa]. Caso o jogador não gastasse nenhum ponto de perícia no Machado Militar, ele possuiria 27/22, que é o equivalente

à metade do valor gasto no Machado de Mão somado ao seu valor de Destreza.

Quando Rudek atinge o 2º nível, seu jogador decide que o anão aprenderá a utilizar com mais eficiência o Machado Bárbaro. Portanto, considere os valores gastos de ataque e defesa do Machado de Mão (arma principal) para calcular o valor base do Machado Bárbaro. Caso os valores do Machado de Mão tenham aumentado, os valores iniciais do Machado Bárbaro, e de todos os outros machados, também aumentarão na proporção de 2x1 (cada 2 pontos gastos no Machado de Mão, em ataque e/ou defesa, o subgrupo dos machados aumenta 1 ponto).

IMPORTANTE: obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia escolhida pelo jogador, mesmo as que possuem valor inicial. Isto representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Kits de perícias

Durante a criação de personagens, você pode escolher alguns kits para jogar. Neles fornecemos alguns grupos de perícias que estão associados a profissões ou carreiras específicas – e custam mais barato do que simplesmente comprar todas as perícias individualmente. A única desvantagem dos kits é que eles dependem do background do personagem e de tempo para serem aprendidos e desenvolvidos.

Lista de perícias

Apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Descrição do grupo.

Subgrupo (valor inicial): Descrição.

Outros Subgrupos possíveis: exemplo 1, exemplo 2...

OBS.: o símbolo * só aparecerá quando a perícia tiver subgrupos. Nesse caso, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

A perícia Animais e seus subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

Tratamento de animais (0): seus conhecimentos lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes.

Treinamento de animais (0): o personagem sabe treinar animais domésticos (ou mesmo selvagens) para executar

truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar. Ensinar tarefas mais complexas, como números de circo, é considerado um teste difícil.

Montaria (AGI): o personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Deve ser especificado qual animal o personagem sabe montar, mas é possível ter várias perícias de Montaria.

Doma (0): O personagem é um domador de animais selvagens. No caso de feras perigosas, como leões e tigres, uma falha crítica nessa perícia pode fazer com que o animal ataque o domador.

Armadilhas (int)

Capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar ou consertar armadilhas, mas nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma. Esta perícia abrange desde simples laços para animais até alçapões com lanças e outras armadilhas ainda mais sanguinárias.

Armas brancas* (dex/dex)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal (espadas, lanças, etc.). A perícia Armas Brancas e seus subgrupos são um pouco diferentes das demais perícias. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

O valor de ataque é testado quando o personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no teste desta perícia indica que o ataque atingiu o alvo visado. O valor de defesa é testado quando o personagem usa a arma para bloquear um ataque feito com socos, chutes ou outras armas brancas. NÃO se pode bloquear ataques feitos com arcos, bestas ou atiradeiras.

Para maiores detalhes sobre o sistema de combate, consulte o capítulo Regras e Testes.

Os valores de ataque e de defesa são tratados como perícias separadas. O jogador não pode usar dez pontos de perícia para aumentar em 10% o valor de ataque e o valor de defesa; ele terá que dividir os pontos ou optar por apenas um dos valores.

Fernando Bacci tem destreza 15, que vale 15% de valor original em armas brancas tanto no ataque como na defesa. O jogador escolhe o subgrupo Espadas, porque Fernando é um guerreiro. Ele gasta 30 pontos de perícia em ataque e 20 pontos em defesa. Terá, portanto, valor de ataque 45% e valor de defesa 35% em Espadas (Espadas 45/35).

Alguns Subgrupos possíveis: Facas, punhais e adagas; Espadas; Machados; Chicotes; Manguais; Maças; Martelos e Lanças.

Existem armas que não se encaixam nestes Subgrupos, como *lien tien kuan* (nunchaku), boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Nesses casos, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de ataque à distância* (dex/0)

Armas de ataque à distância incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas acima. Entretanto, elas são um pouco diferentes.

Toda arma tem defesa 0, ou seja, o personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Uma arma de ataque à distância é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no ataque com uma arma de ataque à distância o personagem deve gastar 2 pontos de perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no ataque deve-se gastar 20 pontos de perícia!

Isso parece uma grande desvantagem, mas há um detalhe: ataques feitos com uma arma de ataque à distância são muito rápidos e muito difíceis de serem defendidos.

Contra um ataque de uma arma de ataque à distância as únicas defesas permitidas são magias e as perícias Escudos e Esquiva. Entretanto, devido à velocidade do ataque, o teste será considerado difícil, ou seja, o personagem pode usar apenas metade de seu valor destas perícias (arredondado para cima). Não é à toa que arco e flecha é uma arma muito valorizada na Fantasia Medieval.

OBSERVAÇÃO: Armas de arremesso (como azagaias, lanças, punhais e dardos) não se incluem nesta categoria. Estas armas de arremesso exigem o uso da perícia Esportes (Arremesso) e permitem defesa normalmente, além de ser adquirida normalmente (ou seja, não é necessário pagar o dobro).

Alguns Subgrupos Possíveis: Arcos Curtos, Arcos Longos, Fundas, Bestas, Zarabatanas, etc.

Armeiro (0) (ferreiro ou carpinteiro)

O personagem é capaz de construir e consertar armas. Qualquer arma pode ser feita (consulte o GUIA DE ARMA MEDIEVAIS), desde que com os devidos materiais. O valor limitante (Ferreiro ou Carpinteiro) depende do material utilizado, pois o personagem deve saber manejá-lo. A perícia pode ser usada sem limitação para reconhecer uma arma, aprender sobre uma arma nova, verificar as condições de uma arma e consertá-la.

Temos aqui uma tabela mostrando o tempo necessário para se construir as armas mais comuns. Quaisquer outras devem ser estipuladas pelo Mestre.

Arma	Tempo de construção
Adaga	5 dias
Espada curta	20 dias
Espada longa	30 dias
Espada de 2 mãos	45 dias
Besta leve	15 dias
Besta pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Martelo	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias

Artes*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de arte. A perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte – enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte.

Um falsificador de pinturas também se acha um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma perícia como outra qualquer.

Além de produzir uma obra, um teste bem-sucedido em uma perícia de Artes também pode permitir ao personagem avaliar a qualidade – ou legitimidade – de um trabalho artístico de outra pessoa. Um acerto crítico durante um uso prático da perícia indica que o personagem produziu uma grande obra de arte, que será muito apreciada e poderá render um bom dinheiro.

OBSERVAÇÃO: o Mestre pode pedir que o personagem passe dias ou até mesmo meses para completar um trabalho. Nesse período, o Mestre pode exigir vários testes de perícia. Uma obra de Leonardo Da Vinci, por exemplo, é resultado de anos de trabalho e uma sequência diabólica de acertos críticos.

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

Atuação (CAR): o personagem é um ator, capaz de simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Esta perícia também pode ser usada longe dos palcos para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras perícias como Disfarce.



Canto (CAR): o personagem sabe cantar de modo agradável. Uma falha crítica no teste significa tomates na cara.

Culinária (PER): o personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas. Preparar certos pratos sofisticados é considerado uma tarefa difícil.

Dança (AGI): o personagem sabe dançar vários estilos e ritmos. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se tiver chance de observá-la durante algum tempo.

Desenho e Pintura (DEX): o personagem sabe representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilustração profissional. Pode usar técnicas variadas: lápis, carvão, óleo etc.

Escapismo (AGI): perícia capaz de libertar um personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas.

Escultura (DEX): arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra ou mármore ou metal. O material deve ser especificado, porém, múltiplas perícias Artes – Escultura são bastante comuns em artistas de primeira linha.

Instrumentos Musicais (DEX): o personagem sabe tocar um instrumento musical. Instrumentos semelhantes devem ser considerados como o mesmo subgrupo. Ele também sabe afinar esse instrumento e corrigir pequenos defeitos em seu funcionamento.

Joalheria (DEX): o personagem sabe lidar com metais e pedras preciosas, fabricar anéis, colares, pulseiras e demais joias.

Prestidigitação (DEX): também conhecido como truque de mãos rápidas. Inclui os efeitos com cartas de baralho e fazer sumir pequenos objetos da vista das pessoas. É a perícia preferida dos "mágicos".

Artesanato* (Artes) (dex)

Os conhecimentos de artesanato permitem ao personagem criar peças decorativas de variados tipos de materiais. Esses objetos em geral representam o local onde vive o artesão, de maneira a constituir uma lembrança.

O trabalho nesse ramo garante uma boa fonte de renda ao personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seu trabalho.

OBSERVAÇÃO: cada estilo de artesanato utiliza um subgrupo de Arte como base. O valor inicial da perícia é metade do valor que possui na Arte e pode-se gastar pontos de perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns subgrupos possíveis: cerâmica, escultura, madeira, pedra, pintura, gravuras.

Artífice* (0)

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, móveis, caixas,

utensílios em geral, ferramentas, potes ou até casas (mas não armas).

Porém, ser um artífice dá apenas o conhecimento para fabricar e consertar os objetos. O projeto da casa fica para um arquiteto e a fechadura da caixa para um chaveiro. O personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Ela engloba uma enorme quantidade de profissões. Os subgrupos representam cada uma delas.

Lembre-se que para exercer esta perícia eficientemente, o Artífice precisa de equipamentos adequados para o seu trabalho.

Alguns subgrupos: armadureiro (armaduras), carpinteiro (madeira), costureiro (tecidos), coureiro (couro), ferreiro (metais), pedreiro (pedra), sapateiro (couro rígido).

Avaliação de objetos (per)

Esta perícia dá ao personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, dizer quanto vale um quadro ou se uma joia é ou não autêntica.

O Mestre deve jogar em segredo um teste da perícia. Objetos conhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (testar a perícia com o dobro do valor). Caso seja bem-sucedido, o Mestre dá ao jogador uma noção (também pode ser o valor exato) do objeto. Se falhar na perícia, o personagem não sabe avaliar o objeto e tem noção disso. Em caso de falha crítica, o Mestre deve dar um valor totalmente diferente da realidade, mas plausível o suficiente para seu jogador não desconfiar de que falhou.

Camuflagem (per)

Permite ao personagem esconder-se ou esconder pessoas em ambientes naturais como florestas e campos. Um teste de perícia bem-sucedido esconde o personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um teste de perícia Camuflagem vs. Atributo Percepção.

Ciências* (0)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

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

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

Astronomia: estuda a construção e o movimento dos astros. O personagem sabe reconhecer estrelas e constelações e determinar se existem planetas à volta de uma estrela.

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

Direito ou Jurisprudência: ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um personagem conhecer manobras legais, processos e intimações.

Ecologia: ramo da biologia que estuda as relações dos seres vivos com o ambiente em que vivem. O personagem sabe que tipo de ambiente uma criatura precisa para viver, que tipo de coisa ela come, quais são seus predadores.

Filosofia: apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a Filosofia é o estudo do pensamento humano. O personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade. Para fins de jogo, Filosofia é um subgrupo de Ciências.

Física: ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica a inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo.

Geografia: estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. O personagem sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

Heráldica: a ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história de uma família.

Herbalismo: o conhecimento de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. É mais específica nesse ponto que a Botânica.

História: estudo de fatos notáveis ocorridos na história da humanidade. A História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4.000 anos.

Literatura: conhecimentos relativos a obras e autores literários. O personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Meteorologia: o personagem sabe prever o clima no dia seguinte com um teste normal. A porcentagem cai 5% para cada dia além do primeiro.

Teologia ou Religião: esta perícia dá ao personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um teste desta perícia.

Zoologia: ramo da Biologia que estuda os animais. O personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, anatomia e comportamento.

Ciências proibidas* (0)

Uma das Perícias mais importantes do jogo, ainda que seja difícil consegui-la. Ciências Proibidas determinam quanto o personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas. Esta perícia é perigosa em níveis elevados: quanto maior o conhecimento do personagem em Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos esses segredos.

OBSERVAÇÃO: assim como a perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma aventura – e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público.

IMPORTANTE: a menos que seu personagem tenha um background fortíssimo com relação ao sobrenatural, esta perícia e seus subgrupos não podem ser compradas com pontos de perícia durante a criação do personagem. Pode ser conseguida apenas com certas vantagens do capítulo Aprimoramentos, ou através de pontos de perícia ganhos com aumento de nível.

Alquimia: ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais.

Astrologia: ciência milenar desenvolvida na China. O personagem pode traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Oculto: permite ao personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar rituais, itens místicos, gestos, livros ou fetiches de magias.

Rituais: capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um ritual. Apesar das diferenças, esta perícia inclui conhecimentos sobre rituais de diferentes origens (São Cipriano, Marranos, Católicos, Islâmicos, etc.). Para cada ponto de Focus necessário para realizar um ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta perícia.

Tarot: possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas em lugar dos mapas. Existem diversas variações no método de leitura.

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

Viagem astral: é a habilidade de controlar o movimento da alma fora do corpo; permite pequenas incursões a Spiritum, desde que se permaneça dentro da mesma Orbe.

Outros subgrupos possíveis: Arkanun, Infernun, Paradísia, Éden, Spiritum, Possessões, Encantamentos, Vampiros, Elfos, Demônios, Anjos, Bruxas.

Disfarce (int)

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa – ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. O teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce rápido (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou metade quando a vítima conhece bem a pessoa que o personagem tenta imitar. Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, teste a perícia Atuação.

Escudos (dex)

O personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate. Caso o personagem esteja usando o escudo, o valor da perícia Escudo substitui o valor de defesa com a arma.

O personagem pode tentar também se defender de armas de ataque à distância que possuem uma balística veloz, como arcos e bestas, por exemplo. Porém, será aplicado somente metade do valor da perícia Escudos (arredondado para cima).

Escutar (per)

Através de um ouvido bem treinado, o personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Personagens que não possuam esta perícia podem utilizá-la usando-se apenas o valor da Percepção como perícia.

Esquiva (agi)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta perícia deve prevalecer sobre um teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema.

Esportes*

Os subgrupos da perícia Esportes podem ser usados em competições, exibições, casos práticos e até mesmo em combates.

Acrobacia (AGI): dá ao personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos e coisas do tipo.

Arremesso (DEX): além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o personagem com esta perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de ataque. Como nas demais perícias de ataque, um sucesso no teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de acerto crítico.

Escalada (FR): esta perícia é usada para escalar, muros, montanhas, paredes, calhas ou outros lugares íngrimes. Quando se tem o equipamento necessário, o teste torna-se fácil, da mesma forma, escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um teste difícil. O Mestre deverá indicar a dificuldade do teste par cada situação.

Natação (AGD): o personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um teste com o dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais difícil (metade da porcentagem).

Salto (AGI): perícia geralmente usada apenas para competições – salto em altura, em distância, triplo, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um teste de Agilidade.

Etiqueta* (car)

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

Alguns subgrupos possíveis: clero, comercial, diplomacia, mercado negro, nobreza, submundo.

Falsificação (int)

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o personagem deve ter no mínimo 30% na perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria). Esta perícia também serve como valor limitante.

Uma falha no teste de Falsificação indica que o personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória, e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O teste da perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.



Ken Frank

Furtar (dex)

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

Furtividade (agi)

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Permite ao personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Idiomas* (0)

No mundo atual existem analfabetos, na idade média existiam ainda mais. Todos os personagens sabem falar pelo menos uma língua, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de perícia) e, a menos que seja estipulado em contrário, para ler e escrever este idioma, é necessário gastar menos 30% em Ler/Escrever. Essa marca pode ser melhorada com pontos de perícia, de forma normal.

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma perícia separada.

Cada Idioma é dividido em Falar e Ler/Escrever. A perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são perícias Independentes.

Alguns subgrupos possíveis: Anões, Élfico, Gnomo, Goblins, Halfling, Orc, Silvestre, Subterrâneo, entre outros.

Jogos*

O personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, use a perícia de Esporte correspondente). Um teste bem-sucedido dessa perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação. Um teste feito com metade da porcentagem normal permite trapacear sem que o oponente perceba.

Alguns subgrupos possíveis: cartas (PER), dados (DEX), tabuleiro (INT).

Línguas antigas* (0)

As línguas antigas constituem uma base importante para o conhecimento, na medida em que muitos livros de ocultismo foram escritos há milênios e jamais foram traduzidos.

Para esses idiomas, Ler/Escrever é mais fácil do que falar, na medida em que é difícil (e em alguns casos, até mesmo

perigoso) encontrar alguém que saiba a pronúncia correta das palavras.

Alguns subgrupos possíveis: Abissal, Aquan, Celestial, Dracônico, Druídico (apenas druidas), entre outros.

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos e outras "coisinhas". São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Empatia (CAR): o personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o teste é difícil.

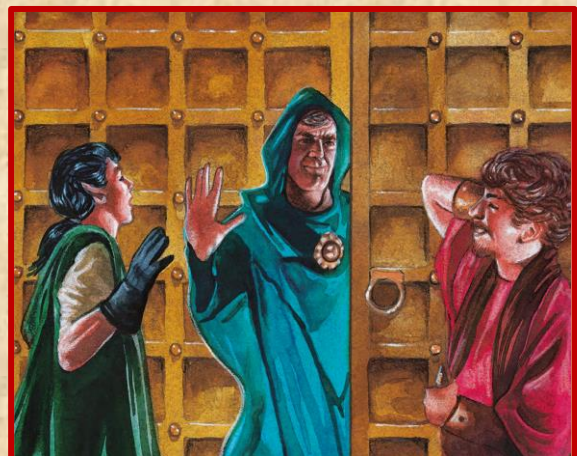
Hipnose (0 / Empatia): através de luzes, movimentos ou palavras, o personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne sugestível e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

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

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

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

Lábria (CAR): trata-se de persuadir pessoas através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.



Liderança (CAR): capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades.

Manha (CAR): ou “*streetwise*”, a sabedoria das ruas. É a habilidade de usar as ruas em benefício do seu personagem. Com esta perícia ele consegue contatos, informações, evitar uma multa de trânsito, fazer compras de objetos ilegais no mercado negro, ou apenas sobreviver fora de casa.

Sedução (CAR): o personagem finge sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar charme.

Tortura (INT / Intimidação): o personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte.

Manobras de combate*

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

Combate montado (40): permite ao personagem cavalgar sem usar as mãos (o animal deve possuir sela e estribo) durante um combate, sendo capaz de atacar e defender-se. Com esta manobra também é possível usar a perícia Animais (Montaria) para esquivar de ataques corpo a corpo direcionados ao cavalo, porém o cavaleiro deve manter uma das mãos ocupadas segurando nos arreios do animal.

Desarme (40): às vezes, o oponente não é o inimigo. Pode ser um aliado sob influência mágica ou até mesmo em uma crise nervosa. Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-lo (muito).

Imobilização (20): o personagem é capaz de, com o próprio corpo, aplicar uma chave de braço ou de perna para dominar o oponente torcendo o membro escolhido, mantendo o adversário imóvel. Com um ataque desarmado bem-sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machucá-lo. Para escapar é preciso um teste de Artes (Escapismo) contra a perícia que o adversário usou no ataque. Só é possível realizar esta manobra em uma criatura que possua a mesma categoria de tamanho que o seu ou menor.

Luta às cegas (40): capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

Luta com duas armas (50): o personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o teste individualmente.

Manobras para impressionar (30): o personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma manobra para impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Mira (30): a vantagem das armas de distância é poder usá-las longe da cena de combate. A mira aumenta em 30% o valor da perícia para o próximo disparo, mas obriga o personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.

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

Manuseio de fechaduras (0)

O uso desta perícia permite ao personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras e cadeados. Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos, mas isso jamais é visto com bons olhos.

Mineração* (0)

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

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um jogador deseje que seu personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao personagem se ele achou alguma coisa. Esta perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns subgrupos possíveis: cristais, gemas, metais.

Navegação* (int)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície da Terra. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir.

Também permite interpretar mapas, como a perícia Ciências (Geografia). A dificuldade do teste varia com as condições (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

OBSERVAÇÃO: lembre-se de que na Idade Média a Europa não conhecia a América.

Negociação*

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

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

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

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

Pesquisa / Investigação (per)

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

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

Primeiros socorros (int)

O personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outras coisas que se deva fazer – ou NÃO fazer – em caso de "acidentes com vítimas".

A perícia permite restaurar 1d3 Pontos de Vida, ou o dobro disso em caso de acerto crítico. É permitido apenas um teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são tratados como uma única ocorrência.

OBSERVAÇÃO: primeiros socorros não pode recuperar mais Pontos de Vida do que o ferimento isolado causou.

Rastreo (per)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça) sendo seguido deixe uma pista.

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é fácil (dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é normal; o trabalho é difícil (metade da porcentagem) em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A perícia deve ser testada novamente se o personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Situação	Bônus / penalidade
Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto	+15%
Pegadas espaçadas, areia	+10%
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50%
Cada 2 integrantes no grupo	+5%
Cada 12 horas passadas	-5%
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

Sobrevivência* (per)

O personagem sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe da civilização. Testes bem-sucedidos desta perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um personagem com esta perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo.

Alguns subgrupos possíveis: deserto, floresta, gelo, montanha, planície e selva.

Subterfúgio (per)

Com esta perícia o personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de castelos e fortificações. Deve ser feito um teste de Subterfúgio vs. atributo Percepção de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

PONTOS HEROICOS

Pontos heroicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente pontos de vida extras, mas uma espécie de "aura heroica" ou "sorte" que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um carro em movimento, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas de um criminoso ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

IMPORTANTE: um personagem recupera 1 ponto heroico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de pontos de vida (também um ponto por dia).

Aprimoramento Pontos heroicos

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

Cabe ao Mestre aprovar o uso de pontos heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de pontos heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 PONTO: corajoso. 1 ponto heroico por nível.

2 PONTOS: valoroso. 2 pontos heroicos por nível.

3 PONTOS: intrépido. 3 pontos heroicos por nível.

4 PONTOS: herói. 4 pontos heroicos por nível.

Por que pontos heroicos?

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

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem campanhas de ação e aventura. Como fazer cavaleiros enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os Templários se juntassem a eles? Um sistema realista de dano não permite que personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isto... Para resolver esse problema, criamos os pontos heroicos, que são pontos "extras" que o jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 50 pontos heroicos poderia enfrentar sete ou oito orcs de uma vez só, como em um RPG de fantasia, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como funcionam?

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

O uso de pontos heroicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o jogador pode declarar o uso de pontos heroicos de modo a evitar danos físicos ao personagem.

Eles NÃO podem ser usados em condições de não heroísmo. Por exemplo, se o seu personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses pontos NÃO poderão ser usados. As situações que não permitem o uso de pontos heroicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o ritual de exorcismo de uma jovem camponesa. O ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse pontos heroicos.



O jogador de Lebeau declara nesse momento que seu personagem usa 5 pontos heroicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebatada quando se choca contra a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos pontos heroicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos pontos heroicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de pontos heroicos em uma campanha. Existem Mestres que gostam de campanha de ação e Mestres que gostam de campanhas de terror e suspense.

O uso de pontos heroicos diminui o fator "medo", pois os personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos jogadores escolherem que tipo de campanha preferem jogar. Isso é uma característica da campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de pontos heroicos, assim devem ser criados e mantidos os personagens.

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

PONTOS DE FÉ

Fé [do latim Fide] S.f. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teologal: adesão e anuência pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de fé expressam o poder máximo dos clérigos: a fé divina. Em termos de jogo, fé representa os pequenos milagres que um aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. Neste jogo, trata-se quase sempre Deus Católico, mas pontos de fé podem ser atribuídos a qualquer divindade: Allah, Shiva, Ganesha, Odin, Rá, Osíris, Tupã e qualquer outra entidade que possa conceder pequenos milagres a seus adoradores.

Aprimoramento Pontos de fé

Pontos de fé é considerado um aprimoramento e pode ser comprado por qualquer personagem, com a autorização do Mestre. Misturar pontos de fé com pontos de magia, PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de campanha que deseja mestrar. Os pontos de fé aumentam naturalmente com o nível do personagem.

1 PONTO: seguidor. 1 ponto de fé + 1 a cada 2 níveis.

2 PONTOS: fiel. 2 pontos de fé + 1 a cada 2 níveis.

3 PONTOS: entusiasta. 3 pontos de fé + 1 por nível.

4 PONTOS: fanático. 5 pontos de fé + 1 por nível.

Outros poderes

Pontos de fé são muito versáteis e podem imitar qualquer poder ou milagre que alguma entidade já realizou (inclui até mesmo andar sobre as águas, multiplicação dos pães, cura de cegos e leprosos, andar sobre brasas, espetar correntes no corpo sem sentir dor, ficar sem comer por longos períodos, controlar o clima, ser resgatado por uma baleia em alto mar etc.), MAS o personagem deve MERECEER esses poderes. Utilizá-los sem motivo justificado ou por motivos torpes, pessoais ou egoístas podem irritar profundamente a entidade que confere esses poderes ao personagem e a bênção pode vir a se tornar uma maldição.

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

Pontos de fé também estão ligados diretamente à devoção do personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo deus ou entidade para a qual o personagem é devoto.

Um guerreiro muçulmano que não cumprir o Alcorão nem praticar as rezas voltadas a Meca, ou que nunca foi até Meca perderá automaticamente seus pontos de fé. Da mesma forma, um cavaleiro templário paladino que não cumpre o código de honra dos cavaleiros, ou um necromante dedicado ao demônio Azeroth perderá seus pontos de fé se não providenciar os sacrifícios humanos e outros rituais que seu deus exigir.

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

A seguir fornecemos uma descrição do que se pode fazer com pontos de fé. Anjos, inquisidores e templários podem ter fé, mas basicamente qualquer personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este aprimoramento.

Poderes da fé

Abençoar

Custo: 1 ponto de fé por pessoa

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

A pessoa abençoada recebe +10% para suas jogadas de defesa e subtrai 1 ponto de qualquer dano que receber nesse período. Este ritual não é cumulativo.

Afastar mortos-vivos

Custo: variável

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

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

Água em vinho

Custo: variável

Duração: 24 horas

Este milagre permite ao clérigo transformar água pura em vinho de boa qualidade. Custa 1 ponto de fé para cada 1d6 litros e sua duração é de 24 horas. Passado este tempo, a bebida voltará a ser novamente água.

Amizade com animais

Custo: 1 ponto

Duração: 1 dia

Com este ritual simples o clérigo consegue demonstrar a um animal que está bem-intencionado e o animal não o atacará, a menos que seja provocado. Se o clérigo desejar, poderá renovar este ritual algumas vezes e se demonstrar amizade sincera, o animal irá se tornar seu amigo verdadeiro.

Arco de Ull

Custo: 1 ponto

Duração: um combate

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 50 cm e no máximo 2 metros em um arco comum. O efeito só dura por um combate e aquele pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para este fim.

Aumento de atributos físicos

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

O personagem pode aumentar um atributo físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um ponto de fé, mas apenas UM atributo de cada vez.

Aumento milagroso de atributos

Custo: 1 a 5 pontos

Duração: 1 teste

Semelhante ao aumento de atributos físicos, mas com a diferença que o personagem pode gastar mais de um ponto de fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM teste. Este poder é utilizado em situações extremas, como quando um herói necessita erguer uma viga caída para remover uma vítima antes que o restante da parede desabe, etc.

Arma elemental

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Com este milagre, o clérigo faz uma prece para seu deus e invoca uma arma branca feita de um elemento qualquer (aquele correspondente à divindade). Esta arma possui o formato da arma favorita do deus e o clérigo usará seu bônus de ataque e defesa com a arma da sua divindade. Independente da forma, ela sempre causará 1d6+2 de dano mágico elemental.

Armadura divina

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Este poder é muito comum entre clérigos não-combativos. Ele cria uma aura protetora que concede a uma criatura alvo um IP de 1d3 contra ataques físicos. Os efeitos desta proteção não são cumulativos com outras armaduras ou proteções mágicas. Caso estas ofereçam uma proteção maior do que a oferecida pela armadura divina, o milagre falha automaticamente.

Ativação de itens mágicos

Custo: variável

Duração: variável

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos deuses e clérigos muito poderosos) requerem pontos de fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção

Custo: 1 + 1 para cada 6 pessoas

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

O personagem pode abençoar um grupo de aventureiros (até 6 pessoas por ponto de fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na defesa).

Bênção de Frey

Custo: 5 pontos

Duração: especial

O sacerdote abençoa a cópula de um casal de modo que daquela relação com certeza nascerá um rebento. O sexo não poderá ser definido, mas com o gasto do dobro de pontos de fé e um sacrifício de um animal do sexo requerido, o clérigo poderá definir se a criança será menino ou menina.

Cântico

Custo: variável

Duração: variável

Quando o clérigo entoa cânticos e orações rítmicas ele entra num estado parecido com um transe. Assim que terminar, o clérigo não poderá ser possuído por qualquer espírito durante 1d6 horas por ponto de fé gasto.

Para que este poder tenha efeito, ele deve ser realizado em algum lugar sagrado para a divindade do personagem (um templo, um círculo de pedras, um cemitério profanado, etc.). Para cada ponto de fé gasto devem ser entoados meia hora de cânticos e orações.

Chuva de lanças

Custo: 5 pontos

Duração: instantânea

Um dos poderes mais utilizados pelos sacerdotes de Odin, a chuva de lanças é invocada contra muitos inimigos. Ela traz do céu inúmeras lanças que caem de ponta em uma área de 10 metros de raio, cada uma provocando 1d10+3 de dano nas pessoas na área, não importando se são amigos ou inimigos do sacerdote.

Comando

Custo: 1 ponto por comando

Duração: 1 rodada

Este ritual permite ao clérigo emitir uma ordem em voz alta (“largue”, “corra”, “pare”, “solte”, “ataque”, etc). O alvo faz um teste de WILL vs. WILL do clérigo e, caso falhe, ele cumpre a ordem estabelecida. A vítima precisa entender a ordem e nenhum comando pode durar mais que uma rodada.

Controlar mortos-vivos

Custo: variável

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Semelhante a Afastar mortos-vivos, mas utilizados por necromânticos e clérigos de deuses malignos. O teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas).

Os mortos-vivos podem fazer um teste de WILL vs. a WILL do clérigo para resistir (como esqueletos e zumbis não costumam possuir WILL, tendem a ser as criaturas preferidas pelo clérigo quando realizam este ritual com o objetivo de conseguir guarda-costas ou escravos).



Conversar com animais

Custo: 1 ponto

Duração: 1d6 rodadas por ponto

Muitos santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um ponto de fé, o personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

Cura

Custo: variável

Duração: instantânea

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

Cura de doenças

Custo: variável

Duração: instantânea

Este ritual permite ao clérigo curar doenças não-mágicas em uma pessoa. Quanto mais forte a doença, maior o custo em pontos de fé.

Criação de água benta

Custo: 1 ponto para cada pequeno frasco

Duração: instantânea

Pontos de fé podem ser usados para criar água benta a partir da água pura do orvalho, à razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo personagem.

Desencantar

Custo: 3 pontos

Duração: instantânea

Este ritual deve ser utilizado sobre algum encantamento ou ritual e o mago pode fazer um teste de WILL vs. o poder da magia para tentar desencantá-la.

Detectar armadilhas

Custo: 2 pontos

Duração: instantânea

Este ritual deve ser realizado em uma pequena área ou um objeto. Caso haja alguma armadilha, o clérigo será capaz

de identificá-la (mas não seu exato efeito ou como desarmá-la).

Detectar magias

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Durante uma rodada o clérigo pode utilizar este poder sobre uma área ou objeto específico e ser capaz de identificar a intensidade da magia (fraca, média, forte) e seu caminho principal.

Detectar o mal ou o bem

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

O personagem pode detectar auras ou emanções malignas (ou benígnas, em sua versão oposta) em um raio de 10 m.

Detectar venenos

Custo: 1 ponto

Duração: instantânea

O clérigo é capaz de identificar através do olhar se determinado objeto, alimento ou líquido está envenenado. Um dos rituais mais conhecidos consiste em mergulhar no líquido uma medalhinha de Santo Antônio, e se ela escurecer, indica que o líquido está envenenado ou contaminado.

Encantar

Custo: 1 ponto de fé para cada bônus de +1

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

O fiel pode encantar uma arma, de modo que a arma passe a ser considerada uma arma +1 durante esse tempo (no que diz propósito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

Falar em línguas

Custo: 3 pontos

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Este poder permite ao clérigo falar em uma língua específica (descrita na perícia Idiomas). O clérigo saberá falar e compreender, mas não saberá ler e escrever.

Favor de Odin

Custo: variável

Duração: instantânea

Este é um dos poderes da fé mais estranhos vistos entre batalha dos nórdicos. Quando usado, o sacerdote transfere todos os bônus que os inimigos adquiriram através de pontos de fé para si e seus companheiros na mesma razão que eles existiam nos indivíduos originais (se cinco pessoas recebiam +1 no dano com espadas, cinco companheiros do sacerdote que portarem espadas receberão esse bônus de +1). O sacerdote deve ser de um nível maior do que o sacerdote que utilizou os outros milagres e deve gastar 2 pontos de fé a mais do que o outro gastou.

Esse milagre é uma concessão especial que Odin dá a seus sacerdotes, provando que pode mudar o curso de uma batalha a seu bel prazer. Apenas nobres com Liderança maior que 50% e uma habilidade com arma maior que 60% podem utilizar este poder.

Flecha de Ull

Custo: 1 ponto

Duração: especial

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 15 cm e no máximo 60 cm em uma flecha comum. Essa flecha poderá ser guardada até ser atirada, quando então voltará ao seu aspecto anterior atingindo ou não o alvo. O pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para o mesmo fim.

Flecha para o céu

Custo: 2 pontos

Duração: instantâneo

O sacerdote atira uma flecha para o céu aberto. Ela atingirá automaticamente um inimigo que esteja no campo de visão do clérigo, não importando a cobertura que tenha.

Laço de sangue

Custo: 4 pontos

Duração: 6 meses

O laço de sangue é feito por um grupo de amigos que se une e faz um juramento pela terra e pelo sangue. Misturam seu sangue em um recipiente com hidromel e depois cada um bebe um pouco. Daí nasce um laço em que cada um sentirá quando o outro precise de ajuda. Quando um deles estiver próximo da morte, poderá enviar uma mensagem mental aos amigos delatando a identidade de quem o matou.

Lança de Odin

Custo: 1 ponto

Duração: um combate

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 60 cm e no máximo 3 metros em uma lança de 2 a 3 metros de comprimento e capaz de provocar 1d6+2 pontos de dano. O efeito só dura por um combate e aquele pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para esse fim.

Luvas de Thor

Custo: 3 pontos de fé

Duração: 3 + 1d6 rodadas

O sacerdote invoca os poderes das manoplas de Thor para proteger suas mãos. Durante o tempo do milagre, ele poderá segurar livremente qualquer item que causaria dano ou que estaria impedido de portar. O item não pode ser um artefato divino (como o martelo de Thor) que imponha restrições superiores.

Luz

Custo: 1 ponto

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Este ritual permite ao clérigo criar uma pequena luz mística, suficiente para leitura e iluminação (1 metro de raio), durante uma cena. A luz também pode ser conjurada sob um objeto ou sob uma pessoa (que pode fazer um teste de AGI para escapar). Caso falhe o teste, cegará temporariamente a vítima.

Maldição

Custo: variável

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Geralmente utilizado por clérigos malignos, este poder causa uma penalidade de -5% nos testes de ataque, defesa e WILL. Utiliza-se 1 ponto de fé para cada alvo. O alvo da maldição pode fazer um teste resistido de WILL vs. WILL do clérigo. Ao gasto de 6 pontos de fé por alvo, a maldição será permanente, caso o alvo falhe no teste.

Masmorra do arbítrio

Custo: 3 + 1 para cada pessoa extra

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Esta magia permite ao clérigo capturar uma pessoa com a força de suas orações e deixá-la imóvel durante uma cena. Cada uma das vítimas tem direito a um teste de WILL vs. WILL do clérigo para resistirem ao ritual.

Palestra

Custo: 5 pontos

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

Este ritual permite ao clérigo realizar uma palestra para um grupo grande de pessoas e o ritual faz com que todos sejam capazes de entender o que o clérigo está falando. Este ritual é extremamente útil para transmitir instruções para grupos durante combates, ou em lugares muito barulhentos.

Purificar a comida

Custo: 1 ponto

Duração: instantânea

Este ritual permite ao clérigo purificar comida suficiente para uma refeição para uma pessoa. O ritual não afeta venenos, mas faz com que uma comida estragada ou duvidosa possa ser ingerida sem problemas.

Resistir à tentação

Custo: variável

Duração: 1 teste

O clérigo roga à sua divindade e pede que ela fortaleça a vontade de uma criatura, concedendo um bônus de 10% em WILL por ponto de fé gasto para resistir a tentações mundanas, como vícios e alcoolismo. Caso o alvo (desde que não seja o próprio devoto) já tenha cedido aos seus vícios, este poder dá uma nova tentativa a ele sem qualquer bônus. Este poder não funciona para contra medo, controle mental, nem contra efeitos mágicos.

Retardar ou acelerar envenenamento

Custo: variável

Duração: variável

Rogando ao seu deus o personagem é capaz de retardar ou acelerar o envenenamento de um alvo em 1d6 horas para cada ponto de fé gasto. Acelerar o envenenamento exige um teste de CON do alvo vs. WILL do clérigo.

Santuário

Custo: 1 ponto por alvo

Duração: 1 cena (ou 3d6 rodadas)

O personagem invoca proteção ao seu deus contra efeitos mágicos, todo teste que o personagem tenha que fazer contra magia ganha um bônus de 10%. Caso utilize sobre outras pessoas, elas não podem estar a mais de 5 metros de distância do clérigo.

Vapores medicinais

Custo: 1 ponto para cada 6 pessoas

Duração: 12 horas

Para realizar este milagre, o clérigo precisa colocar as suas mãos em um recipiente com pelo menos 10 litros água morna e ervas medicinais. Desta forma, a água contida começará a emanar vapor, cujo volume é capaz de preencher um aposento de no máximo 5m x 5m x 3m (de altura). Os vapores curam mais rapidamente as pessoas, que precisam estar em repouso absoluto por 12 horas (tempo de duração dos vapores). Após este período de descanso os alvos recuperam 1 PV (geralmente leva-se um dia completo para recuperar 1 PV). Este poder não cura ferimentos mais graves (que podem levar semanas e meses para melhorar, como ligamentos rompidos ou ossos quebrados), ele apenas acelera o processo de recuperação de 1 PV de 24h para 12h.

Tempestades

Custo: 3 pontos

Duração: vide texto

Este complexo ritual demora cerca de 1d6 + 3 horas para ser realizado (e o clérigo não pode ser perturbado durante a execução dele) e pode trazer dois resultados: o primeiro é uma chuva benéfica, ideal para plantações; e o segundo é uma tempestade pesada, de raios e trovões. A tempestade dura cerca de uma hora.

Tentação de Freya

Custo: 1 ponto

Duração: 3 + 1d6 rodadas

O sacerdote torna o alvo sexualmente mais atrativo, aumentando em 20% seus testes de Sedução. Ele será alvo de muitos olhares e atrairá a atenção das pessoas num raio de 10 metros, podendo ser abordado algumas vezes por indivíduos mais afoitos.

Trovão

Custo: 2 pontos de fé

Duração: instantânea

O sacerdote bate com o pé no chão ou bate palmas, emitindo o som de um trovão. Todos num raio de 10 metros devem fazer um teste de WILL ou ficarão atordoados por 1d6 turnos. Esse atordoamento implica na perda de 15% nas próximas 1d6 rodadas.

Veneno da Serpente do Mundo

Custo: 4 pontos

Duração: 6 horas

O sacerdote pode criar um veneno especial similar ao da Serpente do Mundo. Ele precisa matar uma cobra e misturar seu sangue ao dela. Os líquidos se unirão e se transformarão em uma mera fração de 1 mL de veneno. Quem ingerir essa quantidade receberá $4d6 + 3$ pontos de dano na Constituição. O veneno pode ser utilizado em flechas. Após seis horas ele perde seu efeito.

DEUSES E RELIGIÕES

Em um mundo medieval os deuses podem ser muitos, na maioria das vezes, ou poucos. Mas nesses cenários eles geralmente costumam mostrar que estão ali. Ainda que, a presença das divindades se faça notar principalmente através de seus clérigos, os deuses também possuem seguidores leigos que tentam, de certa forma, viver seguindo suas idéias.

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

Um personagem que tenha o aprimoramento Pontos de fé deve escolher um deus como patrono, e seguir suas obrigações e restrições. Outros personagens podem ou não seguir uma divindade.

Cada bloco a seguir possui a área de atuação do deus, quais são as obrigações e restrições de seus clérigos e quais são os Caminhos da magia permitidos para esses clérigos (ou seja, Caminhos em que o personagem pode gastar seus pontos de magia).

IMPORTANTE: estes são apenas alguns exemplos. O Mestre tem total liberdade para criar seu próprio panteão de deuses do seu cenário e dar os poderes, obrigações e restrições que imaginar, assim como pode adotar deuses de um cenário já pronto. A ambientação muda conforme o cenário e/ou a campanha.

Divindades da cura

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

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

Caminhos permitidos: Água, Luz e Humanos.

Divindades da guerra

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

Obrigações e restrições: Um clérigo da guerra jamais pode recuar diante de uma oportunidade de combate.

Caminhos permitidos: Terra, Fogo, Humanos.

Divindades da justiça

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

Obrigações e restrições: Um clérigo da justiça jamais pode mentir ou desobedecer às leis.

Caminhos permitidos: Água, Luz, Humanos e Terra.

Divindades da magia

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

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

Caminhos permitidos: Metamagia e mais 3 a escolha.

Divindades da morte

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

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

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

Caminhos permitidos: Humanos, Spiritum, Metamagia e escolha entre Luz ou Trevas.

Divindades da natureza

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

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

Caminhos permitidos: Água, Terra, Plantas e Animais.

Divindades do oceano

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

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

Caminhos permitidos: Água, Plantas, Animais e escolha entre Luz ou Trevas.

Divindades raciais

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

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

Caminhos permitidos: de acordo com a raça.

ITENS E SERVIÇOS

Além do escambo, as “peças” são as moedas mais comumente utilizadas em cenários de fantasia medieval. A peça de prata (PP) é a principal. Existem também as peças de cobre (PC) que valem um décimo das peças de prata e são usadas para a compra de miudezas. As peças de ouro (PO) que valem dez peças de prata e são utilizados apenas em grandes negociações juntamente a gemas e pedras preciosas. Mesmo negociações que não utilizem peças, seu valor é utilizado como referência de valores.

Abaixo você encontrará tabelas com diversos itens mundanos e a descrição dos mais “incomuns”, que, talvez, precisem de uma explicação maior sobre seu funcionamento e regras de como utilizá-lo.

Para saber sobre armas, armaduras, escudos, elmos e venenos, consulte o **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**.

Para saber sobre itens mágicos, consulte o **GUIA DE ITENS MÁGICOS** e demais livros do Sistema Daemon, pois cada um deles traz alguns itens mágicos possíveis de serem utilizados. O Mestre deve definir qual tipo de item existe no mundo de campanha.

OBSERVAÇÃO: as tabelas a seguir mostram diversos itens em peças de prata. Os valores apresentados são valores base (mínimos), podendo variar, geralmente para mais. Os pesos dos itens estão em quilos. Alguns objetos não possuem peso determinado na tabela, pois são bastante leves. Neste caso, o Mestre deve usar o bom senso para quantidades significativas.

IMPORTANTE: cada personagem começa o jogo com 4d6 x 30 PP.

ROUPAS	PREÇO	PESO
Alfinete (12 unidades)	600	
Bainha para espada	40	0,5
Bainha para faca	10	0,2
Botas comuns	9	
Botas para cavalgar	25	
Broche simples	15	
Calças de tecido comum	3	
Calças de tecido fino	50	
Camisa tecido comum	2	
Capa luxuosa	200	
Capa simples	7	
Cinto	3	
Cinturão	30	
Colete de couro	15	
Faixas para cintura	5	
Gibão de seda luxuoso	300	
Gorro, chapéu	1	
Linho, (0,1m ²)	80	
Luvas de couro	10	
Manto / robe comum	8	
Manto / robe luxuoso	250	
Roupa básica comum	6	1,0
Roupa básica luxuosa	750	2,0
Roupa da nobreza	7.500	3,0
Roupas de clérigos/ sacerdotes	50	2,0
Roupa de frio comum	80	5,0
Roupas para viagem	10	2,5
Sandálias	5	
Sapatos	10	
Seda, (0,2 m ²)	400	
Sobretudo	60	
Tecido comum (10 m ²)	5	1,0
Tecido fino (10 m ²)	100	0,8
Tecido suntuoso (10 m ²)	150	0,5
Túnica	7	
Vestido simples	10	

OBJETOS COMUNS	PREÇO	PESO
Agulha de costura	2	
Algemas	150	5,0
Algibeira	10	0,5
Aljava (para 20 flechas)	10	1,0
Ampulheta	(texto)	
Anel de assinatura / sinete	50	
Anzol	1	
Apito	1	
Aríete portátil	100	(texto)
Arpéu	10	5,0
Balança de mercador	20	2,0
Balde	5	1,0
Barril grande (50 L)	50	15,0
Barril pequeno (5 L)	5	1,5
Baú grande	200	20
Baú pequeno	50	5
Cadeado bom	1.000	1,0
Cadeado comum	200	1,0
Caneco de cerâmica	2	0,2
Caneta tinteiro	1	
Cantil (2 L)	10	2,5
Cera para vela	5	0,5
Cesta grande	2	0,5
Coberta de inverno	5	1,5
Corde (15 m)	10	5,0

Corde de seda (15 m)	100	0,5
Corrente leve (1 m)	100	5,0
Corrente pesada (1 m)	75	10,0
Escada (1 m)	2	1,5
Esmeril / pedra de amolar	2	0,1
Espelho de mão	100	0,1
Estreps (p/ 2 m ²)	10	2,0
Fechadura boa	400	0,5
Fechadura comum	100	0,5
Ferramentas de artesão / artífice	50	(texto)
Ferramentas de ladrão	300	2,0
Flechas (10)	10	1,0
Frasco vazio (500 mL)	1	0,1
Frasco de óleo (500 mL)	2	0,6
Giz	1	0,1
Instrumento musical	(texto)	(texto)
Kit de disfarces	500	1,5
Kit de escalada	800	25,0
Kit de primeiros socorros	500	2,5
Lâmpada	5	0,2
Lanterna	120	2,0
Lente de aumento	1.000	0,3
Livro	200	0,5
Luneta	10.000	1,5
Marreta	25	7,0
Martelo	5	2,0
Martelo de pítom	10	2,0
Mochila	20	1,5
Pá	10	1,5
Panela de ferro	5	5,0
Papel, folha	4	
Pé de cabra	20	2,0
Perdeneira e isqueiro	10	1,0
Perfume, frasco (50 mL)	3.000	0,1
Pergaminho, folha	2	
Picareta	25	3,0
Pítom	1	1,0
Porta mapas	10	0,2
Pote de ferro (2 L)	10	2,0
Rede de pesca (1 m ²)	5	1,0
Sabão	5	0,5
Saco grande	1	
Saco pequeno	0,7	
Setas para bestas (10)	10	0,5
Sino	10	0,1
Tenda grande	50	15,0
Tenda pavilhão	100	25,0
Tenda pequena	20	10,0
Tinta (50 mL)	75	
Tocha	1	1,5
Vara (3 m)	2	4,5
Vela	1	

EQUIPAMENTOS MÍSTICOS	PREÇO	PESO
Ervas exóticas	(texto)	(texto)
Frasco de água benta (500 mL)	50	0,6
Grimoire (em branco)	8 / pág.	(texto)
Incenso	25	0,5
Laboratório de alquimista	5.000	(texto)
Minerais	(texto)	(texto)
Partes de criaturas	(texto)	(texto)
Símbolo sagrado de prata	250	0,5
Símbolo sagrado de madeira	10	0,5
Telescópio pequeno	100.000	12,5

COMIDA E BEBIDA	PREÇO	PESO
Açúcar	100	0,5
Alho	300	1,0
Arroz	10	1,0
Banquete, pessoa	100	
Barril de cerveja comum (5 L)	18	6,5
Barril de cerveja boa (5 L)	30	6,5
Barril de cidra (5 L)	80	6,5
Barril de vinho comum (5 L)	150	6,5
Barril de vinho bom (5 L)	1.250	6,5
Barril de rum, hidromel comum (5 L)	25	6,5
Barril de rum, hidromel bom (5 L)	50	6,5
Especiarias comus	300	0,5
Especiarias exóticas	1.000	0,5
Farinha	2	1,0
Folhas de chá	150	0,5
Jarra de cerveja comum (1 L)	3,5	1,5
Jarra de cerveja boa (1 L)	6	1,5
Jarra de cidra (1 L)	16	1,5
Jarra de vinho comum (1 L)	30	1,5
Jarra de vinho bom (1 L)	250	1,5
Jarra de rum, hidromel comum (1 L)	5	1,5
Jarra de rum, hidromel bom (1 L)	10	1,5
Leite (1 L)	1	1,0
Maçãs, figos, frutas comuns	2	0,5
Manteiga	20	0,5
Mel	500	1,0
Milho, cevada, cereais comuns	2	1,0
Nozes, amêndoas e castanhas comuns	50	0,5
Ovos, dúzia	1	0,5
Pão	1	0,5
Provisões desidratadas, dia	10	1,5
Queijo	20	1,0
Refeição ruim	1,5	
Refeição comum	5	
Refeição boa	10	
Sal	100	0,5
Sopa	2	
Tabaco	10	1,0
Verduras frescas	2	1,0

Liteira	1.500
Longship	750.000
Navio Brig	250.000
Navio Carrak	500.000
Navio Clipper	1.000.000
Navio Cog12	900.000
Navio de cabotagem, costeiro	50.000
Navio de Corveta	450.000
Navio Drakkar	250.000
Navio Dromond	200.000
Navio Escuna	70.000
Navio Lorca	430.000
Navio Quadrirreme	250.000
Navio Sloop	250.000
Navio Trirreme	200.000
Navio Xebec	170.000
Remo comum	10
Remo de galera	100
Trenó	100
Vela, Velame	200

TRANSPORTE	PREÇO
Barçaça	5.000
Barco costeiro	30.000
Barco de rio	6.000
Biga de guerra	5.000
Biga de passeio	2.000
Canoa comum	200
Canoa de guerra	500
Caravela	300.000
Cargueiro	700.000
Carroça comum	300
Carroça-vagão	400
Carruagem	1.500
Carruagem luxuosa	3.000
Curragh	5.000
Fragata	450.000
Galeão	750.000
Galeote, navio de guerra viking	100.000
Galera	250.000
Junco de guerra	800.000
Junco mercante	500.000
Junco pescueiro	160.000
Knarr, navio pequeno	30.000

ANIMAIS	PREÇO
Ave canora	variável
Bode, carneiro, cabra	30
Boi, vaca	160
Camelo	500
Cão de caça	275
Cão de raça	130
Cão de montaria	750
Cavalo	750
Cavalo de raça	1.500
Cavalo de guerra	2.500
Elefante	5.000
Elefante de guerra	10.000
Falcão de caça	5.000
Felinos para caça	50.000
Frango, galinha	0,3
Ganso, pato	1
Gato	1
Javali	100
Mula, asno, jumento	120
Ovelha	40
Pavão, perdiz, cisne	50
Pombo correio	1.000
Pônei	250
Pônei de montaria	750
Porco	80

ITENS PARA MONTARIA	PREÇO
Alforje grande (200 kg)	40
Alforje pequeno (100 kg)	30
Alimentação de montaria (dia)	0,5
Armadura de montaria grande	(texto)
Armadura de montaria média	(texto)
Arreio e cabresto	30
Ferraduras e colocação	40
Freio e rédeas	20
Junta de boi	15
Parelha de cavalo	50
Sela de carga	50
Sela de carga, exótica	100
Sela de montaria	100
Sela de montaria, exótica	200



SERVIÇOS	PREÇO
Adestrador de animais, treinador (animal)	200
Adestrador de animais, domador (animal)	800
Banho	2
Conductor de carroça (mês)	5
Construtor (mês)	8
Escriba (por página)	5
Estábulo (dia)	2
Estalagem boa (dia)	15
Estalagem comum (dia)	7
Estalagem pobre (dia)	1
Guarda-costas (mês)	10
Guia (mês)	7
Mensageiro	1
Artesão / artífice	(texto)
Serviçal (mês)	3
Trabalhado braçal (mês)	3

SERVIÇOS MILITARES	PREÇO	QTD.
Infantaria leve	10	200
Infantaria pesada	20	50
Arqueiro	40	100
Cavalaria leve	40	50
Cavalaria pesada	100	25
Batedor	60	15
Espião	150	3
Artilheiro	50	5
Engenheiro	150	1
Armeiro	100	4
Armeiro mestre	300	1
Armoeiro	100	4
Armoeiro mestre	250	1
Sargento	80	40
Tenente	150	6
Capitão	300	1

Roupas

O personagem pode querer trajar indumentárias diferentes para diferentes ocasiões. Além disso, certos tipos de roupas podem ser vitais em climas muito frios ou muito quentes. Assuma que seu personagem recém criado possui um ou dois conjuntos de roupas básicas comuns.

Roupa básica comum: composto de uma camisa larga e calças soltas ou uma camisa larga e uma saia e vestido. Um pano enrolado protege os pés ao invés de sapatos.

Roupa básica luxuosa: roupas de luxo, feitas sob medida, adequadas à moda na corte dos nobres. Camisa, calças de lã e botas.

Roupa da nobreza: este traje é feito para ser caro e aparentar isso. Os tecidos costumam ser adornados com metais preciosos e gemas.

Roupas de clérigo/sacerdote: roupas eclesiásticas para desempenhar as funções sacerdotais.

Roupa de frio comum: um casaco de lã, camisa de linho, gorro de lã, capa pesada, calças ou saia grossa e botas. Este traje é propício para o inverno.

Roupas para viagem: botas, uma saia ou calça de lã, um cinto resistente, uma camisa (possivelmente com colete ou jaqueta) e uma grande capa com capuz.

Objetos comuns

Às vezes, o equipamento que os personagens carregam pode ser a variante entre uma aventura bem-sucedida ou um fracasso total. Quando os personagens não puderem fabricar seus próprios equipamentos, eles poderão comprá-los em lojas e feiras encontradas em cidades ou grandes vilas. A maior parte desse equipamento é muito básica e pode ser útil independente de kit ou perícias.

Algemas: instrumento de ferro com que se prendem os braços pelos pulsos. Estas algemas podem atar uma criatura do tamanho de um humano. O personagem algemado pode usar a perícia Escapismo (teste difícil) para libertar-se. Romper as algemas requer um sucesso num teste versus Força 6D. A maioria das algemas têm fechaduras; some o preço da fechadura ao preço das algemas. Pelo mesmo preço, pode-se comprar algemas para criaturas pequenas (do tamanho de um halfling ou gnomo), o teste de FR é o mesmo. Para criaturas grandes (um troll ou minotauro), algemas custam dez vezes esse preço e são bem mais resistentes.

Algibeira: um pequeno saco de couro amarrado por barbantes. Serve para carregar moedas. Suporta 100 moedas (independente de ouro, prata ou bronze).

Ampulheta: é um instrumento usado para medir o tempo composto de dois vasos cônicos, que se juntam por um pequeno orifício por onde se passa areia de um vaso para o outro. Disponível para marcação de uma hora (3.000), seis horas (1.500), doze horas (1.000) ou um dia (200).

Anel de assinatura / sinete: este anel possui um símbolo personalizado marcado. Quando pressionado sobre a cera morna, deixa uma marca identificável.

Aríete portátil: este tronco madeira com a ponta de ferro é o instrumento feito para derrubar portas e portões.

Arpéu: amarrado à ponta de uma corda, o arpéu pode prender a corda em uma parede, janelas, galhos e árvores ou similares.

Balança de mercador: esta balança inclui uma pequena balança, prato e alguns pesos.

Barril: barris são feitos de madeira e são utilizados para armazenar líquidos (geralmente bebidas alcoólicas). Barris pequenos comportam 5 litros, já os barris grandes comportam até 50 litros.

Baú: caixas de madeira reforçadas com tiras metálicas. O baú pequeno possui volume de 0,5m x 0,25m x 0,25m e comporta até 20 kg. Já o baú grande possui volume de 1,0m x 0,5m x 0,5 m e comporta até 200 kg.

Cadeados: os cadeados se abrem com uma chave grande. A dificuldade para abrir este tipo de fechadura depende da qualidade do cadeado: bom (difícil) e comum (normal).

Cantil: saco de couro com um lado mais fino, ou um odre ou uma cabaça com rolha, usado para transportar água. Um cantil comporta água para um dia (dois litros). Quando cheio, pesa 2,5 kg.

Equipamentos de ladrão: estas são as ferramentas necessárias para se usar as perícias Manuseio de fechaduras e Armadilhas. O kit inclui uma ou mais chaves mestras, arames de metal, uma espécie de alicate, três pinças compridas, uma pequena serra de mão e uma pequena cincha e um martelo.

Estrepes: os estrepes são peças de metal com pontas afiadas. Essencialmente são espetos de ferro construídos de modo que uma ponta fique para cima. Um saco de estrepes cobre uma área de 2 metros quadrados. Sempre que uma criatura entra numa área coberta por estrepes, corre o risco de pisar em um. O mestre faz (se preciso) um teste de PER para ver se a criatura viu os estrepes no chão. Se não perceber os objetos, a criatura irá pisar neles e sofrer 1 ponto de dano, além de diminuir seu deslocamento pela metade na área. Uma criatura se movendo à metade de sua velocidade se moverá em uma área com estrepes sem problemas.

Fechaduras: as fechaduras se abrem com uma chave grande. A dificuldade para abrir este tipo de fechadura depende da sua qualidade: comum (normal) e boa (difícil).

Ferramentas de artesanato / artífice: este é o conjunto de ferramentas especiais necessário para qualquer ofício ligado ao artesanato ou artífice. Cada subgrupo possui o seu kit de ferramentas. Sem elas, um personagem deve usar ferramentas improvisadas (se for possível).

Frasco de óleo: 500 mL de óleo que queimam por 6 horas numa lanterna ou lâmpada. Em emergências, também pode ser arremessado a até 10 metros contra um inimigo (perícia Esportes – Arremesso) e inflamado com uma tocha ou outra fonte de fogo (causa 1 ponto de dano por rodada).

Instrumento musical: existem vários tipos de instrumentos musicais: bandolins, flautas, gaitas, órgãos, harpas, tambores, etc. Cada um possui um preço e um peso. Cabe ao Mestre decidir o preço e determinar um peso razoável para cada um deles.

Kit de disfarces: um saco que contém perucas, roupas, alguma “maquiagem” e materiais diversos.

Kit de escalada: pítions, martelo, corda (30m) e um arreo que ajudam em escaladas.

Kit de primeiros socorros: este kit possui ervas, pomadas, unguentos, ataduras, linha, agulha e outros materiais úteis.

Lâmpada: uma lâmpada ilumina uma área de 2 metros de raio, permanecendo acesa durante seis horas, usando 500 mL de óleo. Ela não ilumina tão bem como uma tocha e, ao contrário de uma lanterna, sua chama é desprotegida.

Lanterna: a lanterna é fechada e coberta, feita de metal e vidro, e pode ser carregada com uma mão. Ilumina um raio de 5 metros e queima por 6 horas com 500 mL de óleo.

Martelo de pítions: um pequeno martelo com cabeça de ferro, usado para pregar os espigões (pítions) na parede.

Mochila: onde você pretende guardar tudo isso?! Mochilas são bolsas de couro carregadas nas costas, geralmente com tiras para prendê-las. São grandes e suportam muitas coisas, mas não podem carregar mais que 30kg sem rasgarem.

Perdeneira e isqueiro: perdenadeiras são atritadas para criar faíscas. Ao atingir lenha, as faíscas podem produzir uma pequena chama. Acender uma tocha com perdenadeiras leva uma rodada.

Pítion: quando uma parede não oferece apoios, um escalador pode fazer seus próprios. Um pítion é um espinho de ferro com um orifício através do qual uma corda pode ser presa.

Porta mapas: uma capa de couro ou um tubo fino feito para guardar pergaminhos e outros papéis enrolados.

Sacos: sacos feitos de tecido que servem para armazenar coisas, geralmente alimentos, grãos, cereais, etc. Eles, diferentemente das mochilas, não servem para serem carregados nas costas pois rasgariam facilmente devido ao volume e peso que carregam. Sacos grandes possuem um volume de armazenamento de 1m x 0,5m x 0,5m. Sacos pequenos cabe a metade desse volume.

Tendas: tendas são armações feitas de tecido grosso e/ou couro, geralmente impermeáveis, e são armadas com pedaços de madeira e cordas. Uma tenda pequena é capaz de abrigar duas pessoas de estatura humana ou três de estatura pequena (gnomos ou halflings). A grande abriga até seis humanos ou nove criaturas pequenas. Já a pavilhão comporta 10 humanos e 15 criaturas pequenas.

Tocha: um bastão de madeira enroscada com um linho embebido em parafina ou um item similar. Sua iluminação dura duas horas e têm alcance de 5 metros de raio.

Equipamentos místicos

Ervas exóticas: ervas estão presentes em várias poções e magias. Muito comuns entre bruxas, druidas, magos e alquimistas. Algumas são comuns, outras são mais complicadas. Existem ervas que, para que não percam suas propriedades mágicas, devem ser colhidas em um momento específico (fase da lua, por exemplo), horário específico, com instrumento específico.

Frasco de água benta: um frasco desta água, abençoada por clérigos, pode ser arremessado a até 10 metros contra um inimigo (perícia Esportes – Arremesso) para causar 1d4 pontos de dano em mortos-vivos e demônios. Também é utilizada em rituais mágicos, missas, cultos, celebrações, encontros religiosos, etc.

Grimoire de mago: um grande livro atado geralmente com couro no qual os magos anotam fórmulas e rituais mágicos. A cada 100 páginas, o grimoire pesa 1,5 kg (contando com sua grossa capa).

Laboratório de alquimista: inclui vasos de precipitação, frascos, equipamentos de mistura, moagem e medição, além de diversas substâncias e produtos químicos.



Transportar um laboratório em viagens e aventuras, além de ser extremamente trabalhoso, nunca é uma boa ideia...

Minerais: existem gemas e metais que são utilizados em rituais mágicos ou como fetiche. Alguns são raros e outros mais comuns. Seu valor pode variar bastante.

Partes de criaturas: existe uma infinidade de partes de animais que podem utilizadas, que vão desde coisas comuns como asas de morcego, pernas de baratas, sangue, ossos, olhos, pelos, até mais raros, mágicos e/ou incomuns como sangue de unicórnio, coração de dragão, chifres de demônio, pluma da asa de um anjo...

Símbolo sagrado: um símbolo sagrado é um amuleto utilizado, geralmente, para usar poderes da fé. Cada religião tem seu próprio símbolo sagrado. Sem esse amuleto, um Clérigo não pode utilizar algumas (ou nenhuma) de suas habilidades. Um símbolo sagrado de prata não funciona melhor que um de madeira, mas serve como marca de status para seu detentor.

Telescópio pequeno: esta poderosa luneta é utilizada por astrônomos para observar os astros e estrelas mais próximos. É um instrumento caro, raro e de muita valia.

Comida e bebida

Provisões desidatadas: comida própria para longas viagens, em geral pedaços de carne seca, farinha, algum

cereal e frutas secas, próprias para não estragar durante semanas, a menos que sejam molhadas.

Transporte

Os valores presentes na tabela são para comprar os meios de transporte. Não é possível mensurar o custo de viagem em qualquer um deles, pois vai depender muito da situação do jogo.

Itens para montarias

Alforje: espécie de saco, geralmente de couro, fechado nas extremidades e aberto no meio, por onde se dobra formando dois compartimentos. É posto sobre o lombo dos animais de carga.

Armadura de montaria: a armadura de montaria é um tipo de proteção que cobre a cabeça, o pescoço, peito e corpo de um animal. Tipos de armadura mais pesados oferecem uma melhor proteção em detrimento do deslocamento. Como para qualquer criatura maior que um humano e não humanóide, estas armaduras custam 4 vezes o preço de uma armadura para humanos e pesam duas vezes mais. Se a armadura for para um pônei ou outra montaria de tamanho médio, custará apenas o dobro e terá peso normal.

Os animais que estiverem usando armaduras requerem atenção especial. É preciso ter cuidado para evitar que a montaria fique ferida pela fricção da armadura. O equipamento deve ser removido à noite e o ideal é que só seja colocado alguns momentos antes da batalha. Os animais usando armaduras não podem carregar mais que o cavaleiro e alforjes normais. Por isso um guerreiro montado normalmente leva uma segunda montaria para carregar suprimentos e equipamentos.

Sela de carga: uma sela de carga carrega equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. Uma sela de carga leva todo o equipamento que uma montaria pode carregar.

Sela de montaria: esta é uma sela de montaria comum e que aceita apenas um cavaleiro.

Selas exóticas: uma sela exótica é similar a uma sela comum, mas feita para montarias incomuns, como um cavalo alado. As selas exóticas podem ser de carga ou de montaria.

Serviços

Os personagens podem pagar um NPC para que ele lhes preste um serviço, ou os próprios personagens podem oferecer seus serviços em troca de algumas moedas, comida ou alojamento.

Adestrador de animais: um adestrador é uma pessoa capaz de ensinar comandos aos animais, de torná-los mais dóceis (ou menos agressivos), entre outras coisas. O treinador trabalha somente com animais domésticos (cães, cavalos, etc.) e o domador com animais selvagens (leões, elefantes, etc.), vide perícias. O tempo mínimo para treinar animais domésticos é de 2 meses, e de domar animais selvagens é de 6 meses. São raríssimos os adestradores que trabalham com criaturas místicas (que não existem no mundo real), como pégasus, grifos, hipogrifos, etc.

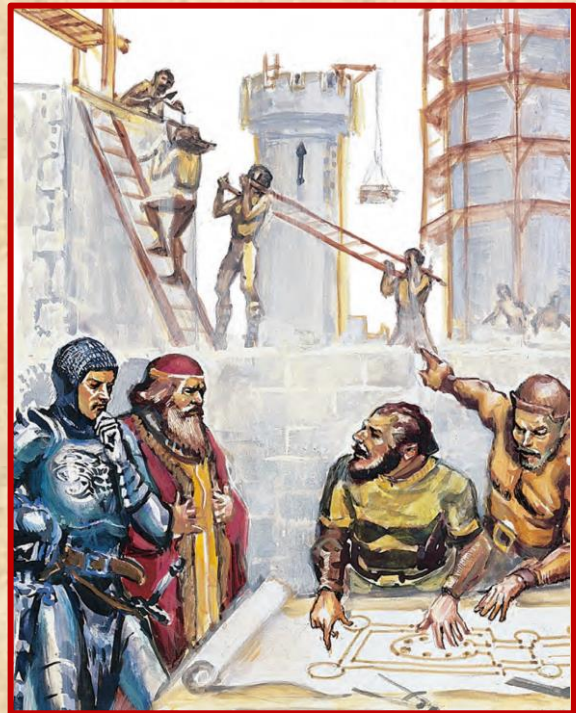
Artesão / artífice: estes profissionais geralmente criam e concertam peças bonitas ou simplesmente úteis. Seu preço depende do quão bom ele é (e conseqüentemente, do quão boas serão suas obras).

Banho: básico, mas quase sempre esquecido por aventureiros envolvidos em missões importantes. O preço listado é referente a um banho humilde.

Construtor: trabalhador braçal com conhecimento em construção de casas, paredes, muros, cercas, estábulos, etc.

Guia: alguém que conhece uma determinada região e sabe quais caminhos percorrer. O guia também sabe se defender em combates de maneira modesta (possui a perícia armas brancas 10/20), mas não se arrisca por nenhum personagem.

Mensageiro: inclui cavaleiros, corretores mensageiros, pivetes de rua e os dispostos a carregar uma mensagem para um lugar para onde iriam de qualquer forma, ou alguém contratado para entregar uma mensagem específica.



Serviçal: um serviçal executará a maioria dos trabalhos mais pesados de uma casa, como limpeza e serviços de cozinha.

Trabalhador braçal: alguém que faz serviços pesados diversos, como cortar lenha, carregar peso, lavoura, etc.

Serviços militares

O primeiro custo apresentado é mensal para uma pessoa, já ao lado do custo mensal de cada função está uma quantidade sugerida para uma tropa mantendo uma porção razoável de comando. Esta tropa custa 19.000 PP mensais. Naturalmente pode-se alterar essa composição à vontade de acordo com as necessidades específicas (mais arqueiros, menos cavaleiros etc).

Armas, armaduras, elmos e escudos

Armas, armaduras, elmos e escudos são importantes para aventureiros combativos, e essas ajudam a determinar a capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Aventureiros geralmente possuem pelo menos uma arma de ataque corpo-a-corpo e uma de ataque à distância, assim como equipamentos de proteção.

Caso não possa comprar ambos, terá de decidir qual será mais importante. Para consultar as estatísticas e os preços das armas, armaduras, elmos e escudos, consulte o livro GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS, de Daemon.

MAGIAS

A definição de magia segundo D.J. Conway, autor do livro *Magick of the Gods and Goddesses*, é o efeito de se retirar energia de um outro plano de existência e, manipulando essa energia através de vibrações, pensamentos e Rituais, realizar efeitos que seriam considerados impossíveis de outra maneira.

Claro que esta é apenas a explicação teórica da magia. Para um jogo de RPG, precisaremos de um sistema de regras que seja capaz de simular a alquimia da forma como ela aparece nos livros arcanos.

A magia, no Sistema Daemon, funciona como um aprimoramento. Caso seu personagem gaste pontos de aprimoramento em Poderes mágicos, ele será capaz de realizar efeitos místicos de acordo com os Focus que escolheu. Para isso, começará o jogo com pontos de Focus para escolher entre as Formas e os Caminhos de magia.

Este livro traz efeitos podem ser realizados com cada Caminho, até 6º círculo e regras opcionais para a magia. O livro GRIMÓRIO traz as regras básicas da magia para o Sistema Daemon.

Aprimoramento Poderes mágicos

Obrigatório para personagens magos.

1 PONTO: aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de magia.

2 PONTOS: mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de magia.

3 PONTOS: mago desenvolvido. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 3 pontos de magia.

4 PONTOS: são personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possuem pelo menos DOIS inimigos mortais a mais do que os que já possuiriam (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado!). Dispõe de 7 pontos de Focus e 5 pontos de magia.

5 PONTOS: um personagem bastante velho, já bem estabelecido e com muita fama entre os magos (tanto mortais quanto imortais). Possui bastante poder e ao mesmo tempo uma grande coleção de inimigos (acrescente QUATRO, pelo menos). Começa com 9 pontos de Focus e 7 pontos de magia.

Tabela de efeitos máximos dos RITUAIS											
Focus	Pts. de magia	Atributo	Alcance do efeito	Dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas	Transformação
1	1	1D	10 m	1d6	+1	IP 1	25 kg	-	-	-	-
2	2	2D	25 m	2d6	+2	IP 2	50 kg	5 m/s	-	1 membro	-
3	3	3D	50 m	3d6	+1d6	IP 3	100 kg	10 m/s	1 m	o mago	1 membro
4	4	4D	100 m	4d6	+2d6	IP 4	200 kg	20 m/s	2 m	1	o mago
5	5	5D	200 m	5d6	+3d6	IP 5	400 kg	40 m/s	4 m	2	1
6	6	6D	400 m	6d6	+3d6	IP 6	800 kg	80 m/s	8 m	4	2
7	7	7D	800 m	7d6	+4d6	IP 7	1600 kg	160 m/s	16 m	8	4
8	8	8D	1600 m	8d6	+4d6	IP 8	3200 kg	320 m/s	32 m	16	8
9	9	9D	3200 m	9d6	+5d6	IP 9	6400 kg	640 m/s	64 m	32	16
10	10	10D	6400 m	10d6	+5d6	IP 10	12800 kg	1280 m/s	128 m	64	32

Entendendo a magia

A tabela acima traz os limites máximos que um ritual pode ter. Estas limitações são necessárias para dar jogabilidade fluida e entender os limites das magias. Mesmo que algum personagem queira criar um novo efeito qualquer, ele deverá obedecer a estes limites. Para maiores esclarecimentos, consulte o GRIMÓRIO.

Abaixo segue uma breve explicação destes limites:

Força (Atributo): refere-se à fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos dados de 6 faces quanto os indicados. O resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico.

Alcance: é a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores conseqüências, incapazes de causarem dano.

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

Aumento de dano: representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que efeitos desse tipo requerem um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: o nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o mago, mas proporcionando penalidade em Agilidade e Destreza; ou com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta Agilidade e Destreza. Dobre esse valor para o Caminho da Terra.

Peso: é a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse Círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesam 100kg.

Aumento de tamanho: trata-se de o quanto se pode ampliar alguma coisa. O alvo do efeito deve caber dentro do raio de efeito após o aumento de tamanho.

Redução de tamanho: trata-se de o quanto se pode diminuir alguma coisa. O valor na tabela é a fração do tamanho original que pode ser obtida.

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

Raio de efeito: é o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar, congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

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

Transformação: em magias nas quais o mago promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, este é o limitante mais importante.

Regras opcionais da magia

A magia é algo muito poderoso no universo de Daemon (que é mais realista e os personagens possuem menos PV que em muitos outros sistemas), portanto, seguem algumas sugestões de regras opcionais para a magia a fim de balancear o jogo. Cabe ao Mestre decidir aplicá-las ou não. Vale ressaltar que elas NÃO são restritas ao kit de mago, pois são regras da magia e valerão (caso o Mestre as adote) para qualquer um que conjure magias.

Rituais iniciais conhecidos

De acordo com o livro GRIMÓRIO, magos começam o jogo com INT+1d6 rituais. Limite o acesso do personagem no início do jogo a rituais que contenham Formas e/ou Caminhos que ele ainda não conheça (que não gastou pontos de Focus). A sugestão é que ele tenha em seu grimoire pessoal no início do jogo uma quantidade máxima de rituais que contenham Formas e/ou Caminhos que ele não conheça equivalente ao seu valor de INT.

Outra sugestão é que os rituais iniciais do personagem sejam de no máximo 2º Círculo, mesmo que possua um

valor de 30% ou mais na perícia Ciências proibidas (Rituais).

Utilizando rituais

O ARKANUN traz a seguinte regra opcional quanto à quantidade de pontos de magia para a utilização de rituais: rituais consomem mais pontos de magia (um para cada Focus do ritual, vide tabela). Por outro lado, rituais podem ser muito mais poderosos do que as magias espontâneas, com maior distância, duração ou efeito. Além disto, o mago não precisa possuir conhecimentos nos Caminhos utilizados para a criação do ritual. Basta não possuir o Caminho Elemental oposto.

IMPORTANTE: Lembrando que para utilizar e/ou aprender qualquer ritual, é necessário ter, pelo menos, 10% por Focus na perícia Ciências proibidas (Rituais).

Pesquisando e aprendendo rituais

No livro GRIMÓRIO (vide Pesquisando novas magias) há a regra de como aprender novos rituais. Ela é um pouco permissiva no sentido de o personagem poder aprender QUALQUER ritual, até rituais de Formas e/ou Caminhos que não conheça. Para equilibrar um pouco mais as coisas, sugere-se o seguinte:

- Se o mago possuir a correta combinação de Formas + Caminhos que o novo ritual exige, então o mago sempre aprende, pois parte-se do pressuposto que ele tem todo o embasamento teórico e conhecimentos necessários para aprendê-lo sem dificuldades.
- Caso o mago não possua a exata soma das combinações de Formas + Caminhos necessários, logicamente o aprendizado não será tão fácil. Em termos de jogo, depois de toda a pesquisa realizada, o personagem deverá realizar um teste normal de Ciências proibidas (Rituais) para rituais até Focus 6, e um teste difícil para rituais de Focus 7 em diante. Caso haja mais magos pesquisando o ritual ao mesmo tempo, (no máximo 5) cada qual fará a sua jogada, caso necessário. A única coisa que muda, conforme escrito no GRIMÓRIO, é o tempo de estudo do ritual.

- Em caso de falha, o mago deverá reestudar novamente o ritual, gastando o tempo necessário para tal (caso reestude sozinho, será mais lento o aprendizado), todavia, a jogada será reduzida em um nível: de normal para fácil e de difícil para normal. Não importa quantas vezes o mago falhe em sua jogada, somente será reduzido um único nível de dificuldade.

Magias espontâneas

Magia espontânea é quando o mago utiliza magias somente com a força do seu conhecimento (sem nenhum tipo de anotação a respeito), limitado a soma das Formas e Caminhos que possua, utilizando todos os fetiches e componentes necessários.

IMPORTANTE: todas as magias espontâneas recebem uma penalidade de 1D em seu poder (trate a penalidade de 1D como 1 Focus a menos).

IMPORTANTE: Lembrando que para utilizar magias espontâneas, é necessário ter, pelo menos, 10% por Focus na perícia Ciências proibidas (Teoria da magia).

No GRIMÓRIO e no TREVAS há uma “divergência” acerca da magia espontânea. Na verdade, tanto o TREVAS quanto o ARKANUN trazem uma opção um pouco mais limitada que o GRIMÓRIO para os limites dos efeitos máximos das magias espontâneas, além da penalidade normal de 1D. Além disso, magias espontâneas utilizam menos pontos de magia por Focus. Veja na tabela a seguir estas mudanças.

Cabe ao Mestre a decisão sobre qual das regras vai seguir. Para maiores esclarecimentos, consulte ambos os livros.

O texto a seguir foi extraído do livro ARKANUN:

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos de Focus preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito?

Para tentar responder a essas e muitas outras questões sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos, sejam principais, primário, secundário ou mesmo terciário. As poucas exceções estão descritas a seguir.

Tabela de efeitos máximos das MAGIAS ESPONTÂNEAS											
Focus	Pts. de magia	Atributo	Alcance do efeito	Dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas	Transformação
1	1	1D	10 m	1d6	+1	IP 1	25 kg	-	-	-	-
2	1	2D	25 m	2d6	+2	IP 2	50 kg	5 m/s	-	1 membro	-
3	2	3D	50 m	3d6	+1d6	IP 3	100 kg	10 m/s	1 m	o mago	1 membro
4	2	4D	100 m	4d6	+2d6	IP 4	200 kg	20 m/s	2 m	1	o mago
5	3	5D	200 m	5d6	+3d6	IP 5	400 kg	40 m/s	4 m	2	1
6	3	6D	400 m	6d6	+3d6	IP 6	800 kg	80 m/s	8 m	4	2
7	4	7D	800 m	6d6	+3d6	IP 7	1600 kg	160 m/s	16 m	8	4
8	4	8D	1600 m	6d6	+3d6	IP 8	3200 kg	320 m/s	32 m	16	8
9	5	9D	3200 m	6d6	+3d6	IP 9	6400 kg	640 m/s	64 m	32	16
10	5	10D	6400 m	6d6	+3d6	IP 10	12800 kg	1280 m/s	128 m	64	32



Ken Frank

Dano direto: é quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo. O máximo de dano possível por uma magia espontânea é 6d6 para um mago humano normal.

Aumento de dano: representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que efeitos desse tipo requerem um fetiche material). Não se trata de dano direto. O máximo de aumento de dano é +3d6.

Magias de improviso

O GRIMÓRIO traz duas possibilidades para se realizar uma magia de improviso. A primeira é quando o mago tenta realizar um efeito que ele nunca tentou realizar antes, com Formas e Caminhos que não possua, ou que sua soma seja insuficiente (tentar “simular” um ritual do GRIMÓRIO). Já a segunda é quando ele não possui os exatos fetiches necessários para a execução de um ritual que possua em seu grimoire ou de uma magia espontânea. Tendo isto em consideração, sugere-se o seguinte:

- 1ª possibilidade: além das regras do GRIMÓRIO, exija um teste difícil de Ciências proibidas (Teoria da magia). Em caso de falha, o mago não poderá tentar realizar o mesmo ritual de improviso até que gaste, pelo menos, 5 pontos na referida perícia.
- 2ª possibilidade: basta proceder também com as regras do GRIMÓRIO.

OBSERVAÇÃO: Lembre-se que tanto a penalidade de 1D por realizar uma magia espontânea quanto as penalidades da magia de improviso (seja pelo motivo que for) são acumulativas.

Caminho Elemental da Água

Finalmente chegamos ao Mediterrâneo. Eu queria que as águas fossem azuis, mas eram negras. Eram águas noturnas.

Louis, Entrevista com o Vampiro.

1º Círculo

Entender Água: permite ao bruxo ou feiticeira saber o gosto de um líquido apenas tocando-o. Pode descobrir as propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, densidade, viscosidade, acidez, opacidade etc.) de um fluido qualquer até um raio de até 10m. O mago é capaz de identificar um líquido através de rituais bastante simples. Detecta a presença de venenos, mas ainda não é capaz de especificar o tipo nem seu (s) efeito (s).

Criar Água: cria água suficiente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica (Força "embriagadora" 1D). A temperatura da água pode variar de muito fria a muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água: o mago pode alterar uma propriedade (ponto de fusão, ponto de ebulição, tensão superficial, densidade, viscosidade, PH, opacidade) de um líquido qualquer, com fonte ativa de 1D. Pode entrar em uma garoa sem se molhar. O mago pode "lavar o rosto e os cabelos" sem molhar o resto do corpo.

2º Círculo

Entender Água: pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições que esteja a água. Pode descobrir às propriedades de um líquido qualquer sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (a magia não identifica o veneno em si, mas o mago pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal).

Criar Água: cria água ou outros líquidos em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho de água fria em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos mais conhecidos deste Círculo consiste em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas simples.

Controlar Água: o mago pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido qualquer conforme a sua vontade. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Muda uma porção de água para o vinho, ou de álcool para água (apagando as chamas). Pode entrar em uma chuva pesada sem se molhar. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

3º Círculo

Entender Água: o mago pode nadar ou se movimentar normalmente na água (2,5 m/s). A bruxa é capaz de respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos afetando os Pontos de Vida de modo temporário também. Ao sofrer dano, a bruxa perde primeiro os Pontos de Vida temporários. Usada em conjunto com Caminho de Humanos, pode saber o estado de saúde de uma pessoa (doenças, venenos e ferimentos).

Criar Água: pode criar uma chuva leve de água em um raio de até 50m, ou um jato de água das mãos (ou outro objeto) do mago. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber 1/2 dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Combinado com o Caminho do Ar, pode-se criar dardos de 3d6 gelo perfurantes que atingem um oponente quase simultaneamente causando 1 ponto de dano cada.

Controlar Água: pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue

nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo d'água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.

4º Círculo

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

Criar Água: cria água suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone de água das mãos do mago com Força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto.

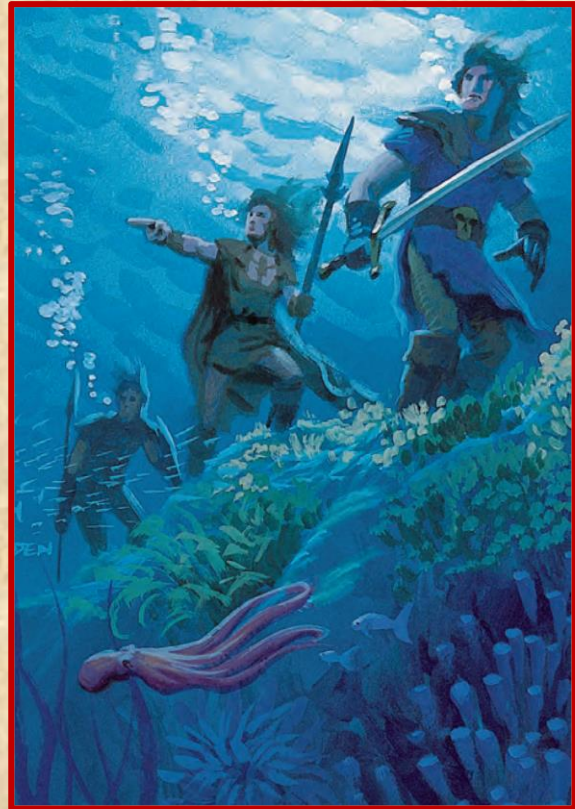
Controlar Água: o mago pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode criar um tentáculo de água com até 10m de comprimento e Força 4D. Pode também formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger o mago de muitos ataques físicos (Índice de Proteção 4).

5º Círculo

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

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

Controlar Água: pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano, com direito a resistência para 1/2 dano). O mago também pode criar uma serpente de água sem alma de até 3 metros de comprimento a partir de uma poça d'água existente com 10 PVs, ataque por mordida 50/50, dano 2d6, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Caminho da Água. Pode criar barreiras com Índice de Proteção 5.



Pode fazer uma chuva mudar de cor, mas o líquido continua sendo água.

6º Círculo

Entender Água: o mago pode enxergar eventos distantes através de uma fonte de água, desde que haja água próxima ao alvo (raio de visão); pode criar um campo debaixo d'água onde até 4 pessoas possam respirar normalmente por vários minutos. Também pode conhecer a precisa localização de todos os corpos d'água de volume igual ou maior que um balde em um raio de até 1km. O mago é capaz de conversar com a água, embora suas opiniões sejam facilmente influenciáveis pelos eventos mais recentes que ela testemunhou.

Criar Água: pode causar uma enchente em um rio, ou quebrar uma seca em uma região. Com um ritual relativamente simples, o mago pode secar um poço artesiano ou uma fonte d'água por alguns dias, pode fazer uma chuva parar de molhar uma área do tamanho de uma vila por alguns momentos. Junto ao Caminho do Ar, pode provocar uma forte nevasca em uma vila.

Controlar Água: o mago pode afundar pequenos barcos, dragando-os até o fundo de um lago através do controle das forças da água; pode separar as águas de um lago ou erguer uma barreira vertical de água com até 5m de altura; pode transformar uma grande quantidade de água (vários barris) em outro líquido qualquer a sua escolha; pode criar uma serpente de água sem alma de 10 metros de comprimento a partir de uma poça d'água existente com 20 PVs, Ataque por toque 75/75, dano 3d6, recuperando 1

PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Carninho da Água.

Caminho Elemental do Ar

Você preferiria voar ou ser invisível?

Louis Lane para Clark Kent, Louis & Clark.

1º Círculo

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

Criar Ar: cria ar suficiente para encher uma bolsa ou uma pequena caixa; pode formar uma neblina com até 10m de raio que dificulta a visão, cria efeitos assustadores com a capa do mago.

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

2º Círculo

Entender Ar: permite ao mago sentir possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar a ele; permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro); pode passar mensagens para outro mago a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem; pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m. Com sua simples concentração, o mago pode entender o que duas pessoas estão falando mesmo que estejam cochichando.

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

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

3º Círculo

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

Criar Ar: cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre); pode criar uma pequena ventania; reproduz o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m; produz o som de uma corneta que pode ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que uma corneta normal.

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

4º Círculo

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

Criar Ar: pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros (FR 4D). Era um caminho conhecido pelo efeito muito utilizado para propelar barcos à vela com grande eficiência; pode criar uma cortina de ar com FR 4D; faz um cavalo levitar; imita o som de animais, do próprio vento ou de um moinho; pode tentar asfixiar uma pessoa destruindo quase todo o ar à sua volta (faz um dano de 4d6 por sufocamento).

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



5º Círculo

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

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

Controlar Ar: pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao mago voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que agüente o peso de um homem em seu dorso. Cria um pequeno espião de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou uma conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 10 PVs, recuperando 1 PV

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

6º Círculo

Entender Ar: o mago pode passar e receber mensagens para uma pessoa a uma distância de 1km, em quaisquer condições, sem que ninguém possa entender a mensagem além do destinatário. Pode também ouvir uma conversa à mesma distância.

Criar Ar: o mago pode simular um furacão com até 400m de raio, com Força 6D (suficiente para arrastar um cavalo). Cria um coral perfeito de 8 vozes afinadas e diferentes cantando uma melodia de conhecimento do mago, cria brumas espessas que reduzem a visibilidade a apenas poucos metros em um raio de 400m na qual o mago pode enxergar perfeitamente.

Controlar Ar: pode formar uma tempestade (em cerca de uma hora). A força da tempestade depende das nuvens disponíveis. Permite ao mago voar com velocidade de até 80m/s, ou acompanhado de uma pessoa à metade da velocidade, ou ainda acompanhado de até 3 pessoas a um quarto da velocidade. Conjura um espião de fumaça dos reinos distantes de Arcádia, capaz de passar por frestas mínimas e com habilidades simples (esconder-se, por exemplo); capaz de entender qualquer idioma que o mago falar; pode interpretar a conversa; também guarda uma imagem e sons por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 20 PV, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Caminho do Ar.

Caminho Elemental do Fogo

O Fogo caminha comigo.

Laura Palmer, Twin Peaks.

1º Círculo

Enteder Fogo: o mago pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Pode sentir uma propriedade física do fogo (temperatura, tipo de combustível, quanto tempo ainda deverá durar etc.). Pode sentir locais onde fogueiras estiveram acesas recentemente. Outro efeito possível é informar há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto tempo falta para ela ficar no ponto (de acordo com o gosto do mago).

É possível saber quanto tempo falta para um metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo: o feiticeiro pode criar uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Permite criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros

combustíveis, mas sozinha não chega a ser muito perigosa (em termos de jogo, o contato com essa chama faz apenas 1 ponto de dano).

Controlar Fogo: o mago controla uma chama simples, alterando sua forma como bem desejar. Ele pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar sua mão ou mudar uma chama do tamanho de uma vela de lugar (apenas alguns centímetros). Também é capaz de mudar uma característica do fogo, como altura, diâmetro, temperatura, cor e luminosidade (múltiplos usos desse efeito não são permitidos na mesma chama).

2º Círculo

Enteder Fogo: pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume e o tipo de combustível. O mago pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar (tipo de material, formato, função, idade e como começou a queimar). Torna a pele do mago resistente ao fogo ou frio, com IP 2. O mago pode sentir onde está a chama mais próxima. Com outro efeito, é capaz de enxergar através de uma fogueira que esteja a até 100m do mago, mas isso exige concentração.

Criar Fogo: pode aquecer uma barra de metal até ela ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada de contato com a pele. Pode conjurar ou apagar uma chama de até 1m de altura (uma fogueira), ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano. Permite acender ou apagar até uma centena de velas simultaneamente. Transfere o calor de todo um objeto do tamanho de uma Bíblia para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

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

3º Círculo

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

Criar Fogo: pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de



uma arma com fogo, causando um adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

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

4º Círculo

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

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

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

5º Círculo

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

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

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

6º Círculo

Entender Fogo: o mago conhece a precisa localização de cada chama maior do que uma tocha em um raio de 1km. Se existirem duas fogueiras próximas, o mago pode olhar dentro de uma delas e ver o que está nos arredores da outra. Permite a um mago entrar em uma chama do tamanho de um ser humano e sair em outra a até 1km de distância, sem sofrer nenhum dano por isso.

Criar Fogo: o mago pode criar fogo suficiente para incendiar uma pequena casa ou chamas tão concentradas nas pontas de seus dedos, equivalentes ao calor de uma fornalha, que são capazes de fazer de dano de 6d6 ou amolecer alguns metais como chumbo. O alcance da bola de fogo é de até 400m e seu raio é 8m.

Controfar Fogo: controla ou molda fogos do tamanho de um pequeno prédio. Pode criar um guerreiro de fogo (sem alma) do tamanho de um urso (com qualquer forma que o mago desejar) a partir de uma chama existente com 20 PV, ataque por toque 75/75, causando dano de 3d6.

Caminho Elemental da Luz

Você já dançou com o diabo sob a luz do luar?

Jack Napier, Batman.

1º Círculo

Entender Luz: visão perfeita. Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente em 1 ponto a

Percepção. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Com um simples efeito, o mago pode identificar um sinal luminoso, ou saber o que está gerando uma luz.

Criar Luz: cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeito semelhante à luz produzida por uma vela, por um curto período de tempo. Cria um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz que distrai (mas não é capaz de cegar nem ofuscar) um oponente.

Controlar Luz: pode fazer pequenos truques de prestidigitação semelhantes aos dos mágicos. Pode mudar cores de objetos ou afetar outras propriedades visuais. Pode deixar um pequeno objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto parecer estar a alguns centímetros de onde realmente está. A feiticeira consegue mudar a cor de seus olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.

2º Círculo

Entender Luz: pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. O mago pode enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um teste de resistência com 2D de Força contra a ilusão). O feiticeiro pode filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando lentes coloridas. Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores (esse ritual é utilizado em conjunto com magias de detecção).

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

Controlar Luz: "mãos mais rápidas que a vista". Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. O mago pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3º Círculo

Entender Luz: o mago pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculos ou luneta) até 100m. O mago pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com este grau de conhecimento, o mago não é ofuscado por luz natural (esta característica não requer o uso de magia).

Criar Luz: cria uma imagem, silenciosa e estática, do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa pode ficar cega temporariamente, se falhar em um teste de resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz. Pode criar uma aura de qualquer tamanho



e cor até 1m além da pessoa ou objeto ao seu redor. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz: pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo em um espelho). Pode "borrar" a imagem de uma pessoa ou torná-la translúcida, conferindo Índice de Proteção 3, sem as consequentes penalidade na Destreza e Agilidade, contra quaisquer ataques físicos. Apaga ou altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor de olhos e cabelos de uma outra pessoa.

4º Círculo

Entender Luz: o mago é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala ou cômodo há até 1 hora. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que estará vendo seja incompreensível) ou a uma luneta. O mago pode conversar com um feixe de luz e perguntar a ele o que viu. A luz possui informação

completa e detalhada sobre qualquer pessoa ou situação pela qual tenha passado, mas sempre responde de forma ambígua, podendo até mentir caso se sinta coagida.

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

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

5º Círculo

Entender Luz: consegue enxergar trechos de Arcádia, ou mesmo Spiritum, seguindo sua luz residual, desde que o mago esteja em um ponto de sobreposição de planos. Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha visto sua alma pelo menos uma vez antes.

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

Controlar Luz: pode alterar a iluminação de uma sala inteira. O mago consegue amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, mas apenas no campo visual). Pode deixar uma pessoa completamente invisível sem reflexos nem sombra. O mago também pode criar um pequeno fogo-fátuo sem alma de 10cm de diâmetro partir de uma fonte de luz, com 5 PVs, ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, Índice de Proteção 2, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Luz.

6º Círculo

Entender Luz: o mago pode enxergar imagens do passado de até 1 semana atrás. Um dos efeitos mais comuns amplia o campo de visão do mago para 1km. Ele pode encontrar uma pessoa específica em uma vila, rastrear padrões luminosos ou enxergar uma cena como se estivesse em outro ponto de vista. Ele também é capaz de forçar um feixe de luz a dizer tudo o que sabe (e eles sempre sabem

muito), mas em caso de falha, a luz mentirá para o mago deliberadamente.

Criar Luz: o mago pode criar o efeito conhecido como clarão supernova: cria um brilho das mãos do mago que cega todos que falharem no teste de resistência contra Força 6D em um raio de 8m. Pode criar um arco-íris ou as famosas espadas de fio incandescente. O mago também pode criar uma barreira de luz cortante que impede a entrada e saída de seres materiais: pode ser uma proteção se o mago ou um amigo está dentro ou uma prisão se for um inimigo.

Controlar Luz: é capaz de alterar completamente a percepção das pessoas em relação ao ambiente em até 10x10m a ponto de as pessoas não reconhecerem nenhum objeto ou criatura na área de efeito. O mago pode mover a imagem de uma casa em até 10m de onde realmente está. Pode fazer um fecho de luz assumir qualquer formato, ou criar um fogo-fátuo sem alma de 20cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz, com 10 PVs, ataque por energia luminosa 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 4, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Caminho da Luz.

Caminho Elemental da Terra

Fui ordenado a me entregar ao Senhor do Mundos. Ele que criou a ti do pó.

Alcorão, Sura 40.

O Caminho da Terra lida não só com a terra em si, mas com outras de suas variações: pó, pedra, minerais, cristais e metais. Há uma limitação nesse Caminho que ainda não foi explicada pelos estudiosos: não é possível afetar ouro com o Caminho Elemental da Terra. Os místicos não sabem dizer porque isso acontece, mas é uma das primeiras lições que os iniciados recebem.

1º Círculo

Entender Terra: pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). Ouro não é reconhecido por magia. O mago pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

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

Controlar Terra: pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas; transforma terra em pedra, ou poeira em barro, ou barro em metal; também conforma uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como

uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP 2.

2º Círculo

Entender Terra: pode "sentir" alguém andando sobre a terra em um raio de 25 metros; pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, mineral ou metálico.

Criar Terra: cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pilha de tijolos ou uma espada, machado ou maça; pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50cm de raio. Pode criar um jarro, garrafa ou materiais de laboratório.

Controlar Terra: pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou vidro; pode revestir os braços do mago com pedra, dando a ele 4 pontos de Índice de Proteção e um bônus de +2 em dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

3º Círculo

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

Criar Terra: cria uma lança ou armadura complexa (até cota de malha com Índice de Proteção 3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo mago, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pequenas pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha em uma parede.

Controlar Terra: pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 4m². O mago pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente a 3D. Endurece o braço do mago conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais; cria uma barreira de terra ou metal com Índice de Proteção 6, ou endurece seu escudo para o mesmo valor.

4º Círculo

Entender Terra: o mago pode "enxergar" pegadas deixadas em um chão de terra, pedra, areia ou poeira deixadas há até um dia, em um raio de 200m; pode deternúnar a idade exata de uma pedra ou mineral. A feiticeira é capaz de identificar corretamente qualquer

amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

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

Controlar Terra: o mago pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecidos são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra na forma de uma estátua com Força 4D e 4 pontos de Índice de Proteção. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal (exceto ouro) de até 1cm de espessura com um simples toque.

5º Círculo

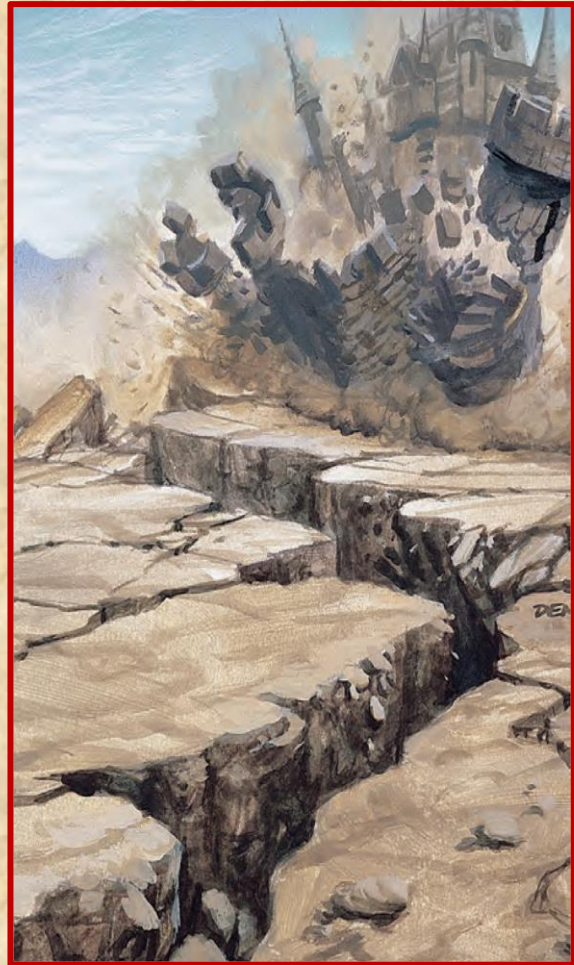
Entender Terra: o mago é capaz de conversar com a terra, pedras ou até mesmo estátuas, se elas possuírem cabeça. A terra normalmente gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos. Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmica ou cristal em um raio de 100m. Pode olhar através de um espelho e ver o que está na frente de outro, desde que a distância máxima entre eles não seja maior que 200m. Pode identificar o estado de um objeto metálico, cerâmico ou cristalino (idade, condições e uso).

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

Controlar Terra: abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Com um ritual, o mago pode conter parcialmente os efeitos de um terremoto. Também pode controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de Força 5D. Pode criar uma gárgula de pedra sem alma de 1,5 metro de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com **15 PVs**, ataque por garra 50/50, dano 2d6, **Índice de Proteção 10**, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

6º Círculo

Entender Terra: o mago pode tocar a terra e sentir pessoas ou animais caminhando sobre ela, em um raio de 500m, usando uma varinha de visgo. O feiticeiro é capaz de se mesclar à terra, desaparecendo da vista do inimigo por um longo período (ele ainda sente fome e frio, mas



pelo menos poderá se livrar da presença do inimigo se tiver força de vontade suficiente para esperar o tempo necessário). Pode saber a composição exata de um minério com um simples toque no mesmo. O mago consegue enxergar através de uma parede de até 1m de espessura como se ela não existisse.

Criar Terra: o mago pode criar um pequeno terremoto, com força para derrubar casas e enfraquecer alicerces (6D). Pode, da mesma forma, conter um abalo sísmico. Pode levantar uma nuvem de poeira inofensiva em um raio de 400m ou uma capaz de atrapalhar a visão em 200m de raio. Cria uma chuva de pequenas farpas metálicas cortantes em um raio de 8m, capazes de causar dano de 6d6 no total, com direito a um teste de resistência para reduzir o dano à metade.

Controlar Terra: o mago pode cavar a terra, criando buracos ou túneis com 3m de diâmetro e até 10m de comprimento (ou equivalente). Pode desviar setas metálicas de suas trajetórias, agindo como IP 6, desviando automaticamente qualquer seta que faria menos de 6 pontos de dano. Pode criar uma gárgula de pedra (sem alma) de 3 metros de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com **10 PVs**, ataque por tentáculos de pedra 70/40, dano 3d6, **Índice de Proteção 6**, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Caminho da Terra.

Caminho Elemental das Trevas

Minha vida é um quarto escuro. Um quarto bem grande e escuro.

Beetle Juice.

O controle das Trevas só pode ser feito se existirem sombras e escuridão suficientes para a realização da magia, caso contrário, o efeito gerado poderá ser mais fraco do que o esperado. Exceção é feita para a Forma Criar, na medida em que sua concepção é justamente aumentar a quantidade de sombras ou criá-las onde não existem.

Em um ambiente onde não há escuridão (em uma sala iluminada pelo Sol por exemplo) o mago fica impossibilitado de usar um efeito de Controlar Trevas. Mas, se antes disso ele usar um efeito de Criar Trevas, ele pode, depois, fazer uso das mesmas sombras que criou contra seus inimigos. É importante salientar que são dois efeitos diferentes e independentes.

1º Círculo

Entender Trevas: enxerga bem melhor no escuro, mesmo sem o uso de magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Ele pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não arcana.

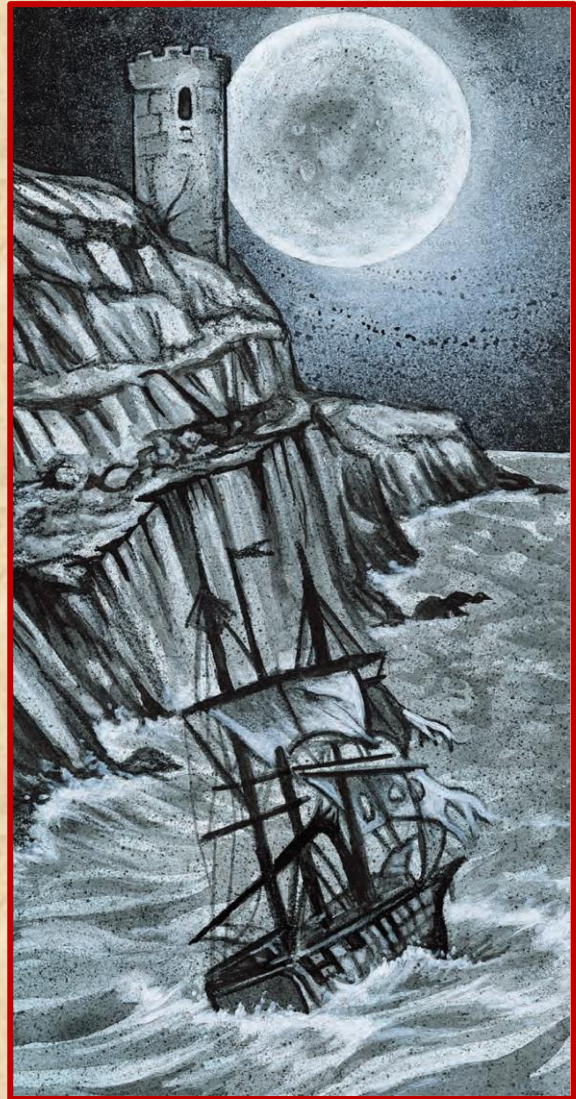
Criar Trevas: o mago é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que desejar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis podem ser criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido por um curto período de tempo.

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

2º Círculo

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

Criar Trevas: pode aumentar a intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O mago consegue expandir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Pode deixar uma caixa, um manto ou



capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem magia (Força da magia 2D).

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

3º Círculo

Entender Trevas: o mago consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. O mago fica totalmente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos. Ele é capaz de reconhecer se uma sombra é natural ou de origem arcana.

Criar Trevas: o mago consegue duplicar de tamanho sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de

uma rede ou teia de aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolver o mago em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria.

Controlar Trevas: o mago consegue moldar tentáculos, imagens ou mesmo guerreiros feitos de trevas, com força capaz de erguer um ser humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma aura negativa e fria capaz de drenar força vital do oponente, aumentando o dano em 1d6. Pode conjurar uma capa defensiva com Índice de Proteção 3 durante um combate.

4º Círculo

Entender Trevas: pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. A bruxa consegue enxergar no escuro a até 100m. O mago pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora sejam muito observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, o mago pode tentar descobrir quem a criou (FR 4D contra WILL do mago).

Criar Trevas: cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, como as famosas Espadas Sombrias, causa dano por dreno de energia vital de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo deixando-o com penalidade de 4 pontos em um atributo físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse sob um guardassol.

Controlar Trevas: envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao mago quadruplicar as dimensões de sombras ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. As bruxas conhecem poderosos rituais capazes de infligir dano em uma pessoa através de sua sombra, ou métodos de roubar ou modificar permanentemente a sombra de uma vítima. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha (ver Luta às Cegas).

5º Círculo

Entender Trevas: o mago consegue tocar o plano de intersecção entre Spiritum e Tenebras e mesclar-se às sombras que existam ao seu redor, sendo capaz de se transportar a uma distância de até 50m. O mago pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (esta é uma forma que recebe dano de fontes luminosas, sendo, portanto, um pouco arriscada para o mago). Ele pode conversar com as

sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o mago.

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

Controlar Trevas: pode "solidificar" as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados, tenham 5D de pontos de vida e 5D de Força, todos eles com IP 5. Pode esconder até 2 pessoas em uma sombra.

6º Círculo

Entender Trevas: o mago consegue tocar o Reino Escuro de Spiritum e penetrar na escuridão, sendo capaz de se transportar até outro ponto imerso em sombras, cerca de 400m distante. O mago pode enxergar na escuridão total, mesmo que criada pelo Caminho das Trevas. Pode ler a mente de uma sombra e dela extrair à força as informações que desejar, embora as sombras não gostem desse tratamento.

Criar Trevas: escurece uma área igual a 400m de raio, ou deixa em total escuridão (nanquim) um raio de 8m. Pode fazer sua sombra se tornar uma cópia exata de seu corpo. Cria um enorme "buraco" no tecido do espaço capaz de absorver até 800kg ou 4 pessoas.

Controlar Trevas: o mago pode arrastar uma pessoa consigo para o Reino de Escuridão Total criado pelo próprio mago dentro de Spiritum, com capacidade de 800kg. Cria um Demônio das Sombras com 10 PV, ataque por energia negativa (toque) 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 3, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por magia do Caminho das Trevas.

Caminho Natural dos Animais

Todos os animais, exceto o homem, sabem que o mais importante na vida é aproveitá-la.

Anônima.

Este Caminho inclui o chamado de animais, quando a situação permitir, ou simplesmente a conjuração mística através de pentagramas, runas e círculos de conjuração e proteção.

Entende-se por conjuração a criação de um objeto ou criatura a partir da Forma-Pensamento, enquanto o chamado é a convocação de uma criatura que já existe e está nas proximidades. Na prática, uma criatura chamada pode demorar mais a atender o chamado, pois precisa se

deslocar até o mago. No entanto, tende a obedecer aos comandos do mago de bom grado.

Em termos de jogo, ambos os modos são descritos sob a Forma Criar, mas o jogador deve especificar qual dos modos o personagem está usando. Cabe ao Mestre fazer com que as vantagens e desvantagens de cada modo apareçam na aventura.

Animais não são criaturas mutáveis, e o uso deste Caminho aliado aos Caminhos Elementais podem eventualmente alterar a forma de um animal, ou até mesmo destruí-lo ou mutilá-lo permanentemente.

De modo geral, magos que realizam muitos efeitos do Caminho Natural dos Animais acabam por respeitá-los cada vez mais ao longo do tempo. Dizem que os maiores estudiosos neste Caminho passam meses ou até anos sem realizar um efeito que seja.

1º Círculo

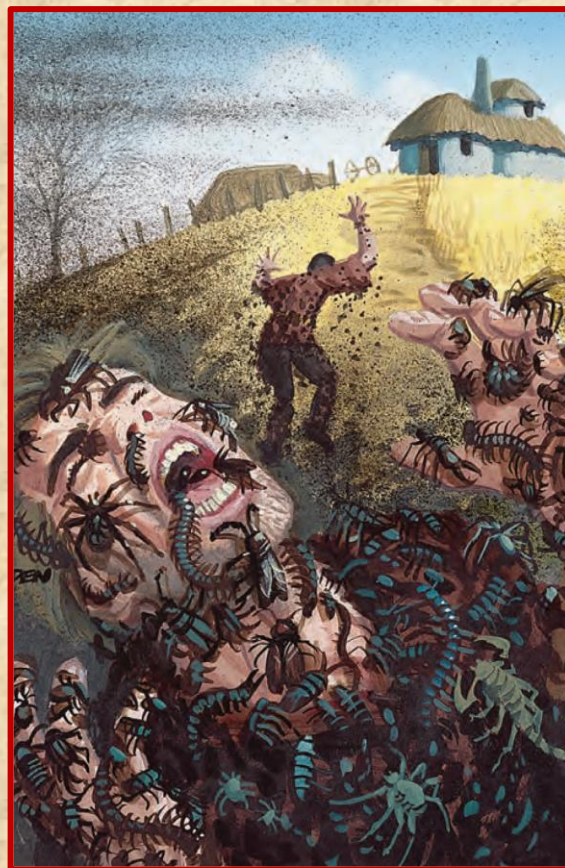
Entender Animais: deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao mago sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O mago consegue obter uma imagem mental de um animal se ele segurar uma parte dele (uma pata, um pelo, uma pena). O mago é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte está segurando. Pode saber o estado de um animal olhando para ele (estado de saúde, ferimentos, idade, etc.).

Criar Animais: cria ou conjura alguns insetos ou outros animais pequenos. Cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru, ou outra pele de animal. Pode destruir o pelo, as penas ou escamas de um animal. Consegue afetar seu estado de espírito (irritá-lo, provocá-lo ou acariá-lo à distância). Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou várias pombas de dentro de um lenço, mas apenas por um curto período de tempo.

Controlar Animais: altera o gosto de um pedaço de carne. Transforma carne crua em vermes, borboletas ou outros insetos, ou um pequeno animal em outro. Permite ao mago controlar um pequeno animal, ou um grupo de pequenos animais (desde que não excedam 25kg). A bruxa é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal. Pode consertar magicamente uma armadura de couro, mas sem lhe conferir propriedades místicas.

2º Círculo

Entender Animais: o mago é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço do couro (desde que o mago conheça o tipo de animal em questão, caso contrário, ele não conseguirá identificar o animal). Sentir a presença de um animal de determinado tipo na região. Sentir a direção do animal mais próximo de determinada espécie. A feiticeira consegue enxergar através dos olhos de um animal.



Criar Animais: pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o mago conheça. Cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes e insetos. Conjura um animal maior, como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (até 50kg).

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

3º Círculo

Entender Animais: conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O mago é capaz de enxergar através dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do mago (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo). O mago pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais: cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande como um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro São Bernardo ou outro animal (até 100kg); ou os destrói (dano 3d6). Somado a Humanos 3, o mago pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes

de um tubarão, o veneno de um escorpião, a mordida de um leão).

Controlar Animais: controla animais maiores (até 100kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em até 100% para mais (desde que não ultrapasse 100kg) ou encolher em até 50% para menos. Faz um animal ficar com um medo incontrolável do mago. Mantém o controle físico total de um animal pequeno, e aliado à Forma Entender, permite ao mago literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4º Círculo

Entender Animais: o mago é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as últimas horas (quanto mais diferente do homem, mais difícil e confusas as imagens se tornam). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais: cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal até um máximo de 200kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o Caminho Humanos (Focus 4 ou maior), permite ao mago transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre; ou aproveitar poderes específicos deles, como garras, mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos e outros.

Controlar Animais: controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em até 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal, fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado). Transforma um animal em outro (até um máximo de 200kg).

5º Círculo

Entender Animais: o mago pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao mago. Animais possuem personalidades muito distintas entre as espécies obrigando o mago a uma escolha cuidadosa do animal com o qual deseja falar. A bruxa pode escutar através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver). Pode falar simultaneamente com mais de um animal de espécies diferentes. O mago pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais: através dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal como um tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo búfalo (até 400kg) para defendê-lo. Pode conjurar alguns animais de médio porte.

Controlar Animais: altera um animal para o seu "lado negro", transformando-o em uma besta assassina (precisa possuir a Forma Entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite máximo de pesos e tamanhos, mas sem alterar muito o tamanho final do animal (até 25% para mais ou para menos).

6º Círculo

Entender Animais: o mago é capaz de conversar com um grupo de animais da mesma espécie, ou vários animais de espécies diferentes. O mago também pode ler a mente de um único animal que não queira conversar com ele.

Criar Animais: pode conjurar ou chamar um grande animal como elefantes ou hipopótamos, ou uma grande ninhada de pequenos animais (ratos ou insetos) capaz de atacar diversas pessoas.

Controlar Animais: pode transformar um animal em outro variando o tamanho em até 50% para mais ou para menos. Também é capaz de controlar um grande animal (o que requer concentração absoluta), ou um grupo grande de animais pequenos como pássaros ou ratos. Ele também pode criar um poderoso círculo de proteção contra animais (FR 6D) capaz de protegê-lo dos ataques ou de mantê-los presos (caso estejam dentro do círculo).

Caminho Natural dos Humanos

Eu sou um fã do homem. Talvez o último.

John Milton, Advogado do Diabo.

Os humanos estão tradicionalmente divididos na Cabala como Espírito, Corpo e Mente. Entender Humanos trabalha com o espírito humano, e lida com rituais relacionados ao entendimento de línguas, emoções e sentimentos, ligações arcanas e outros.

Criar Humanos lida com a carne e o corpo humano. Rituais de regeneração, modificação de aparência, membros extras e outras modificações carnis. É a base para todos os rituais de transformações envolvendo outros Caminhos de magia.

Controlar Humanos lida com a mente, envolvendo rituais de controle mental, ilusões baseadas em alucinações, comandos mentais, telepatia e outras.

1º Círculo

Entender Humanos: o mago pode aumentar seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, como peso, altura, idade, cor de cabelo ou se a vítima está com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL vs. WILL do mago para passar uma informação falsa). Com apenas um olhar direto nos olhos da vítima, o mago é capaz de avaliar suas reações e prever alguns movimentos (aumentando assim suas chances de uma conquista em um bar). Pode colocar uma idéia em uma pessoa, como fome, medo, pressa, cansaço, dúvida ou preocupação.

Criar Humanos: pode alterar pequenas características (cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrário

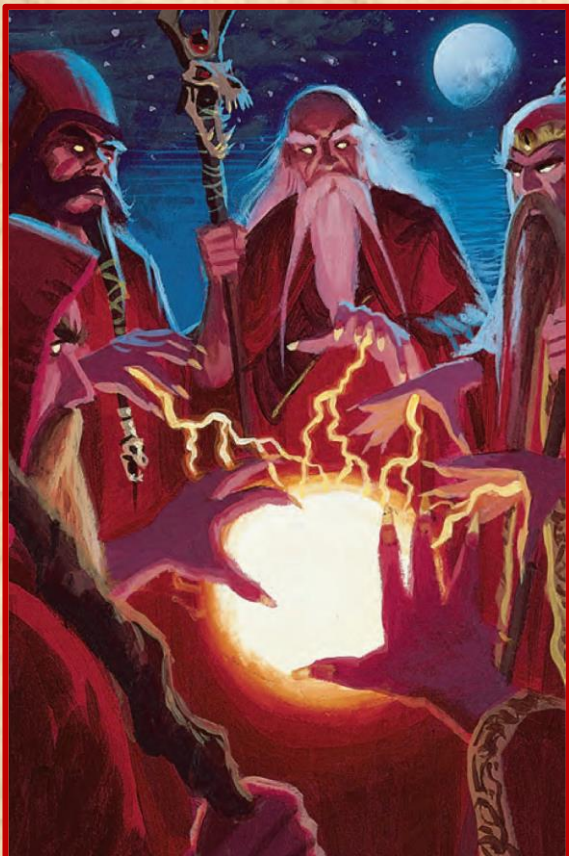
do Caminho da Luz, essas mudanças são físicas, e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, sobrancelhas, formato dos dedos, tamanho dos membros, das unhas ou dentes).

Controlar Humanos: hipnotismo básico com relógio ou pêndulo. Pode aumentar a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (como gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente da pessoa (para buscar fatos públicos, e notórios, como nome do pai/mãe, do cachorro, endereço e outros). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para o mago, um teste de WILL vs. WILL é necessário.

2º Círculo

Entender Humanos: o mago pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. Ele sente as emoções básicas que uma pessoa está sentindo e pode aumentar, modificar ou diminuir algumas dessas emoções.

Criar Humanos: pode remover manchas e pintas, ou apagar cicatrizes por um período de tempo. O mago pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo, pode distorcer ou deformar a pele do rosto de uma pessoa, pode mudar discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia armazenado). Pode remover ou alterar uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está



com dores em alguma parte do corpo ou se quebrou algum osso.

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

3º Círculo

Entender Humanos: compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o mago (isto não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao mago entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela está mentindo, por exemplo). Decifrar e interpretar corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos: pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (valor básico da perícia Atuação: pode ser aumentada com uso correto de sombras ou maquiagem). Molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos: controla uma pessoa mentalmente. Para isto, deve olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e a memória.

4º Círculo

Entender Humanos: compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas. O mago pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado, o mago pode identificar seu companheiro mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. A feiticeira é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (uma catedral lotada, por exemplo) até um raio de 100m.

Criar Humanos: deixa uma pessoa mais forte, rápida ou ágil (aumenta em 1d6 um atributo físico temporariamente), pode criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) ou mudar o formato dos dentes. Pode alterar o peso e a altura de uma pessoa ou de si próprio, para o dobro ou metade do valor original. É a base para qualquer mudança corporal envolvendo outros caminhos no corpo do próprio mago. A partir do 4º Círculo de Humanos e de outro Caminho Elemental, o mago pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os rituais mais comuns são: Pele ígnea (Fogo), Transformação água (Água), Pele de mármore (Terra), Forma de vapor (Ar), Invisibilidade contínua (Luz) e Mesclar-se às sombras (Trevas). Também pode ser utilizada em conjunto com os outros Caminhos Naturais para permitir ao feiticeiro que se transforme em plantas ou animais ou adquirir parte de suas características (asas, brânquias ou garras).

Controlar Humanos: permite ao mago implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre-humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olho-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros Caminhos de Magia. Um teste de WILL vs. WILL sempre é permitido.

5º Círculo

Entender Humanos: determina a localização de uma pessoa que o mago conheça, até um quilômetro de distância. O mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas bruxas, assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos: pode moldar a carne humana em pequenos pedaços como se fosse argila, mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando e torcendo-os ou criar um homúnculo (uma criatura disforme de 10cm de altura que sai da boca do mago e o obedece cegamente). É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosa (junto a outros Caminhos), como metade humano e metade cavalo, cobra, aranha, escorpião, leão e outras.

Controlar Humanos: controla uma pessoa apenas pelo toque: ela obedece o mago por até uma hora e tem direito a um teste de WILL a cada outra hora. Ele pode criar uma aura de paz e tranquilidade em volta de sua pessoa. Pode controlar simultaneamente até 2 pessoas, ou dividir seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livros ou lutar e resolver um problema ao mesmo tempo).

6º Círculo

Entender Humanos: determina a precisa localização de uma pessoa que o mago conheça, até 400m de distância, ou duas pessoas em 200m, e assim por diante (muito útil em combates contra grandes grupos, onde o mago precisa saber com certeza onde estão seus colegas). O mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Permite uma conexão espiritual entre quatro pessoas, de modo que todas compartilhem sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos: permite ao mago deformar o próprio corpo, ou modificá-lo de maneira que obviamente o mataria, como abrir a caixa torácica com as mãos e guardar objetos em seu interior, por exemplo. Também permite ao mago criar novos pares de braços ou pernas (exceto a cabeça), criar novos dedos ou deformar os existentes de maneiras inumanas, criar espinhos, chifres e protuberâncias de ossos afiados, caudas vestigiais, membranas dácilas e asas planadoras.

Controlar Humanos: controle de multidões. Permite ao feiticeiro comandar simultaneamente até 4 pessoas,

sincronizadas como se apenas uma pessoa as comandasse, capazes de realizarem ações independentes; ou dividir sua mente em quatro, sendo capaz de realizar simultaneamente uma tarefa física e três mentais (mas não pode realizar magias).

Caminho Natural das Plantas

O carvalho não é apenas testado, mas enrijecido pelas tempestades.

Lettie Cowman.

As magias de Controlar e Entender Plantas só podem ser feitas se existirem vegetais e plantas suficientes para a realização da magia, caso contrário, o efeito gerado poderá ser mais fraco do que o esperado. Exceção é feita para a Forma Criar, na medida em que sua concepção é justamente aumentar a quantidade de plantas ou criá-las onde não existem.

Em um ambiente onde não há vegetação (no corredor de um castelo por exemplo) o mago fica impossibilitado de usar um efeito de Controlar Plantas. Mas, se antes disso ele usar um efeito de Criar Plantas, ele pode, depois, fazer uso das mesmas plantas que criou contra seus inimigos. É importante salientar que são dois efeitos diferentes e independentes.

1º Círculo

Entender Plantas: saber o gosto de uma fruta ou verdura ou cheiro de uma planta pelo toque. Sentir uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Saber com exatidão que tipo de planta o mago está tocando (depende do fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes.

Criar Plantas: o mago pode criar uma pequena planta específica ou uma fruta, um objeto pequeno de madeira esculpida. Ele também pode conjurar algumas folhas de papel ou um buquê de rosas (ou outras flores), truque muito conhecido dos mágicos das côrtes europeias.

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

2º Círculo

Entender Plantas: o mago se orienta melhor na floresta (não se perde nunca, nem anda em círculos). Permite ao mago saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Possui conhecimentos sobre ervas medicinais e chás

alucinógenos que auxiliam em viagens astrais. É capaz de identificar qualquer espécie de planta.

Criar Plantas: cria um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o mago conheça, ou um banquinho, um bastão, uma cadeira ou outro objeto. Cria uma árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (o arbusto desaparecerá em 3d6 rodadas), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno caderno.

Controlar Plantas: pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Pode fazer um arbusto se mover, ou um galho sacudir. Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com até 1,5m de altura. Deixa uma folha de papel com a resistência de madeira.

3º Círculo

Entender Plantas: permite ao mago conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o mago precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o mago de onde estará a planta que ele possui. Perceber diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. Permite ao mago desenvolver elixires, fragâncias, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas.

Criar Plantas: cria árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala (9m²). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Cria objetos de madeira grandes (uma porta, uma lança, uma chuva de flechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas: pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, dobrar-se ou mesmo se partir. Pode fazer uma árvore se mover, seguindo ordens do mago. Desvia flechas de madeira. Arrebenta trancas, cadeados e dobradiças de portas de madeira.

4º Círculo

Entender Plantas: o mago é capaz de conversar e entender plantas e árvores. Devido à sua natureza, plantas tendem a ter problemas em narrar ações que impliquem em movimento, mas costuma fazer excelentes descrições de pessoas e animais. Faz com que o mago não escorregue em uma superfície coberta de limo.

Criar Plantas: cria uma muralha de espinhos, com até 2m de altura por 5 de largura. Cria uma árvore com até 3m de altura ou um cesto cheio de frutas. Cria uma barreira de lanças capaz de segurar uma cavalaria. Cria objetos de madeira com até 200kg.

Controlar Plantas: pode fazer uma corda de vime se transformar em madeira de lei; pode estraçalhar um cajado, fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vítima (dano 1 PV por farpa, 4d6 farpas). Pode deixar o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5º Círculo

Entender Plantas: permite ao mago saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isto inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Estes objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos (usando Controlar Plantas) a desviarem suas rotas e não acertarem o mago.

Criar Plantas: cria uma barreira de espinhos, lanças naturais, ou de plantas venenosas. Pode criar uma gigantesca Venus-Flytrap (planta carnívora) com 2m de altura; cobre uma superfície grande com limo escorregadio, cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (até 400kg se imóvel).

Controlar Plantas: pode mudar a forma de uma árvore com até 3m de altura. Faz com que uma árvore de até 200kg movimente-se como se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do feiticeiro que a controla (estas árvores guerreiras são chamadas Treants e o efeito exige concentração do mago).

6º Círculo

Entender Plantas: pode saber a localização de todos os vegetais em um raio de 200m, bem como seu estado (se foram atacados, destruídos, envenenados, queimados etc.). Pode perceber flechas que esteja indo na direção de seus amigos.

Criar Plantas: Pode criar plantas e vegetais gigantes. Pode tornar uma área coberta de limo, ficando escorregadia, exceto para os aliados do mago.

Controlar Plantas: pode controlar árvores de modo fazê-las atacar os inimigos (PV 12, IP 3, ataque com galhos 40/50, dano 1d8). Em combate, pode fazer com que as plantas absorvam ataques, conferindo IP 6 ao mago.

Algumas plantas místicas

Visgo: o visgo é a única planta que não pode ser afetada por nenhum tipo de magia conhecida, não importa o quão forte seja o efeito. Considerada sagrada pelas Wiccans e pelos Druidas, que se utilizam de pequenas foices de ouro para cortá-lo; foi esquecido pelos deuses da magia e se tornou literalmente imune a qualquer tipo de ritual (exceto Magias Wicca).

Lótus: o uso de lótus foi estudado pelos sacerdotes de Ísis e Osíris ainda no antigo Egito. Quando utilizada em rituais, facilita muito a percepção astral (Entender Spiritum), o controle de espíritos (Controlar Spiritum) e outras magias relacionadas com Spiritum e Paradísia, principalmente em relação aos deuses egípcios e hindus.

Milho: símbolo da vida entre os astecas, maias e incas, o milho era cultivado na Atlântida e possui grandes qualidades místicas, sendo muito utilizado como fetiche em rituais de afastar demônios ou espíritos das trevas.

Verbena: considerada como a planta da noite, é muito utilizada em poções e venenos místicos, principalmente pelos feiticeiros europeus.

Rosa: as rosas vermelhas e o espinheiro são usados em rituais de proteção contra lobisomens e Vrikolakas. As brancas fazem o mesmo efeito em relação a espíritos. Rosas de outras cores podem ter efeitos isolados e casuais contra outros tipos de criaturas.

Tabaco: utilizado na forma de charutos, é muito usado por necromantes e por Asima, principalmente pelos magos do Voodoo e da Santeria na conjuração e controle de espíritos.

Vinhas: as árvores sagradas do vinho eram respeitadas em honra ao deus Baco e são consideradas sagradas em Arcádia e em todas as regiões com alguma influência das fadas.

Caminho Arcano de Spiritum

Eu vejo pessoas mortas.

Cole Sear, O 6º Sentido.

O Plano Astral

O Plano Astral também pode ser afetado através deste Caminho de magia. Viagens astrais fazem parte do Caminho Entender Spiritum/Humano, bem como rituais que envolvam o cordão de prata, as Orbes e os reinos dos pensamentos mais elevados, próximos a Paradísia.

Comunicação astral, manipulação direta de Formas-Pensamento e certos tipos de clarividência (impressões psíquicas, ligações arcanas e outras) são possíveis de serem desenvolvidas.

O Sonhar

Os Reinos dos Sonhos também podem ser acessados através destes rituais, bem como seus habitantes podem ser conjurados dentro de situações específicas. Os sonhos pertencem a uma região próxima de Spiritum, que tangencia a Terra em inúmeros pontos e áreas. Muitos portais para os Reinos dos Sonhos são abertos utilizando-se a combinação Spiritum + Metamagia.

As criaturas de sonhos (e de pesadelos) podem ser acessadas através deste Caminho, mas com alguma dificuldade, pois o Sonhar está apenas conectado a Spiritum, não sendo exatamente uma parte dele.

Arcádia

O reino das fadas e das criaturas mitológicas. Árcade construiu a primeira Arcádia com a ajuda de seu pai Zeus e colocou nela todas as criaturas das antigas mitologias, incapazes de sobreviver na Terra após a Era da Razão. A

Nova Arcádia é mais simples de ser alcançada (Entender Spiritum/Metamagia 4-5) enquanto a Velha Arcádia requer rituais mais poderosos e complexos (Entender Spiritum/Metamagia 6-7).

O Caminho de Spiritum pode ser usado para conjurar os habitantes de Arcádia, mas sempre com grandes redutores, pois esse plano já está quase separado da Terra dentro da Terceira Orbe. Criaturas como os centauros, faunos, ninfas e ciclopes podem ser conjurados com grande dificuldade. Criaturas como unicórnios, dragões e quimeras necessitam de círculos com vários magos para se ter uma chance de sucesso.

1º Círculo

Entender Spiritum: permite ao mago sentir a presença de espíritos que estejam por perto, mas não terá certeza sobre o tipo do espírito. O mago pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a última imagem que o olho do morto enxergou ou utilizar os rituais de comunicação dos Tabuleiro de Oui-ja. Permite ao mago sentir as emanções da Terra. (Feng Shui) e as linhas de energia espirituais, através de pêndulos.

Criar Spiritum: conjura um pequeno espírito ou elemental, como no ritual de costurar a boca de um sapo com uma foto da vítima dentro ou os rituais mais simples do Voodoo, incluindo os rituais mais comuns envolvendo bonecos conectados à vítima.

Controlar Spiritum: o mago é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos Poltergeist (Força 1D). Pode ajudar a acalmar um espírito. A feiticeira pode criar um "corpo fechado", ou seja, uma proteção de 1D contra efeitos criados por Spiritum.

2º Círculo

Entender Spiritum: Urim e Tumim, duas pedras, uma branca outra preta respondem, uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, pegando dentro do saco sem ver uma das pedras. A bruxa pode escutar os espíritos antigos das florestas. Estes rituais eram usados pelos sábios na antiga Grécia, para escutar os espíritos dos antigos filósofos e escritores.

Criar Spiritum: chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques como apagar velas, mexer objetos e criar pequenos sons. Cria um objeto Forma-Pensamento no plano de Spiritum. O mago pode fazer com que sua voz seja ouvida no plano de Spiritum até uma distância de 25m.

Controlar Spiritum: conjura, através de pentagramas, o espírito de um animal ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo, ou um elemental de 2D (em conjunto aos Caminhos Elementais). O mago pode tocar um espírito, ou mover objetos no reino Astral e Espiritual.

3º Círculo

Entender Spiritum: conversa com os mortos. O mago é capaz de fazer três perguntas a uma pessoa que esteja morta há até um mês e um dia, mas nada garante que o morto responderá corretamente às perguntas. As perguntas devem ser respondidas com "Sim, Não e Irrelevante".
Leitura de auras. O mago é capaz de entender uma emoção básica de um espírito. Viagem astral.

Criar Spiritum: permite ao mago controlar um elemental de até 3D. Permite convocar uma fada ou criatura semelhante, mas apenas com uma pequena chance da entidade de Arcádia responder ao chamado. A bruxa consegue projetar sua voz em Spiritum a até 50m. Este é o ritual básico para qualquer ritual de criação de amuletos ou objetos mágicos baseados no aprisionamento de espíritos.

Controlar Spiritum: a feiticeira se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidades que estejam em Spiritum. O mago consegue controlar um espírito de até 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao mago convocar um elemental maior na Terra (Duendes, Ondinas, Silfos ou Salamandras). É o suficiente para o mago conjurar um espírito humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4º Círculo

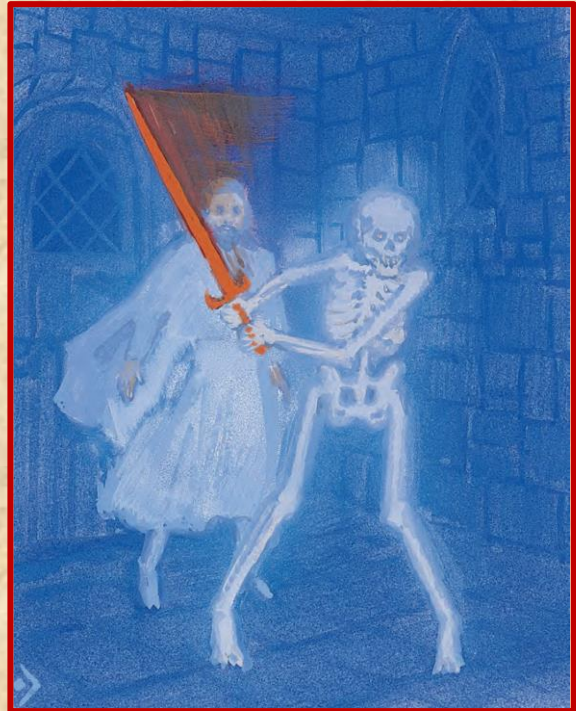
Entender Spiritum: mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida há até uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O mago pode enxergar um cordão de prata no Plano Astral e seguir um espírito até o local onde se encontra no Plano Astral. Permite ao mago obter as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando. O mago pode transportar uma pessoa para o mundo de Spiritum por um curto período de tempo.

Criar Spiritum: caso o mago tenha uma conexão arcana com uma pessoa morta, ele será capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito irá obedecê-lo). Esta magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado ou se ele estiver mais afastado do que a Segunda Esfera.

Controlar Spiritum: o mago consegue controlar as ações de um espírito de até 4D, ou acalmar um que esteja irado. O mago pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos de Spiritum.

5º Círculo

Entender Spiritum: permite ao mago visualizar um espírito, ou conversar com um espírito superior. Ele pode saber se um espírito baixo está falando a verdade ou não. Permite conversar com um espírito de alguém morto há até um ano e um dia. Pode-se observar as formas astrais de demônios, se o conhecimento sobre Sonhar for suficientemente avançado. Permite ao mago visualizar as Linhas de Ley e utilizar-se delas para canalizar energia em



seus rituais, ou mesmo aumentar a efetividade de seus rituais de transporte entre planos.

Criar Spiritum: permite ao mago saber a localização aproximada de um espírito no reino de Spiritum, caso ele esteja dentro da orbe da Terra. O mago é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários (Força SD).

Controlar Spiritum: permite ao mago segurar e recolher o cordão de prata de um espírito vivo, forçando um espírito de volta ao corpo (Força 5D contra WILL da vítima). O mago pode, com este poder, atingir o Æther.

6º Círculo

Entender Spiritum: permite ao mago entrar em sintonia com Spiritum e enxergar o mundo espiritual, pode contatar alguém que esteja morto há até dez anos e um dia, ou saber o estado exato de determinada alma. Com esta técnica, o mago consegue enxergar o padrão de Linhas de Ley existentes sobre a cidade e determinar os melhores e piores pontos dela, mesmo que tenha chegado há apenas um dia. Seres sobrenaturais costumam concentrar-se nas regiões próximas a essas linhas.

Criar Espíritos: permite ao mago sentir a presença de um espírito que ele já conheça, mesmo que este espírito tenha reencarnado em outro corpo na Terra. Pode trazer um espírito (de 6D) de Spiritum para a Terra e deixá-lo aqui por um mês e um dia, como um fantasma. Os rituais de exorcismo mais conhecidos pertencem a este Círculo.

Controlar Espíritos: através de complexos rituais, a bruxa pode controlar um Æther Spirit maligno (6D) que habita os Planos Astral e Espiritual. Estes guardiões dos mortos podem ser convencidos a prestar um favor, desde

que não demore mais do que uma semana e um dia, em troca de energia mística.

Caminho de Arkanun

Não tente me morder. Há coisas no meu sangue que você realmente não iria querer na sua boca.

John Constantine, Livros da Magia.

Também chamado de "O Caminho dos Demônios", poucos magos independentes escolhem este Caminho como principal, pois a vingança dos espíritos e das criaturas de Arkanun e Infernun é muito pesada para se suportar sozinho. Magos demonologistas costumam reunir-se em pequenas cabalas denominadas Grottos. Estes caminhos permitem ao mago contatar as criaturas de Spiritum e Arkanun, conjurá-las e até (com sorte) fazê-las obedecer às ordens do mago.

1º Círculo

Entender Arkanun: o mago sente um "arrepio" na presença de um demônio de Arkanun, ou é capaz de sentir a presença de demônios em um círculo de 10m de raio. Caso o mago consiga olhar um demônio profundamente em seus olhos (mesmo que esse esteja disfarçado), o mago ou feiticeira será capaz desentir que há "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Arkanun: o mago consegue conjurar um Inseto de Arkanun, semelhantes aos pernilongos com um palmo de comprimento (ver Criaturas). O mago pode tornar seu sorriso maligno, deformando seu rosto e seus dentes, e fazer sua voz ficar cavernosa.

Controlar Arkanun: o mago pode influenciar um demônio menor ou repelir insetos de Arkanun. O mago é capaz de controlar pequenos demônios Imps ao toque. O mago pode criar, através de rituais, uma proteção de IP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho de Arkanun.

2º Círculos

Entender Arkanun: o mago consegue sentir uma característica básica de um demônio que ele toque. O mago consegue sentir a presença de demônios em um círculo de até 25m de raio. O mago pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distância) em Arkanun.

Criar Arkanun: pode conjurar ou comandar um Imp ou dois Insetos. O mago pode criar garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertarem um inimigo (por apenas uma rodada), ou uma segunda versão mais duradoura (3d6 rodadas) que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Arkanun: o mago pode mentir para demônios menores (até Sernezs), sem medo de ser descoberto. O mago pode gritar uma ordem para um demônio e ele, caso falhe o teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental em um Imp ou dois insetos. Pode fazer um círculo de 50cm de raio que criaturas de Arkanun não poderão atravessar (WILL da criatura vs. Força 2D).

3º Círculo

Entender Arkanun: o mago comunica-se com um demônio ou localiza um ser de Arkanun em uma multidão. Permite detectar demônio em um raio de 50m. O mago pode abrir um portal temporário para Arkanun e para lá viajar por 3d6 rodadas. O mago é capaz de entender uma emoção básica de um demônio.

Criar Arkanun: permite ao mago conjurar 4 Insetos, ou 2 Imps ou 1 Sernezs. É a base para todos os rituais envolvendo demônios familiares (demônios que encarnam animais, principal mente gatos, corujas e cães negros). O mago pode criar asas em suas costas, semelhantes as de um demônio ou dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de até 10 m/s (se tiver também o Caminho do Ar) ou com bafo de fogo (se tiver o Caminho do Fogo).

Controlar Arkanun: o mago é capaz de controlar demônios Sernezs por um curto intervalo de tempo, pode ficar invisível para um demônio inferior ou criar um círculo de proteção de Força 3D. Pode controlar uma criatura do plano de Arkanun em um raio de 1m. O mago pode deixar sua pele tão escamosa e resistente quanto à de um Bergahazza, conferindo IP 3.

4º Círculo

Entender Arkanun: permite ao mago ler os pensamentos superficiais de um demônio, através dos amuletos de Paracelsus, sem enlouquecer. Ele consegue detectar a presença de um demônio de Arkanun, mesmo que ele esteja disfarçado a até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para Arkanun através de um portal especialmente confeccionado, limitado por sete velas negras, por um curto espaço de tempo.

Criar Arkanun: permite ao mago conjurar 8 Insetos, 4 Imps, 2 Sernezs ou 1 Bergahazza. O mago pode mudar sua aparência, incorporando características dos demônios (chifres, garras, rabo, patas de bode) para enfrentar seus oponentes. Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão, deverão fazer um teste de WILL ou fugir em pânico.

Controlar Arkanun: o mago é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas elaborados, pode dominar um demônio menor por toque, ou eliminar o controle de outro mago sobre esse mesmo demônio (teste de WILL de cada mago envolvido).



5º Círculo

Entender Arkanun: permite ao mago enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio no plano de Arkanun. Permite ao mago vislumbrar uma paisagem em Arkanun. Pode detectar um demônio em um raio de 200m. Permite ao mago saber a localização aproximada de um demônio no plano de Arkanun, ou camuflar a presença de um demônio de um outro mago. O mago é capaz de aprisionar um demônio, se possuir os conhecimentos necessários (Força 5D).

Criar Arkanun: através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o mago consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo (16 Insetos, ou 8 Imps, ou 4 Sernezs, ou 2 Daemons ou 1 General). É capaz de criar o "Portal de Garras", composto de doze garras negras e disformes que brotam de uma superfície e podem segurar uma vítima por alguns minutos, causando até 2d6 de dano devido à arranhões e segurando a vítima com Força igual a 5D.

Controlar Arkanun: permite ao mago colocar sugestões pós-hipnóticas em um demônio menor. Permite ao mago controlar um demônio Sernezs em Arkanun, desde que o mago seja capaz de poder visualizá-lo. O raio de controle é de 4m. Através de amuletos especialmente confeccionados, a bruxa é capaz de seduzir um demônio e utilizá-lo em seus Sabbats.

6º Círculo

Entender Arkanun: o mago enxerga através dos olhos de uma criatura de Arkanun. O mago pode entrar em sintonia com Arkanun e enxergar dentro do mundo demoníaco por curtos períodos. Pode, através de Arkanun, visualizar o mundo de Infernun. Pode, através de complexos e demorados rituais, transportar um grupo de 4 pessoas para Arkanun por 3d6 rodadas.

Criar Arkanun: através de grandes pentagramas, desenhados em campos abertos sob a influência da lua, o mago é capaz de conjurar uma grande quantidade de criaturas do plano de Arkanun por um curto período de tempo.

Controlar Arkanun: o mago é capaz de dominar criaturas poderosas de Arkanun por um curto período de tempo. Pode realizar o famoso ritual *Aquelarre*, de conjuração de demônios maiores. O mago pode colocar sugestões pós-hipnóticas em um Daemon (Força 6D contra WILL da criatura). Seus círculos de proteção têm até 6D de Força e até 8m de raio.

Os Sabbats

Os Sabbats são grandes reuniões de Brujas convocadas pelas mais poderosas feiticeiras de uma região (em especial as Brujas, a Ordem de Luvithy e algumas Wiccas corrompidas). Nesses encontros, as Brujas utilizam de toda a sua magia para convocar grandes demônios para servi-las e auxiliá-las em algum problema.

Sabbats são organizados por treze bruxas no mínimo, mas os grandes Sabbats contam com a presença de centenas de bruxas (como o *Walpurgisnacht*, na Alemanha). Outros Sabbats são realizados em datas específicas como rituais para agradecer os favores alcançados. As principais datas dos Sabbats são: Samhain (31 de outubro), Imbolc (2 de fevereiro), Beltane (1º de maio) e Lunasa (1º de agosto).

Caminho da Necromancia

Necromancia é o Caminho Secundário resultante dos Caminhos de Spiritum e Arkanun e dedicado a conjurar e controlar os espíritos inferiores. Foi estudado e desenvolvido desde o período babilônico, quando lidava com os Espectros e Ekimma (os espíritos que possuíam os corpos, dando-lhe grande força e poderes mágicos). Da Mesopotâmia, espalhou-se pelo Velho Continente e pela África, onde é conhecido pelo nome de Voodoo.

Muitos demonologistas são especializados em Necromancia também e desenvolvem rituais referentes à criação de zumbis, espectros, vampiros e outros mortos-vivos para serem seus escravos.

Os Asima são os maiores especialistas neste Caminho, espalhados pela América Central e Caribe (Voodoo), América do Sul (Santeria) e Brasil (Candomblé).

Caminho da Metamagia

O Caminho da Metamagia ainda está sendo desenvolvido e estudado pelos magos. Mesmo nos dias de hoje é considerado incompleto. Foi teorizado no final do Renascimento, pelos magos que estavam pesquisando rituais de passagem para outros planos e por grandes feiticeiros que desenvolviam teorias relacionadas ao estudo da magia.

A Metamagia lida com as forças primordiais da magia e do tempo e espaço, que antes eram estudadas apenas em rituais. Mesmo no século XX, é considerado um Caminho perigoso de se trilhar, com resultados muitas vezes imprevisíveis. Poucos magos aventuram-se nos Caminhos da Metamagia como arte principal; a maioria utiliza-o apenas como suporte e apoio para seus efeitos primários.

Entender Metamagia lida com a própria essência da Magia, com os caminhos místicos e com o refinamento e a visualização dos pontos de magia. Lida com a detecção e isolamento de itens e efeitos místicos, bem como com a fixação de pontos de magia em objetos e pessoas (rituais de encantamento e desencantamento). É usado para criar itens mágicos e para remover efeitos místicos de objetos e pessoas.

Criar Metamagia lida principalmente com o fluxo de magia entre os planos, aumentando, atraindo, ou até mesmo interrompendo temporariamente esse fluxo. É através de Criar Metamagia que os portais para outros planos são abertos e fechados, bem como as mensagens e rituais entre planos diferentes são trocadas.

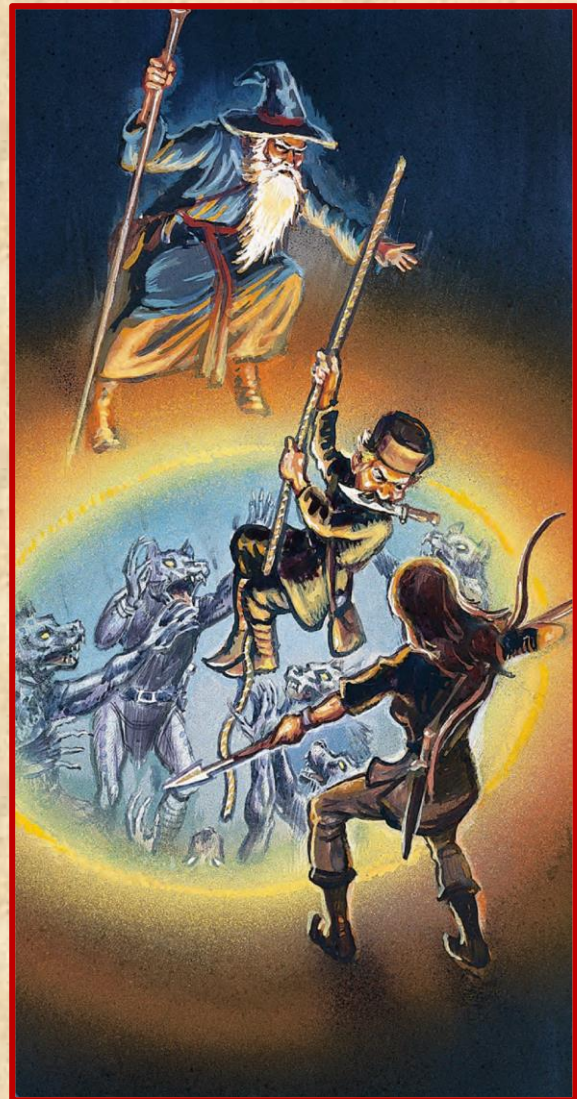
Controlar Metamagia lida primeiramente com as quatro dimensões do tempo-espaço e com a localização dos objetos no mesmo. É extremamente útil em navegação entre planos e com transporte na terra. Também altera distâncias e modifica as percepções de tempo e espaço.

1º Círculo

Entender Metamagia: pode-se perceber se o ambiente está ou não impregnado de magia (o mago é capaz de sentir se está em um *Node* ou em uma *Meca*). Percebe se uma pessoa possui aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural (o Mestre deve fazer o teste em segredo, pois nem sempre este ritual funciona). Permite detectar se existe magia em um objeto pequeno.

Criar Metamagia: o mago pode criar uma tela astral invisível e etérea de até 1m² que possui uma ligação arcana com ele (e pode ser usada como alarme invisível, para disparar caso alguém atravesse o campo). Pode fazer a bruxa tocar com os dedos um objeto que esteja em outro plano.

Controlar Metamagia: cria um relógio biológico perfeito: o feiticeiro sabe exatamente as horas quando desejar. O mago pode descobrir medidas relacionadas ao tempo ou espaço (como a distância exata entre dois pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O mago calcula ou deduz



medidas relacionadas ao espaço (altura, distância, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético.

2º Círculo

Entender Metamagia: detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado por magia, neste caso, um teste de WILL do mago versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao mago descobrir que tipo de Caminho e Forma aparecem em um objeto encantado. Pode criar uma ligação arcana com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa aura pode servir para o mago criar uma conexão arcana com o objeto). Permite ao mago passar pontos de magia para outros magos, como se fosse uma corrente de energia. Com isso, vários magos podem se reunir para realizar efeitos místicos que exigem grandes quantidades de pontos de magia como rituais complexos e perigosos.

Criar Metamagia: o mago pode alterar o resultado de dados ou cartas, antes delas serem distribuídas. Faz com que o mago desenvolva uma grande “sorte” em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior que 1/100

(suficiente para tirar uma determinada carta em um baralho). Permite que a feiticeira enxergue outro plano próximo (Arcádia, Sonhar ou Spiritum) durante alguns minutos, desde que esteja em um transe profundo. Para certas regiões de Spiritum e do Sonhar, é necessário calcular precisamente as datas e os horários da visita.

Controlar Metamagia: excente noção de tempo e espaço. Pode determinar distâncias que ele não é capaz de enxergar com bastante precisão. Permite ao mago dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo. Após esse intervalo, os objetos são expelidos. As feiticeiras utilizam esses rituais para dobrar o volume interno de suas bolsas com ingredientes para fetiches, de modo a carregar grandes quantidades de objetos sem o volume e o peso real. Também alteram a percepção do espaço de prisões, trincheiras e fossos.

3º Círculo

Entender Metamagia: o mago pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura (desencantar). Consegue mascarar sua aura de modo a não ser agetado por leituras de aura, ou ainda, tentar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo (um ritual famoso, chamado *Desencantamento*).

Criar Metamagia: o mago pode entender a Teoria do Caos. Faz com que eventos simultâneos de interesse comum aconteçam em um mesmo espaço-tempo (também chamado pelos mortais de coincidência). Com estes rituais, a bruxa pode prever eventos aleatórios na ordem de 1/1000. Criar Metamagia auxilia no traçado de círculos de proteções e barreiras místicas contra seres de Spiritum, Arcádia e Sonhar.

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

4º Círculo

Entender Metamagia: o mago detecta naturalmente a magia em até 50m de raio. O mago pode ficar completamente invisível a métodos místicos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos até sua origem. A bruxa carrega objetos com pontos de magia seus, pelo espaço tempo de até 24 horas. Entender Magia neste Focus é a base para a criação de amuletos e talismãs.

Criar Metamagia: permite ao mago abrir pequenas janelas de observação para os planos próximos, como Arcádia ou Sonhar. Este Focus é suficiente para que o mago consiga guiar-se sozinho nos planos próximos, pois funciona como uma bússola astral. O mago pode usar Metamagia para forçar a fusão entre Spiritum, Arcádia, o Sonhar e a Terra. Dessa forma, um objeto pode ser encantado para existir em DOIS desses planos ao mesmo tempo (por exemplo, uma espada que faça dano em seres de Arcádia) por um curto período de tempo.

Controlar Metamagia: permite ao mago criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. O mago, em conjunto com outros Caminhos, pode percorrer grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo (uma versão mais fraca de *Teleporte* usando ligações arcanas).

5º Círculo

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

Criar Metamagia: é a base para a construção de portas entre os planos de existência e para a transferência de objetos através dos planos. Junto a outros Caminhos, permite que o mago utilize rituais de controle ou conjuração de animais e plantas em seres mitológicos (por exemplo: dragões, grifos, cocatrizes, Árvores de Arcádia, fadas, gnomos, orcs e outras criaturas).

Controlar Metamagia: permite ao mago teleportar-se em pequenas distâncias. É usada em conjunto com outros Caminhos para expulsar criaturas extraplanares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o mago se encontra, fazendo com que ele tenha uma Iniciativa maior.

6º Círculo

Entender Metamagia: os rituais de Metamagia fazem com que o mago seja capaz de arrancar pontos de magia de objetos e artefatos mágicos, compartilhar seus próprios pontos com outros feiticeiros e roubar pontos de magia de outros magos.

Criar Metamagia: o mago pode usar **Metamafia** para forçar a fusão temporária dos planos, permitindo a um item existir ao mesmo tempo na Terra/Paradísia ou na Terra/Arkanun. Faz com que a bruxa seja capaz de adivinhar eventos extremamente raros e alterar a probabilidade de eles ocorrerem (por exemplo, fazer com que todas as balas de um revólver falhem, abrir um dicionário na página exata da palavra ou verbete que está procurando ou escolher por acaso a ficha correta de um criminoso entre centenas de fichas).

Controlar Metamagia: em conjunto com Criar Humanos, permite ao mago assumir a forma de um animal mitológico (dragão, mantícore, entre outros) desde que dentro dos limites de magia. Dilata o tempo de maneira suficiente para que o mago seja capaz de realizar duas ações em uma rodada.



Caminhos secundários

A combinação de dois Caminhos de aprendizados acabam gerando um terceiro Caminho, chamado pelos estudiosos de Caminhos Secundários. Eles conferem a um mago maior versatilidade na escolha de suas magias, e faz com que os magos versáteis fiquem tão perigosos e poderosos quanto os magos especialistas.

IMPORTANTE: o valor de Focus em Caminho Secundário será o menor dos Focus nos Caminhos Principais relacionados.

Max escolheu como Caminho Principal o Fogo. Seus estudos com Erick o conduziram até 3 Focus em Fogo. Após a morte de seu mentor, Max decidiu tornar-se mais versátil, escolhendo um novo Caminho: Terra. Atualmente, Max possui 2 Focus em Terra, Max tem, portanto, 2 Focus em Magma, pois o valor do Caminho secundário é limitado pelo menor dos Caminhos Principais.

Os magos especializados em dois caminhos demoram mais tempo para atingir grande poder, mas avançam com três tipos de magia ao mesmo tempo: suas duas principais, e a secundária gerada por elas.

Regra opcional: se o mestre desejar, um Caminho Secundário pode ser considerado como Principal. O jogador gasta seus Pontos de Focus diretamente no Caminho Secundário, ficando limitado aos efeitos dele.

O ancestral Miles Teg, mesmo após quase 300 anos de vida sustentada a base de elixires de poções, continua aprendendo novos conhecimentos. Miles é um mago Aquo, consagrado recentemente ao 6º nível. Miles possui 4 pontos de Focus em Água, 3 em Trevas e 2 na Forma Criar. Após a consagração, Miles pode gastar mais um ponto de Focus. Seu interesse é o Caminho Secundário de Relâmpagos. Miles não poderá enxergar através de uma neblina (Entender Ar 1) nem criar um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações de luz (Criar Luz 1). Mas poderá juntar Relâmpagos 1 com Criar 2 e chegar a um raio elétrico de 3d6 de dano.

Cinzas ou Fogo Negro (fogo + trevas)

O Fogo Negro, ou a chama escura é o fogo que arde sem aparecer. Com ele, pode-se aquecer um acampamento à noite sem perigo de se alertar o inimigo (Criar Cinzas 2). Pode-se conjurar chamas escuras e queimar um inimigo sem que ele ao menos perceba (Criar Cinzas 2, 3 ou 4). Também é o Caminho das Cinzas que sobram após um incêndio, que podem sufocar ou revelar monstros invisíveis (Entender Cinzas 3). Magos muito poderosos podem conjurar demônios feitos de chama negra

(Controlar Cinzas 5 ou 6), que queimam como Infernun, mas são invisíveis à noite.

Cores e Brilhos (fogo + luz)

Este é um dos Caminhos mais interessantes que um mago pode aprender. Com ele, suas ilusões tomam-se quase tão perfeitas que chegam a enganar o inimigo com grande facilidade (Criar Cores 4). Cores claras, cores escuras, todo tipo de espectro, do arco-íris às cores invisíveis. Com este Caminho, espadas podem se tornar radiantes como a luz das estrelas (Controlar Cores 2, 3 ou 4), e magos muito poderosos podem criar desde auroras que chegam a hipnotizar (Entender Cores 3, 4 ou 5) até luzes tão intensas que cegam (Criar Cores 5 ou 6), ou mesmo um arco-íris com 9 cores (Criar Cores 6).

Cristais (terra + luz)

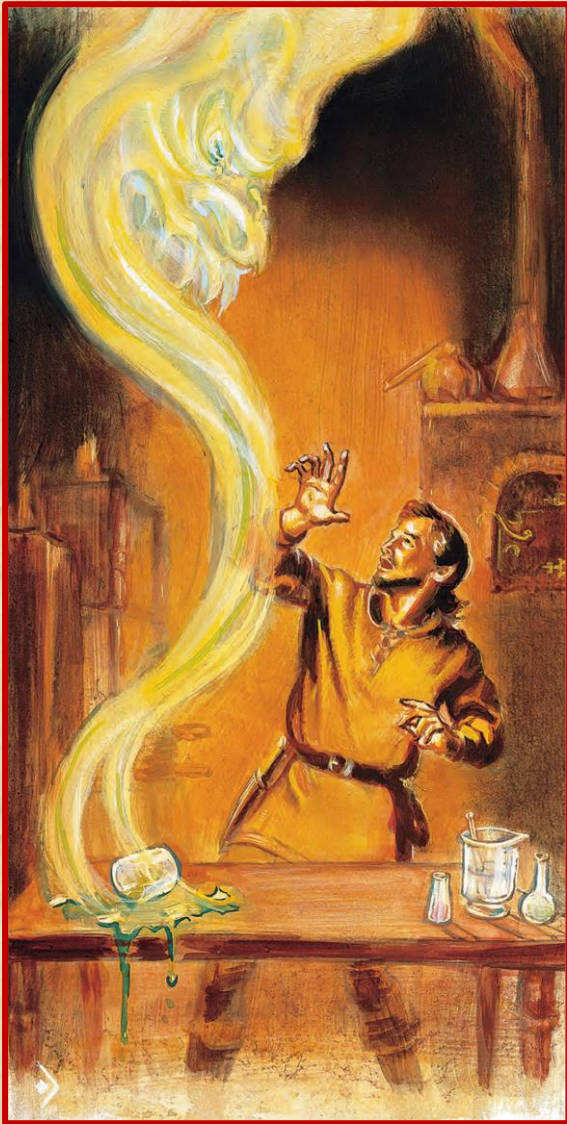
Os minerais e cristais encontrados na natureza são as mais belas formas de rocha que existem e o mago que consegue dominá-los, comanda a beleza da luz e a força das rochas. Com este Caminho, um mago cria lâminas de cristal que podem cortar através de qualquer coisa (Criar Cristais 4 ou 5), ou deixa uma parede transparente como vidro para observar o que está atrás dela (Entender Cristais 2). Magos poderosos podem até transformar aço em cristal frágil (Controlar Cristais 3), ou cristalizar um inimigo pela eternidade (Controlar Cristais 6 ou mais). Ouro não pode ser afetado.

Fumaça (fogo + ar)

Quem nunca sentiu o odor sufocante da fumaça, com lágrimas nos olhos e sem conseguir respirar? O Caminho da Fumaça lida exatamente com isso. Com uma cortina de fumaça, o mago consegue desaparecer sem deixar vestígios (Criar Fumaça 5), ou encobrir um ataque (Criar Fumaça 3, 4 ou 5). Consegue afastar os guardas, ou sufocar um inimigo (Controlar Fumaça 4 ou 5). Magos mais poderosos podem até ser capazes de conjurar um espírito de fumaça para agir como seu espião (Controlar Fumaça 5 ou 6), ou mesmo se transformar em fumaça e passar por qualquer fresta (Entender Fumaça 3).

Gelo (ar + água)

Este Caminho foi mais amplamente estudado nos países nórdicos. Com o Caminho do Gelo, o mago se torna capaz de resfriar um barril de água ou outro líquido até congelá-la (Criar Gelo 3), criar neve ou até mesmo resistir a uma nevasca desprotegido (Entender Gelo 3). O mago pode congelar mecanismos, armaduras, ou simplesmente revestir o chão com uma película de gelo (Controlar Gelo 2 ou 3), que é muito escorregadio. Magos mais poderosos podem aprisionar um inimigo em um bloco de gelo



(Entender Gelo 3, 4 ou 5), ou esfriar o ambiente a ponto de ficar difícil até de se mexer (Controlar Gelo 4).

Lama (terra + água)

Este é o Caminho que lida com a lama e o barro, que Deus utilizou para moldar o primeiro homem. Com o poder da lama, um mago pode fazer afundar seus inimigos (Controlar Lama 4 ou 5), ou até mesmo uma torre, que, sem suas bases fortes, ruirá (Controlar Lama 6 ou mais). O corpo humano é constituído em sua maioria de água e magos muito poderosos podem transformar um inimigo em estátua simplesmente mudando a água em seu corpo para pedra (Controlar Lama 4 ou 5). Podem também abrir túneis em paredes sem que a estrutura desabe, transformando somente parte das pedras (Criar Lama 3 ou 4). Ou pode aprisionar pessoas, solidificando a água sob seus pés (Controlar Lama 2 ou 3) ou facilitar um rastreamento (Entender Lama 3).

Magma (fogo + terra)

Magma é a força que pulsa no interior da Terra. É o castigo que os deuses soltam sobre a superfície quando estão irados. É a rocha superaquecida que queima e derrete com apenas um toque. Os magos que trilham por este Caminho conseguem dominar a dor que o Caminho do Fogo lhes inflige. Também lhes permite atear fogo em suas próprias mãos sem queimá-las (Criar Magma 1) ou caminhar sobre brasas (Entender Magma 1). Magos mais poderosos conseguem invocar pequenas erupções com a ajuda deste Caminho (Controlar Magma 4) ou moldar armas sem a necessidade de forjas (Controlar Magma 3).

Pó e Corrosão (terra + trevas)

“Do pó vieste, e ao pó retornarás...”. Os magos que estudam este Caminho sabem que nada é eterno, nem mesmo torres ou castelos, que podem destruir com o poder de sua magia. São conhecidos por seu toque corrosivo, que enferruja metais (Criar Corrosão 2), destrói plantas (Criar Corrosão 2, 3 ou 4) e atravessa as mais resistentes paredes (Controlar Corrosão 3). Dizem que magos muito poderosos conseguem se transformar em poeira, decompondo-se em uma forma que envolve seus inimigos, sufocando-os até o encontro com seu Criador (Entender Corrosão 3).

Relâmpagos (ar + luz)

O poder destrutivo dos relâmpagos. A destruição dos raios, o barulho ensurdecedor dos trovões. Qual mago não respeita o poder de um inimigo que controla a eletricidade? Com este Caminho, o mago passa a ter domínio sobre os raios (Criar Relâmpagos 3, 4 ou 5). Um mago pode gerar desde pequenas correntes elétricas em suas mãos até comandar os relâmpagos durante uma tempestade (Controlar Relâmpagos 6 ou mais). A Forma Entender aliada a este Caminho Secundário só foi desenvolvida após os estudos do Mago de Luft, Stephen Gray, em 1690.

Vácuo (ar + trevas)

A ausência do ar produz efeitos muito desagradáveis sobre os seres vivos, como a morte, por exemplo. Os magos que lidam com este Caminho sabem muito bem disso. O som não se propaga no vácuo, por isso, também pertencem a eles as magias do silêncio e escuridão (Entender Vácuo 2, 3 ou 4). Os magos que se especializam no Vácuo são chamados de sombras silenciosas, ou assassinos perfeitos, pois podem se ocultar na escuridão e no silêncio (Controlar Vácuo 3) até ser tarde demais para a vítima. Magos muito poderosos podem engolfar suas vítimas em uma cortina de escuridão sem ar (Criar Vácuo 4, 5 ou 6).

Venenos (água + trevas)

Os Caminhos que lidam com venenos são caminhos muito perigosos de serem trilhados, mas mais perigosos ainda se forem enfrentados. Magos que dominam o Caminho dos Venenos podem assassinar um inimigo apenas envenenando seu sangue (Criar Veneno 4) ou sua comida (Criar Veneno 3), e ao mesmo tempo são imunes a qualquer tipo de veneno ou ácido (Entender Veneno 3). O mago também pode fazer com que seu sangue seja venenoso e corrosivo (Controlar Veneno 3, 4 ou 5).

Vitalidade ou Vapor (água + luz)

Este é o Caminho que governa todas as formas de vapores, elixires, brumas e gases. Dos vapores quentes às brumas geladas, passando pelos vapores medicinais e curativos (Criar Vitalidade 1, 2 ou 3). Os magos que estudam o Caminho dos Vapores geralmente são alquimistas ou curandeiros que procuram melhores formas de administrar suas poções. Magos que desejam uma aura de mistério ou pesquisa geralmente se aventuram neste Caminho Secundário. Um mago pode preparar poções de cura e vitalidade (Criar Vitalidade 2, 3 ou 4), e dizem que magos muito poderosos conseguiram se curar de ferimentos letais com uma velocidade assombrosa (Entender Vitalidade 4 ou 5). O mago pode até anular o efeito de um componente de um líquido (Controlar Vitalidade 2). O corpo humano é

formado de 70% de água, e aumentar a luz e a energia contida nessa água acelera o processo de regeneração e cicatrização.

Caminhos terciários da magia

São os Caminhos gerados pela escolha de três Caminhos. Existem muitos Caminhos Terciários para serem descritos neste livro, mas o jogador e o Mestre podem estudar algumas possibilidades. Damos como exemplo o Caminho das Ilusões Perfeitas, formado pelos Caminhos do Fogo, Luz e Trevas ou o Caminho dos Vapores Venenosos (Água, Luz e Trevas) e Caminho do Sangue (Arkanun, Água e Luz). Para as outras, tente separá-las em suas funções e estudar as infinitas possibilidades de combinações entre elas, pois um mago com três Caminhos principais possui três Caminhos Secundários e um Caminho Terciário.

Magos que se aventurarem a possuir quatro caminhos de aprendizado avançarão muito lentamente nas artes arcanas, mas quando forem muito poderosos (no 10º nível, por exemplo, poderão possuir 14 pontos de Focus divididos entre seus Caminhos e Formas como desejar). Lembre-se que o mago não precisa distribuir igualmente seus pontos de Focus, apenas que seu Caminho Principal possua tanto ou mais pontos de Focus que todos os outros Caminhos escolhidos.



EXPERIÊNCIA

Dos outros quatro personagens da campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela, ou saíram vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos personagens aumentarem seus poderes durante suas aventuras.

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

Sempre que uma aventura ou conjunto de aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro aventuras bem-sucedidas ou ao final de uma pequena campanha).

As notas de 0 a 10

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

1. O jogador fez um bom roleplay?
2. O jogador soube usar bem as habilidades do seu personagem e descreveu bem suas cenas?
3. O personagem teve uma boa participação na aventura e teve boas ideias?
4. O personagem descobriu algo importante para si e desvendou algo importante sobre a aventura?
5. Os objetivos da aventura foram atingidos?

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

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

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

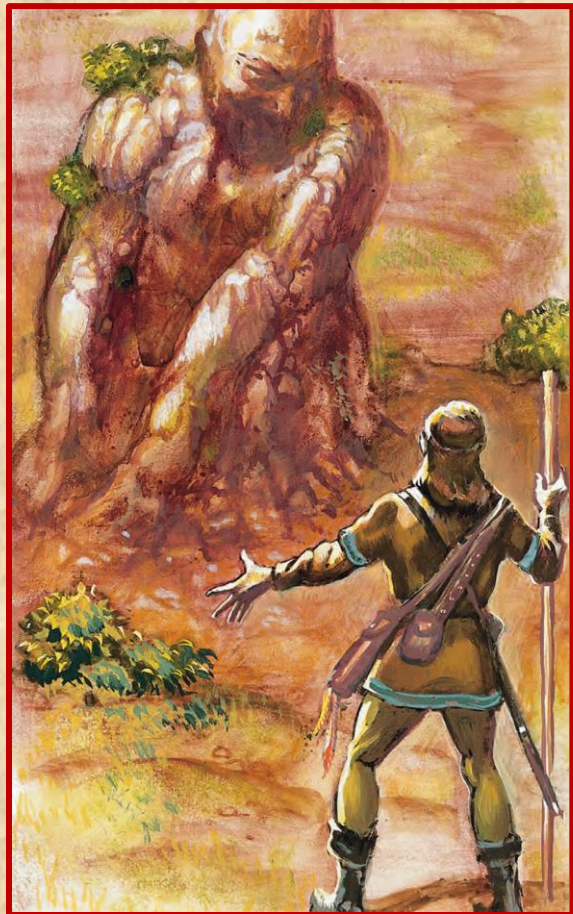
Quando cada personagem atingir determinado número de pontos de experiência (dado pela tabela a seguir), ele passará para o próximo nível.

Nível

Nível é um conceito humano, criado para personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. O nível máximo que um personagem pode chegar é o 15º nível. Esses níveis NÃO estão relacionados com os graus dentro das Ordens de magia, de cavalaria, etc. (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou idade avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por personagens que possuam o aprimoramento Poderes mágicos, não importa se recebido por kit ou comprado separadamente (adiciona 10 pontos de perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de magia), enquanto o método mundano é usado apenas para personagens que não utilizam magia (adiciona 25 pontos de perícia).

Já os pontos de perícia raciais são aqueles que refletem o tempo de vida de raças longevas, como elfos, anões e gnomos. Como por regra de Daemon, nenhum personagem pode começar no 1º nível com mais de 500 pontos de perícia por século de vida, portanto, para melhor refletir todos estes anos de vida, personagens dessas raças vão ganhando os pontos “aos poucos”, conforme sobem de



nível. Os pontos de perícias raciais independem se o personagem segue a tabela mundana ou mística.

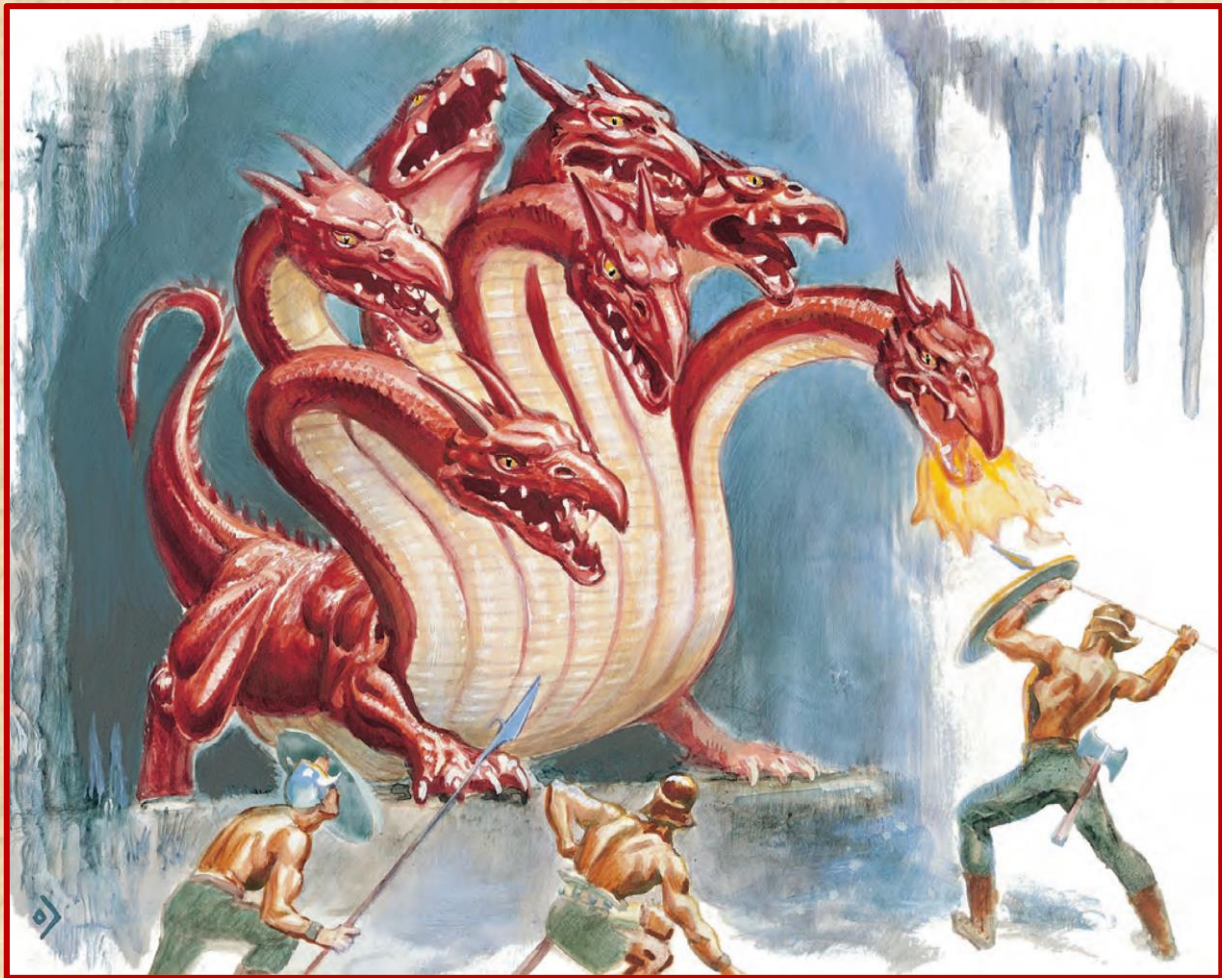
O que eu ganho com isto?

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

A cada nível, o jogador deve escolher se está melhorando seu personagem de forma mundana (apenas as perícias) ou mística (apenas se o personagem possui o aprimoramento Poderes mágicos). Ou seja, se, por exemplo, um mago opte por progredir, naquele nível, seu personagem de forma mundana, ele NÃO terá direito ao ponto de Focus nem ao ponto de magia, mas ganhará 25 pontos de perícia ao invés de somente 10.

Pontos de atributo

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



Pontos de perícia

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

O jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por perícia escolhida. Caso seja uma perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de magia e pontos de focus

Caso o personagem seja um conjurador (com o aprimoramento Poderes mágicos), esse aumento em seus pontos de Focus e de magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de magia, o personagem aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o personagem deseja aprender (para aprender Fogo 3, um mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo de pelo menos o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o personagem deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do

Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

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

Outros prêmios

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

Tesouros

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

Títulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos magos.

Pactos com um demônio ou um anjo

Os personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extra planar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

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

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tomam cada mundo único e diferente dos outros. Os personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os anjos e demônios ou a verdade por trás das lendas.

Formas opcionais de subir de nível

No sistema Daemon, a progressão em níveis existe desde a primeira edição do sistema (ARKANUN, 1995; TREVAS, 1997), com 10 níveis de evolução. Porém, a evolução por ganho de XP só foi adotada na 3ª edição, além de acrescentar níveis até o 15º.

O “grande gargalo” está na disparidade da progressão do ganho de XP (distribuída ao fim de cada aventura) em relação à progressão de nível em si (tabela de avanço de nível).

Seja como for, à primeira vista, a função adotada desde a 3ª edição parece exponencial, seguindo alguma variação da equação básica de Daemon: $Y=K \times 2^{(A/6)}$. Infelizmente não fui capaz de encontrar a função exata. No entanto, a representação mais precisa do gráfico de XP por nível é multi-polinomial mista, isto é, ela muda a função de tempos em tempos. Os três polinômios encontrados são:

- Até o 7º nível: $3,4n^2 - 7,7n + 5,7$
- Do 8º ao 10º nível: $40n^2 - 610n + 2500$
- Do 11º ao 15º nível: $64n^2 - 1261n + 6656$

Sendo “n” o nível e o resultado da equação a XP necessária para chegar naquele nível. Em valores arredondados, claro. Não que a equação seja relevante para esta discussão, foi colocada aqui apenas para registro.

De toda forma, verifica-se que a progressão de nível é polinomial, mas o ganho de XP é linear.

Talvez você esteja se perguntando: “Por que alterar a tabela da experiência?”. O progresso em Daemon é diferente da maioria dos demais sistemas de RPG. Aqui você ganha pontos de experiência ao terminar uma aventura, e não no final da sessão. Também não há distribuição de experiência por combate.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL										
Exp.	Nível	PVs	Atributos	Pontos de		Pontos de perícia			Pontos de	
				aprimoramento	Normais	Místicos	Raciais	magia	Focus	
-	0	Inicial*	100	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	-	-	
0	1	+1	101	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	
5	2	+2	102	+1	+25	+10	-	+1	+1	
15	3	+3	103	+1	+50	+20	+25	+2	+2	
30	4	+4	104	+1	+75	+30	-	+3	+3	
50	5	+5	105	+2	+100	+40	+50	+4	+4	
80	6	+6	106	+2	+125	+50	-	+5	+5	
120	7	+7	107	+2	+150	+60	+75	+6	+6	
180	8	+8	108	+3	+175	+70	-	+7	+7	
250	9	+9	109	+3	+200	+80	+100	+8	+8	
400	10	+10	110	+3	+225	+90	-	+9	+9	
550	11	+11	111	+4	+250	+100	+125	+10	+10	
800	12	+12	112	+4	+275	+110	-	+11	+11	
1100	13	+13	113	+4	+300	+120	+150	+12	+12	
1600	14	+14	114	+5	+325	+130	-	+13	+13	
2200	15	+15	115	+5	+350	+140	+175	+14	+14	

* Os atributos, PVs, pontos de aprimoramento, pontos de perícia, pontos de magia e pontos de focus seguem as regras de criação de personagem.

Resumindo, o progresso tende a ficar mais lento, moroso e, talvez, cansativo e desmotivante para alguns, que não veem seu personagem “evoluir” em poder.

Portanto, a seguir são apresentadas algumas opções sobre como cada personagem pode ficar mais poderoso (subir de nível). O Mestre deverá avaliar qual forma melhor se encaixa no cenário, na campanha, na proposta do jogo e com seus jogadores. Lembre-se que o importante é a diversão!

Retorno às raízes

Até a 2ª edição o Mestre deveria “avaliar cada personagem e decidir quais estão aptos a aumentar seus níveis de conhecimento (geralmente a cada 3 ou 4 aventuras)”.

Basicamente, esta opção determinará *checkpoints* (pontos de inspeção) ou *achievements* (conquistas) ocultos na campanha: locais, situações ou metas que o grupo atinge que permitem mover a narrativa de um ponto a outro, de uma aventura a outra. Além disso, e adicionalmente, ele também pode definir *achievements* individuais para cada personagem do jogador.

Este método é mais subjetivo do que uma tabela com valores de XP por nível, mas se adequa perfeitamente ao sistema.

Tabela de experiência linear

A 3ª edição de DAEMON foi publicada em 2000, com o livro ARKANUN, e em 2001 foi lançado o TREVAS.



Nesses mesmos anos temos o tsunami causado pela *Open Game License* (OGL) e pelo Sistema d20, que liberou gratuitamente o sistema da edição 3.x de D&D. O impacto foi tão grande que a Daemon Editora tentou surfar nessa onda e colocou a bendita XP em sua tabela. A evolução natural do Sistema Daemon foi atropelada pelo Sistema d20...

De toda forma, a seguir são feitas duas propostas de tabela de avanço de nível, a qual APENAS os pontos de experiências são alterados, ou seja, mantenha todo o restante da tabela igual.

Proposta 1 Exp.	Proposta 2 Exp.	Nível
-	-	0
0	0	1
5	5	2
25	15	3
40	30	4
60	45	5
75	60	6
95	75	7
110	90	8
130	105	9
145	120	10
165	135	11
180	150	12
200	165	13
215	180	14
235	195	15

O resultado da proposta 1 foi obtido ao se imaginar que 3,5 é a média de aventuras para o próximo nível. Multiplicado pelo ganho médio de 5 XP (média entre 3 e 7 pontos) temos 17,5. Foi somado 17,5 a cada nível e em seguida encontrada a equação: $f(x) = 17,5x - 29$, onde “x” é o nível.

Foram feitos alguns ajustes: primeiro arredondando para o próximo número inteiro, para descartar os décimos; depois arredondando para o múltiplo de 5 mais próximo, para ficar visualmente mais elegante e facilitar os cálculos para os jogadores.

A segunda proposta foi baseada em uma progressão aritmética, a partir do 3º nível, considerando um intervalo de 15 de XP, o que leva em torno de 2 a 5 aventuras.

Com esta tabela, considerando a margem recomendada de ganho de XP (entre 3 e 7 pontos por aventura), serão necessárias menos aventuras para evoluir os personagens. Lembre-se que uma aventura pode se estender por várias sessões de jogo, então não pense que vai chegar no 15º nível rápido, pois não vai.

Esta é uma forma de explorar melhor o sistema, e, se pensarmos, uma aventura raramente será concluída numa única sessão de jogo, então há um período interessante de progresso, somado à realidade e dificuldade que DAEMON proporciona. Bastante razoável, não acham?



REGRAS E TESTES

Por mais cautelosos que os personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para combates e testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas, e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o personagem acertou ou não e continuar a aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se teste.

Os testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de atributo

Este é o mais simples de todos os testes. Quando um personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um teste de atributo. Esse tipo de teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o personagem no momento de dificuldade.

O valor do teste é calculado como sendo o valor do atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o jogador faça um teste de Agilidade porque a Agilidade é o atributo mais relevante para essa situação. O valor do teste é $15 \times 4 = 60$. O jogador joga 1d100 e tira 71. O personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um teste de perícia.

Cada situação tem suas particularidades. Alguns testes são simples e o personagem tem uma chance grande de passar no teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de teste ou divididos/multiplicados pelo valor de teste.

Teste fácil

Este modificador é aplicado quando o teste é considerado muito simples. Nesse caso, o teste é feito com o dobro do valor da perícia ou atributo respectivo.

OBSERVAÇÃO: caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Rath Redwood possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o teste é fácil. O valor normal de teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o teste fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste difícil

Em outras situações, o teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se

aproximando enquanto o personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um teste difícil.

Nesse caso, o teste é feito com metade do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o teste é difícil. O valor normal de teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o teste difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

OBSERVAÇÃO: recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu teste.

Caso especial: força

A Força é um atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os atributos. Quando um personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois atributos. Já foi citado o caso de um personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os atributos a serem testados de cada personagem. Escolha um deles para ser a fonte ativa; o outro será a fonte passiva. Verifique a diferença entre os atributos.

Se a fonte ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a fonte ativa. A diferença de FR é $16 - 13 = 3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da fonte ativa (Kevin)

vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse teste também pode ser feito com Andreas como fonte ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16=-3$, assim temos $-3x5=-15\%$. Quando somamos 50% teremos $-15+50=35\%$, ou seja, a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100 kg que está sobre sua mochila. O peso de 100 kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o personagem como fonte ativa. A diferença de FR é $11-12=-1$. A chance dele será $50\%-5\%=45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela abaixo. Escolha a fonte ativa e a fonte passiva e cruze os valores. Essa é a chance de a fonte ativa vencer o teste.

Somando atributos

É o que se deve fazer quando vários personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de qualquer coisa é importante o Mestre determinar quantos personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o atributo somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e

divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos atributo somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400 kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances de eles levantarem a estátua são boas: 75%.

Teste de resistência

Em alguns casos, os personagens são submetidos a proações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um teste de resistência nada mais é do que um teste de atributo. Os testes de resistência mais comuns são:

Constituição (CON): quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL): quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI): quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros. Quando um personagem passa em um teste de resistência por AGI mesmo assim ele ainda recebe metade do dano que lhe seria causado se tivesse falhado.

		ATIVO																													
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
PASSIVO	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	SUCESSO AUTOMÁTICO										-	-			
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-			
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-			
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-			
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-			
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-			
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-			
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-			
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-			
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90			
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85			
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80			
	28	-	-	FRACASSO AUTOMÁTICO										-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60			
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65			
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60			

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Weebo, um mago, conjura uma bola de fogo sobre um soldado que o persegue. O personagem soldado tem direito a um teste de AGI para se esquivar da magia, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Regra Opcional: se o resultado do teste de resistência feito com Agilidade for um acerto crítico (1/4 do valor normal, ou seja, menor do que AGI em porcentagem), considere que o personagem conseguiu uma cobertura completa e não sofre nenhum dano.

Teste de perícia

O teste de perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de teste será IGUAL ao valor que o personagem tem na perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um teste da perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos testes de atributos, o mesmo ocorre aos testes de perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de teste.

Chen está preparando um jantar com a perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes – Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para

realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma aventura nas quais dois personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas perícias. Podem ser a mesma perícia ou perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como fonte ativa e o outro lado será a fonte passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da perícia da fonte ativa e subtraia o valor da fonte passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Judah e Messala estão realizando uma corrida de bigas. Judah tem Condução (Bigas 40) e Messala tem Condução (Bigas 30). Assumindo Judah como fonte ativa, sua chance de vitória será $50\%+40\%-30\%=60\%$.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma perícia contra um atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a perícia contra o valor de teste do atributo.

Marcos, um membro da Casa de Chronos, está sendo torturada por um Inquisidor. O Inquisidor possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Inquisidor possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1. Os jogadores anunciam suas intenções.
2. Todos os jogadores jogam suas Iniciativas.
3. Todos os personagens fazem ataques ou ações.
4. Calculam-se os acertos e os danos.

1- Intenções

Todos os jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: ação condicionada. O jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do Inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa ideia, Rupert não fará nada nesta rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada personagem.

As ações anunciadas na fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e os danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verificam-se quais são os personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns rituais permitem ao jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.



- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e manobras de combate que o personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma magia espontânea.
- Fazer um ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um teste de perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.

- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimoire ou tomo.

Iniciativa e modificadores

A iniciativa determina o quão rápida é a ação de um personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de arma mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica+2 terá, portanto, um modificador de -3 apenas.

Modificador de magia

Quando um personagem realiza um efeito mágico, para cada ponto de focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma Grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma

magnífica bola de fogo. Todos esses passos do ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Modificador de distância

Para cada metro que o personagem caminhar em uma rodada antes de realizar sua ação, diminua em 1 sua iniciativa. Esse modificador pode inverter a ordem na qual as ações ocorrerão e reflete a perda de tempo que ocorre quando um personagem precisa se deslocar até onde deseja realizar sua ação.

Iniciativa negativa

Se um personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Inquisidor. Sua Agilidade é 13 e a do Inquisidor é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7. A velocidade da espada curta é -4.

Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o jogador: ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Inquisidor (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.



Black '95

Valor de ataque e defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como perícias tendo o atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do personagem realizar o ataque (ver as fases do combate e iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o atributo Agilidade (ou a perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um teste de perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Inquisidor que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Inquisidor é 30. Sua chance de acertar é $50\% + 40\% - 50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Inquisidor é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances de o Inquisidor acertar são melhores: $50\% + 30\% - 25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Salvo em casos especiais, cada personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

IMPORTANTE: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um personagem usar a perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância. Ou pelo menos não conte a ninguém que você estava jogando Daemon quando fez isso.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O

dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos pontos de vida de quem receber o golpe.

Alguns personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado bônus de força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi $1d10+2$ pontos de dano.

Acerto crítico

O índice crítico de um personagem é o valor da perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no zumbi.

OBSERVAÇÃO: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o personagem fica atordoadado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de Impacto e Balístico. Outros IPs incluem Fogo, Gases, Eletricidade, Ácidos, Frio, Pressão e entre outras.

Uma magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

Dano de impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo... Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate desarmado

Também conhecido como briga. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os personagens possuem a perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos oponentes

Ocorrem casos em que um personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa

com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos ataques

Existem alguns casos que permitem ao personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de personagens com a manobra de combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a regra da Velocidade.

Ataques à distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual à zero. A segunda desvantagem é o custo em dobro dos pontos. Cada dois pontos de perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o personagem realiza um ataque com metade do valor de ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques fora do alcance

São ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no ataque para acertar o alvo. Há um fator importante nisso. O fato de um ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Mão oposta

Eventualmente, um personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o personagem possui a manobra de combate Luta com Duas Armas, a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da perícia com arma. Se o personagem não possui a manobra de combate Luta com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

Ataque localizado

Outro caso especial acontece quando um personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O ataque localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem-sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de qualquer coisa, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um teste difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”.

A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um ataque localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Desarme

O desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores.

Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não

apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Posição desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de ataque quanto no valor de defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao jogador o porquê da penalidade.

Ataque total

Também conhecido como carga. O personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa total

Se o personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma defesa em lugar de cada ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos ataques.

Luta às cegas

Por algum motivo qualquer, o personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma magia. O escuro pode ser tanto para um personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada personagem impedido de ver.

Se o personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o personagem não possui a manobra de combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Ataque surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o ataque surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar.

O ataque surpresa é realizado como um ataque fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas costas

Existem dois tipos de ataque pelas costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa.

Mira

Um personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não pode ser atacado por ninguém com iniciativa maior que a dele. Se a iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste fácil para o ataque mirado.

Combate não mortal

Dois personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de personagens da campanha que se desentenderam por algum problema da aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de boxe e artes marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um personagem chegar a zero ou menos pontos de vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Ambiente adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate-as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Regras especiais

Paralisia

Um personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isto se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Quedas

Existem duas maneiras de um personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 por metro de queda.

Já um pulo permite ao personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais.

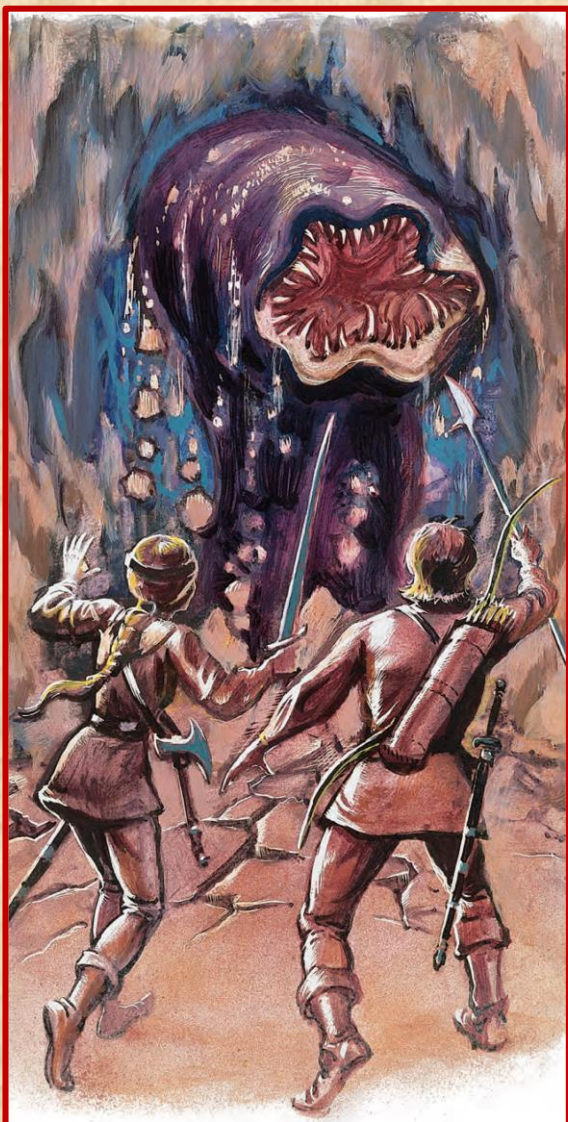
Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos **SEMPRE** dão direito a um teste de resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**.

Dreno de atributos

Existem poderes, efeitos mágicos e rituais que drenam um atributo de uma pessoa. Se o dreno reduzir um atributo qualquer a zero, ainda que por um momento apenas, o personagem morre em decorrência da perda de sua força vital.

Dano localizado

Se um personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus pontos de vida em um único membro, o jogador deverá fazer um teste de CON. Se ele passar no teste, o membro ficará temporariamente debilitado,



incapaz de ser utilizado. Falha no teste significa perda permanente do membro.

Morte inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os jogadores a rolar dados dezenas de vezes se a pessoa vai mesmo morrer.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao personagem de um jogador. Trata-se de um esquema adequado para NPC's, desde que usado com moderação.

Cura

Um personagem recupera um ponto de dano por dia completo de descanso. Lembre-se que o personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu personagem pode morrer quando os pontos de vida chegarem a -5. Qualquer personagem que tenha seus pontos de vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar a -5 e, se ninguém fizer nada, será a morte certa!

Regra de ouro

Essa é a máxima de todos os RPGs: Não há regra alguma! Tudo o que está escrito neste livro pode ser desconsiderado se isso fizer com que os jogadores divirtam-se mais. O Mestre tem o direito (e o dever) de selar pela diversão do grupo, e quebrar as regras às vezes será necessário para que isso se concretize. Se alguma regra o incomoda, deixa o jogo mais lento ou atrapalha a interpretação do grupo, ignore-a! Agora, se o seu grupo gosta de combates, ações bem calculadas e testadas, então você poderá criar suas próprias regras.

Não pense que jogando sem algumas regras você estará jogando "errado". Não há como jogar RPG errado, a menos que você não esteja se divertindo.

