

Harry Potter

RPG

Um Novo mundo de Magia para Sistema Daemon

POR FÁBIO COSTA, O FOTÓGRAFO PSÍQUICO
VERSÃO 0.1 – MAIO DE 2002
REVISÃO 2 – JULHO/AGOSTO DE 2002

ADAPTADO DA MATÉRIA DA DRAGÃO BRASIL #78 – © 2001 TRAMA EDITORA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

ATENÇÃO: Harry Potter, Hogwarts, Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal, Sonserina e termos associados são marca registrada © 1991 J. K. Rowling e © 1995 Rocco Editora. Dragão Brasil, DB, Defensores de Tóquio, 3D&T e outros termos associados © 2002 Editora Trama. Sistema Daemon, Arkanum, Trevas, Invasão e outros termos associados © 2002 Editora Daemon. Todos os direitos reservados. Demais termos que venham a ser utilizados são *copyright* de seus detentores legais. Todos os termos utilizados sem intenção de quebra de *copyright*. Esse RPG não possui qualquer ligação com Warner Bros, Rocco, Bloomsbury, J.K. Rowling e outros. O Direito Moral da Autora foi Preservado.

ESTA É UMA OBRA DE FICÇÃO:

QUALQUER SEMELHANÇA COM FATOS OU PESSOAS DAS VIDA REAL SÃO MERA COINCIDENCIA. NENHUMA DAS PESSOAS, MAGIAS, SERES OU LOCAIS MENCIONADOS EXISTEM DE VERDADE. VOCÊ FOI AVISADO.

Agradecimentos:

Queria aproveitar essa seção e de dar os meus agradecimentos:

- **A Joane Kathleen Rowling**, por ter dado início a essa obra de magia, divertimento, suspense e aventura chamada *Harry Potter*;
- **A Lalo e Mai**, por terem idealizado a primeira matéria sobre Harry Potter para RPG;
- **A Wallace Garradini**, pela adaptação de Harry Potter para D20 (da qual puxei muita informação);
- **A Warner Bros. Pictures**, por ter apostado na série Harry Potter e trazer a sua magia para o cinema (cara, as cenas do jogo de Quadribol matam a pau!!!);
- **A John Williams**, por duas das melhores trilhas sonoras de todos os tempos, na minha opinião: *Star Wars – Episódio 1: A Ameaça Fantasma* e *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (pena que Harry Potter não tinha a Enya para garantir o Oscar de Trilha Sonora);
- **Aos meus pais**, pela vida e pela compreensão;
- **A toda a equipe médica do Pronto-Atendimento Municipal de Ouro Fino**, por agüentarem minha loucura e por entenderem minha vida (mesmo não gostando);
- **A Francine Emilia Costa, Peirol Francisco do Nascimento e a toda a Galera dos “Fotógrafos Psíquicos”**, meu querido grupo de RPG aqui de Borda da Mata – MG, por suportarem esse mestre pentelho que eu sou e por me instigarem a desenvolver esse material;
- **Ao Edgar, Caio, Diego, Tiago, Gabi e a toda a Galera do “RPG Porão”**, grupo de RPG de Ouro Fino – MG, cidade vizinha à minha, por tirarem minhas dúvidas e suportar essa grande mala sem alça pesada e sem rodinhas que eu sou;
- **A toda a galera da Oficina Municipal de Teatro de Ouro Fino**, pela amizade e companheirismo;
- **Ao Marcelo Del Debbio**, pelo Sistema Daemon, que aproveita e avisa encarecidamente: Voldemort não é um Demônio de Arkanum!!!;
- **Ao Bruno Torido** (leidefawkes@hotmail.com), do Site Harry Potter e a Lei de Fawkes (<http://www.leidefawkes.hpg.com.br/>), pelo Chapéu Seletor do Apêndice 5;
- E, por último, mas mais importante que todos eles, **Àquele-Que-Sempre-Deve-Ser-Nomeado**, ainda que por vários nomes, pela vida que deu a todos;

Sobre o Autor:

Fábio Emilio Costa (o “Fotógrafo Psíquico”) tem 24 anos e é Técnico de Informática formado pela Escola Agrotécnica Federal de Inconfidentes (EAFI). Trabalha atualmente como Agente de Administração na Prefeitura Municipal de Ouro Fino, é solteiro (e disponível), joga RPG desde os 9 anos e mestra desde os 12, mestrando, entre outros sistemas, GURPS, Daemon, Storyteller, Castelo Falkenstein, TOON e 3D&T. Gosta de mangá, anime, Guerra nas Estrelas, Computação, Linux, Xadrez, Teatro, Senhor dos Anéis e, obviamente, Harry Potter. Reside atualmente em Borda da Mata – MG. Pode ser contactado através do endereço de email: fotografopsiquico@ieg.com.br.

Nota:

Todas as informações que remetam-se aos livros da série Harry Potter, assim como todas as fichas apresentadas, fazem referência aos locais e personagens após o livro “*Harry Potter e o Cálice de Fogo*”. No caso de quaisquer diferenças nas informações dos livros e do módulo, para efeito de campanha APENAS, as informações do módulo devem ser consideradas verdadeiras.

Índice:

Agradecimentos:	5
Sobre o Autor:	5
Nota:	5
Capítulo 1: Introdução ao mundo de Harry Potter	19
1 -) Seja Bem Vindo a Hogwarts:	19
Capítulo 2: A sociedade dos bruxos (ou “Como alguém se torna Bruxo?”)	21
1-) Como alguém se torna um bruxo:	21
2-) Escolas de Magia:	22
3-) Algumas coisas sobre currículo:	23
4-) Relação entre Bruxos e Trouxas:	24
5-) Informações diversas sobre a sociedade dos bruxos:	26
a-) Lei e Justiça:	26
b-) Economia:	26
c-) Comunicações:	27
Capítulo 3: Criação de Personagem	29
1-) Conceção e Passado do Personagem:	29
2-) Características:	31
3-) Nível de Personagem:	31
4-) Atributos:	31
5-) Aprimoramentos:	31
Aprimoramentos Permitidos:	31
Aprimoramentos Proibidos:	32
Aprimoramentos em Hogwarts:	32
Alma Pura (2 pontos):	32
Ambidestria:	32
Arma ou Amuleto Mágico (1 ponto):	32
Biblioteca (1 a 4 Pontos):	32
Contatos e Aliados (1 a 4 Pontos):	32
Pontos Heróicos (1+ pontos):	32
Recursos e Dinheiro (1 a 4 Pontos):	32
Sábio (1 Ponto):	32
Sentidos Aguçados:	32
Talentos (1 Ponto):	32
Novos Aprimoramentos:	32
Aprendiz Rápido (1 Ponto por Poder Mágico):	33
Bruxaria (1+ Ponto):	33
Conhecimento dos Bruxos (1-2 Pontos):	33
Cultura dos Trouxas (1-2 pontos):	33
Memória Fotográfica (2 Pontos):	33
Ofidioglossia (1 Ponto):	33
Poder Exótico (1+ Pontos):	34
Potencial (3 Pontos):	34
Sangue Puro (1 Ponto):	34

Saque Rápido (1 ponto por Arma):	34
Superdotado (5 Pontos):	34
6-) Aprimoramentos Negativos:	34
Alma Negra (-2 pontos):	34
Alma Vendida (-2 pontos):	35
Aprendiz Lento (-1 Ponto por Poder Mágico):	35
Assombrado (-1 ponto):	35
Azarado (-1 ponto):	35
Cabeça-Quente (-1 ponto):	35
Cleptomaniaco (-2 pontos):	35
Código de Honra (-1 ponto cada):	35
Compulsão (-2 Pontos cada):	36
Deficiente Físico (-1 a -3 pontos cada):	36
Dependência (-2 Pontos):	36
Desastrado (-1 Ponto):	36
Devoção (-2 pontos):	36
Distraído/Disperso (-1 ponto):	36
Dupla Personalidade (-3 ponto):	36
Esquecido (-1 ponto):	36
Estigma Social (-1 ponto):	36
Fantasia (-1 ponto):	37
Fleumático (-2 Pontos):	37
Fobia (-1 ponto):	37
Furioso (-2 Ponto):	37
Inaptidão (-2 Ponto por Poder Mágico):	37
Inimigos (-1 a -4 pontos):	37
Intolerância (-1 a -3 pontos):	37
Má Fama (-1 Ponto):	37
Maldição (-1 a -2 Pontos):	37
Maníaco-Depressivo (-2 pontos):	38
Megalomaniaco (-2 pontos):	38
Paranóia (-1 ponto):	38
Protegido (-1 ponto por protegido):	38
Sangue Ruim (-1 Ponto):	38
Segredo (-1 a -3 pontos):	38
Timidez Crônica (-1 ponto):	38
Trauma (-1 ponto cada):	38
Trouxa Total (-2 Pontos):	39
Vício (-1 Ponto):	39
7-) Perícias:	39
Novos Subgrupos para Perícias:	39
Armas Brancas:	39
Artífice:	39
Avaliação de Objetos:	39
Esportes:	39
Jogos:	39
Pilotagem:	39
Novas Perícias:	39
Ciências Mágicas (INT): *	39
Animais Mágicos*:	39
Idiomas Mágicos (0)*:	40
Perícias Mágicas (INT)*:	40
8-) Poderes Mágicos:	40
9-) Equipamento e Dinheiro Inicial:	41
Capítulo 4: Os Poderes Mágicos	43
1-) O que e quais são os Poderes Mágicos:	44

Resumo dos Poderes Mágicos _____	45
Perícias Mágicas: _____	45
2-) Testes de Magia _____	45
1-) Determinar o Poder Mágico e o Nível da Magia: _____	45
2-) Ver como será o teste e efetuar o (s) rolamento (s) _____	45
O bruxo sabe a Magia: _____	46
Tabela nº 1 – Testes de Magia _____	46
O bruxo não sabe a Magia: _____	46
Testes “Prolongados”: _____	46
O bruxo está inventando a Magia: _____	47
3-) Testes com Poder Mágico 0: _____	47
4-) Emissões Involuntárias de Magia: _____	47
Capítulo 5: Poder Mágico – Feitiços _____	49
1-) Como funciona o Poder Mágico Feitiços: _____	49
2-) Regras para lançamento de Feitiços: _____	50
3-) Floreios de Varinha (ou ‘Fechando o corpo’): _____	50
4-) Utilizando Feitiços de Níveis mais altos (ou ‘Forçando a Barra’): _____	51
5-) Duelo Mágico: _____	51
6-) Aparatar: _____	53
Capítulo 6: Poder Mágico – Poções _____	55
1-) A arte do Preparo de Poções: _____	56
2-) Poção Lenta e Segura (Ou ‘Ensebando’): _____	56
3-) Validade das Poções: _____	56
4-) Obtendo ingredientes: _____	57
5-) Improvisando Ingredientes: _____	57
6-) Retirando Ingredientes: _____	58
7-) Adicionando Ingredientes: _____	58
8-) Ingredientes com problemas: _____	59
9-) Analisando Resíduos de Poções: _____	59
10-) Cooperação: _____	59
A-) Pesquisa Conjunta: _____	59
B-) Comentários _____	59
11-) Contrapoções: _____	60
Capítulo 7: Poder Mágico – Transformações _____	61
1-) Transformando objetos: _____	62
Tabela nº 2 – Modificadores de Transformações _____	62
Tabela nº 3 – Modificador de Tamanho nas Transformações _____	62
Tabela nº 4 – Modificadores de Peso nas Transformações _____	62
2-) Teste de Transformação: _____	63
3-) Transformando um ser vivo em algo inanimado: _____	63
4-) Transformando um ser vivo em outro: _____	64
5-) Transformando seres humanos em qualquer coisa: _____	64

6-) Transformando varinhas: _____	65
7-) Transformação parcial: _____	65
8-) Efeito ‘Epa!’: _____	65
Tabela nº 5 – Conseqüências de um Efeito Epa! _____	65
Capítulo 8: Poder Mágico – Encantamentos _____	67
1-) Preparando o objeto: _____	67
2-) O Teste de Encantamento: _____	67
3-) Encantando um Artefato como bônus: _____	68
Tabela nº 6 – Cálculo de bônus concedido em Encantamentos como Bônus _____	68
Tabela nº 7 – Restrições de Uso nos Encantamentos. _____	68
4-) Encantando artefatos baseado em Feitiços: _____	68
5-) Arma-varinha: _____	69
6-) Artefatos Sencientes: _____	69
7-) Encantando Artefatos já encantados: _____	69
8-) Desencantando-se um Artefato: _____	69
Capítulo 9: Poder Mágico – Rituais _____	71
1-) Pesquisando Rituais: _____	71
2-) Preparando o Ritual: _____	71
3-) Executando o Ritual: _____	72
4-) A Falha do Ritual: _____	72
5-) Rituais Antitrouxa: _____	72
Tabela nº 8 – Modificadores por "Efeito Colateral" para Rituais Antitrouxa _____	73
6-) Rituais para Aparatação e Anti-aparatação: _____	73
Capítulo 10: Poder Mágico – Adivinhação _____	75
1-) Métodos de ‘tirada da sorte’: _____	75
2-) Preparando seus próprios materiais: _____	75
3-) Itens ‘contaminados’: _____	76
4-) Testes de Adivinhação: _____	76
Tabela nº 9 – Níveis Básicos das Adivinhações: _____	76
Tabela nº 10 – Modificadores de Nível de Adivinhação _____	77
6-) Visão além do alcance: _____	77
7-) Psicometria: _____	77
Tabela nº 11 – Modificadores de Informação para Psicometria _____	77
Capítulo 11: Poder Mágico – Animagia _____	79
1-) Transformações e Animagia: _____	79
2-) Animagos Ilegais: _____	79
4-) Evolução na Animagia: _____	79
3-) Teste de Animagia: _____	79
Tabela nº 12 – Níveis Básicos de Animagia _____	80
4-) Imitando animais: _____	80

5-) Desfazendo a Animagia: _____	80
Capítulo 12: Algumas informações sobre os bruxos e sua sociedade: _____	81
1-) Quantos bruxos existem no mundo: _____	81
2-) Aparência dos bruxos: _____	82
3-) Distribuição geográfica dos bruxos: _____	82
4-) Tecnologia: _____	82
5-) Política: _____	82
6-) Leis: _____	83
Convenções dos Bruxos: _____	84
7-) Crime e Castigo: _____	84
Voldemort e os Comensais da Morte. _____	84
Os Aurores: _____	84
Julgamento e Punição _____	85
8-) Economia: _____	85
Gringotes: _____	85
9-) Comunicações: _____	86
10-) Jogos e Esportes: _____	86
Quadribol: _____	86
Capítulo 13: Hogwarts _____	89
1-) Principais locais de Hogwarts _____	89
Salão Principal: _____	89
Escadarias _____	90
As Torres das Casas: _____	90
Biblioteca _____	90
Ala Hospitalar: _____	90
Estádio de Quadribol: _____	90
Floresta Proibida: _____	91
2-) As Casas de Hogwarts: _____	91
Grifinória: _____	92
Lufa-Lufa: _____	92
Corvinal: _____	93
Sonserina: _____	93
3-) As Matérias de Hogwarts: _____	94
Feitiços: _____	94
Transformações: _____	94
Poções: _____	94
Defesa contra as Artes das Trevas: _____	94
Voô com Vassouras: _____	95
Herbologia: _____	95
Astronomia: _____	95
História da Magia: _____	95
Trato de Animais Mágicos: _____	95
Adivinhação: _____	95
Aritmancia: _____	95
Runas Antigas: _____	96
Estudo dos Trouxas: _____	96
Capítulo 14: Outras Escolas _____	97
1-) Academia de Magia Beauxbatons: _____	97

2-) Instituto de Bruxaria Durmstrang:	97
3-) Liceu Brasileiro de Magia:	98
4-) Instituto Norte-Americano de Bruxaria (Instituto de Salém):	98
5-) Academia Imperial de Artes Arcanas do Japão (Academia Imperial):	99
6-) Demais escolas:	99
Instituto Español de Brujaria Gabriel Hirebaldo:	99
Academia de las Artes Arcanas Hijos del Sol:	99
Academia Islâmica de Artes Mágicas de Alamut (Alamut):	100
Centro de Estudos Mágicos do Kilimanjaro:	100
Ateneu Lusitano de Tutela Mágica:	100
Capítulo 15: Bestiário de Hogwarts	101
Acromântulas (ou Aranhas Gigantes):	102
<i>Bean-Sidhe</i> :	102
Centauros:	103
Cérberos:	104
<i>Church Grim</i> :	104
Couatl:	105
Dementadores:	105
Dragões Orientais:	106
Dragões ocidentais:	108
Duendes:	108
Elfos domésticos:	109
Espírito Agoureiro (ou <i>banshee</i>):	109
Fênix:	110
Gigantes:	111
Gnomos:	111
Grindylows:	112
Hinkypunk:	112
Hipogrifos:	113
Kappas:	113
<i>Leanan-Sidhe</i> :	114
Leprechauns:	115
Lobisomens:	116
Meio-Gigantes:	117
Papões:	117
Sereianos/Sereias:	118
<i>Shinobi</i> :	118
Trasgos:	119
Unicórnios:	120

Vampiros: _____	121
Veelas: _____	121
<i>Apêndice 1: Fichas de NPCs</i> _____	<i>123</i>
Ethon Grant: _____	123
Sarah Lee Grant: _____	123
William ‘Liam’ Burroughs * : _____	124
Hugh Burroughs: _____	124
Anderson Rodrigues * : _____	125
Emmanuel Fitzgerald * : _____	126
Ephraim Maddiney * : _____	126
Anthony Fitzgerald: _____	127
Jonathan Higgenbotham (Nathan): _____	127
Emmanuele Godwin * : _____	128
Erika Stringshot (Siesvadshord): _____	128
Bernhardt Gibbs * : _____	129
Timothy Robbins (Tim): _____	130
Nakuru Hiiragisawa: _____	130
Christian Edinan: _____	131
Sally Wittlesbach: _____	132
<i>Apêndice 2: Feitiços Exemplo:</i> _____	<i>133</i>
Acceleratis (Feitiço da Aceleração) _____	133
Accio (Feitiço da Convocação): _____	133
Activo Eternal (Feitiço do Sempre Ativo): _____	133
Aero Amortecere (Feitiço de Amortecimento): _____	133
Alorromora (Feitiço de Destrancar): _____	133
Amplia Sensus: Audio (Feitiço da Ampliação da Audição): _____	133
Amplia Sensus: Naso (Feitiço da Ampliação do Olfato): _____	133
Amplia Sensus: Palatio (Feitiço da Ampliação do Paladar): _____	133
Amplia Sensus: Tacto (Feitiço da Ampliação do Tato): _____	133
Amplia Sensus: Video (Feitiço da Ampliação da Visão): _____	133
Anestesia (Feitiço Anestésico): _____	134
Aparecium (Feitiço da Revelação): _____	134
Atare Corpus (Feitiço de Atar ao Corpo): _____	134
Auram Explodum (Feitiço da Explosão de Ar): _____	134
Auram Jacto (Feitiço do Jato de Ar): _____	134
Auram Turboleu (Feitiço do Turbilhão de Ar): _____	134
Avada Kedavra (Maldição Imperdoável da Morte): _____	134

Avis (Feitiço das Aves): _____	134
Bobinn (Azaração do Bobo Alegre): _____	134
Cancellis (Feitiço do Cancelamento): _____	134
Cegatis (Feitiço do Cegamento): _____	135
Commandare Tecnos (Feitiço do Comando de Tecnologia): _____	135
Communo Vocallis (Feitiço da Voz Comum): _____	135
Compattio Tecnos (Feitiço de Compatibilização): _____	135
Conjunctivictius (Azaração da Irritação dos Olhos): _____	135
Conjurae (Feitiço da Conjuração): _____	135
Conservius (Feitiço de Conservação): _____	135
Convincis (Feitiço do Convencimento): _____	135
Copiare (Feitiço da Cópia): _____	135
Cortare (Feitiço de Corte): _____	136
Cronometra (Feitiço de Cronometragem): _____	136
Crucio (Maldição Imperdoável da Dor): _____	136
Deamplia Sensus (Feitiço de Anulação da Ampliação dos Sentidos): _____	136
Decompattio Tecnos (Feitiço de Descompatibilização de Tecnologia): _____	136
Deletia Maggio (Feitiço de Deleção de Magia): _____	136
Deletrius (Feitiço de Deleção): _____	136
Densaugeo (Azaração dos Dentes de Coelho): _____	136
Desintegrate (Feitiço da Desintegração): _____	136
Detecto Compattio (Feitiço da Detecção de Tecnologia Compatibilizada): _____	137
Detoxicare (Feitiço da Desintoxicação): _____	137
Diffindo (Feitiço da Separação): _____	137
Dissendium (Feitiço de Abrir Espaço): _____	137
Dupplio (Feitiço de Duplicação): _____	137
Eletrocutarem (Feitiço do Eletrochoque): _____	137
Enervate (Feitiço do Despertar): _____	137
Engorgio (Feitiço do Ingurgitamento): _____	137
Estupefaça (Feitiço do Estuporamento): _____	137
Expecto Creativeus (Feitiço do Criativo): _____	137
Expecto Patronum (Feitiço do Patrono): _____	138
Expelliarmus (Feitiço do Desarmamento): _____	138
Expellicorpus (Feitiço do Arremesso de Corpos): _____	138
Explosivum (Feitiço da Explosão): _____	138
Férula (Feitiço das Bandagens): _____	138
Fidelis (Feitiço do Fiel do Segredo): _____	138

Fierus (Feitiço das Chamas): _____	138
Finite Incantatem (Feitiço do Encerramento do Feitiço): _____	138
Fortificare (Feitiço da Fortificação): _____	138
Fragellis (Feitiço da Fragilização): _____	139
Fraternus (Feitiço da Paz): _____	139
Furunculus (Azaração dos Furúnculos): _____	139
Gaea Furiosis (Feitiço da Fúria de Gaia): _____	139
Garganteun (Feitiço da Gargantua): _____	139
Glaciaris (Feitiço do Congelamento Glacial): _____	139
Gravitus (Feitiço do Aumento da Gravidade): _____	139
Homorfo (Feitiço Anti-Lobisomem): _____	139
Impedimenta (Azaração do Impedimento): _____	140
Imperio (Maldição Imperdoável de Comando): _____	140
Impervius (Feitiço Impermeabilizante): _____	140
Incendio (Feitiço de Atear Fogo): _____	140
Indestructo (Feitiço da Indestrutibilidade): _____	140
Inferno (Feitiço da Explosão das Chamas): _____	140
Initiatis (Feitiço de Disparo): _____	140
Invisio (Feitiço de Invisibilidade): _____	140
Invisio Visio (Feitiço da Visão do Invisível): _____	140
Lacrate (Feitiço de Lacração do Artefato): _____	140
Legio Estupora (Azaração do Múltiplo Estuporamento): _____	140
Legio Impedimentae (Azaração do Múltiplo Impedimento): _____	140
Lentum Quedum (Feitiço de Queda Lenta): _____	141
Levitatís (Feitiço de Levitação): _____	141
Libera Artefacto (Feitiço da Liberação do Artefato): _____	141
Libertas (Feitiço da liberação): _____	141
Liftus (Feitiço do Erguimento): _____	141
Litteratus Transcriptum (Feitiço da Transcrição Literal): _____	141
Locomotor Mortis (Azaração das Pernas Presas): _____	141
Lumino Focus (Feitiço do Foco Luminoso): _____	141
Lumos (Feitiço da Luz): _____	141
Me oriente (Feitiço da Orientação): _____	141
Medice (Feitiço da Cura): _____	141
Mobiliarbus (Feitiço da Movimentação de Objetos): _____	141
Mobilicorpus (Feitiço da Movimentação de Corpos): _____	142
Morsmordre (Feitiço da Marca Negra): _____	142

Niger Fierus (Maldição das Chamas Negras):	142
Noctus Visio (Feitiço da Visão Noturna):	142
Nox (Feitiço do Apagar):	142
Obliviate (Feitiço do Esquecimento):	142
Ocultae (Feitiço do Ocultamento):	142
Ocultare (Feitiço da Ocultação):	142
Orchideus (Feitiço das Flores):	142
Ordeno Locatio (Feitiço da Arrumação):	142
Permanencius (Feitiço da Permanência):	143
Petrificus Partialis (Feitiço da Petrificação Parcial):	143
Petrificus Totalus (Feitiço do Corpo Preso):	143
Plebo Interdita (Feitiço da Interdição dos Comuns):	143
Preactiva (Feitiço de Pré-Ativação de Feitiços):	143
Primo Incantatem (Feitiço do Primeiro Encantamento):	143
Prior Incantatem (Feitiço do Feitiço Anterior):	143
Prior Messagio (Feitiço da Mensagem Anterior):	143
Prisionis (Azaração do Aprisionamento):	143
Protegis (Feitiço de Proteção):	143
Quietus (Feitiço do Silêncio):	144
Rastrearre Maggio (Feitiço do Rastreamento Mágico):	144
Reducio (Feitiço da Redução de Tamanho):	144
Reforcae (Feitiço do Reforço):	144
Relaxo (Feitiço das Faíscas):	144
Reparo (Feitiço do Concerto):	144
Revelae (Feitiço da Revelação):	144
Revelae Schematia (Feitiço da Revelação de Esquemas):	144
Revertis (Feitiço de Rebote):	145
Rictusempra (Azaração das Cócegas):	145
Riddukulus (Feitiço Anti-Papão):	145
Secare (Feitiço do Secamento):	145
Sedae (Feitiço Sedativo):	145
Serpensortia (Feitiço da Invocação da Serpente):	145
Simulatio Electronus (Feitiço da Simulação Eletrônica):	145
Simulatio Equippare (Feitiço da Simulação do Equipamento):	145
Sonorus (Feitiço do Volume Alto):	145
Supresso Maggio (Feitiço da Supressão Mágica):	145
Tantarallegra (Azaração das Pernas Descontroladas):	145

Tenebrae Fixarum (Feitiço da Fixação pelas Sombras): _____	145
Tenebrae Fusiorum (Feitiço da Fusão com as Sombras): _____	146
Travis (Feitiço da Trava de Feitiços): _____	146
Turbinae (Feitiço do Turbinamento): _____	146
Ventriloqueus (Feitiço do Ventriloquismo): _____	146
Verita Imago (Feitiço da Imagem Verdadeira): _____	146
Verita Visio (Feitiço da Visão Verdadeira): _____	146
Verita Vocalis (Feitiço da Voz Verdadeira): _____	146
Visio Liberato (Feitiço da Visão Liberada): _____	146
Waddiwasi (Feitiço Expulsório): _____	146
Wingardium Leviosa (Feitiço da Levitação): _____	146
Zum Zarvalho (Feitiço da Moral): _____	147
Apêndice 3: Aventura Introdutória – A Febre de McKinsey _____	149
Cena 1 : O Primeiro Embarque _____	149
Cena 2 : A Chegada a Hogwarts _____	150
Cena 3 : O chapéu seletor e a festa de recepção _____	150
Cena 4 : As primeiras aulas: _____	152
Cena 5 : O teste de Quadribol e a primeira infecção: _____	153
Cena 6 : As infecções _____	154
Cena 7 : A praga epidêmica _____	154
Cena 8 : Uma conversa com o diretor _____	155
Cena 9 : Na cova de Gryffindor _____	155
Cena 10 : Na casa do Gigante _____	156
Cena 11 : Os centauros _____	157
Cena 12 : O Criador da Doença _____	157
Cena 13 : A vacina _____	158
Epílogo : O prêmio _____	158
Experiência: _____	159
Adendo 1: NPCs _____	161
Derek McKinsey: _____	161
Alanis Carlsberg: _____	161
Seymor McNamara: _____	162
Amelia Hemingway: _____	162
Fritz Gutenmeyer: _____	163
Adendo 2: A Febre de McKinsey _____	165
A primeira Infecção: _____	165
A nova forma _____	165
A Doença _____	165
Adendo 3: Canções para o Chapéu Seletor _____	Erro! Indicador não definido.
Apêndice 4: O Chapéu Seletor _____	171

Apêndice 5: Tabelas diversas _____	172
Tabela de Feitiços para Harry Potter Daemon _____	173
Aprimoramentos para Harry Potter Daemon (Resumo) _____	177
Aprimoramentos Negativos para Harry Potter Daemon (Resumo) _____	179
Perícias para Harry Potter Daemon _____	181
Evolução de Personagem em Harry Potter Daemon _____	185

Capítulo 1: Introdução ao mundo de Harry Potter

“William Burroughs não agüentava mais a situação na qual vivia. Seus pais adotivos não o suportavam, e culpavam a ele por uma série de coisas que não eram sua culpa, como a vez em que, por acidente – para falar a verdade, nem ele sabia como fizera – explodiu a bola de capotão novinha de seu irmão de criação, Tracey Grant, ao tocar nela. Parecia que tudo que acontecia de errado era culpa dele. E ele não gostava daquilo.

E Liam (como gostava de ser chamado) decidiu que bastava. Fugira de casa. Pegara uma mochila, enfiara algumas roupas e algum dinheiro e comida dentro dela, e saiu na noite, quando ninguém mais reparara nele (o que não era incomum, pois ele dormia em um quarto minúsculo e era deixado à sós a maior parte do tempo). O mais esquisito é que, Liam percebeu, tinha um gato na rua, lendo a placa... ou olhando, afinal gatos não lêem placas, pensou Liam... Depois o gato começou a segui-lo... Não que Liam se importasse com isso... Ele queria mesmo era sumir... Desaparecer... Acordar daquele pesadelo...

Liam faria 11 anos em 14 de abril próximo. Mas não que esses onze anos significassem alguma coisa. Desde que se entendia por gente, ele ia sendo mandado de lar adotivo em lar adotivo, de orfanato em orfanato, não dando certo em nenhum... Sempre as mesmas coisas, os mesmo problemas... O gato separou-se de Liam, saltando para um muro e do muro para o telhado...

Liam ouviu uma voz: “Ele não deve estar longe!”. Reconheceu-a como a de seu padrasto, Ethon Grant, um gerente de banco que parecia odiar Liam com todas as suas forças. Liam nunca soube porque ele o aceitou em sua casa, se ele o odiava tanto. Algum motivo secreto deveria ter. E parecia que eles não queriam saber de deixá-lo ir, como se ele fosse descobrir algum segredo que eles ocultavam. Ele e sua esposa Sarah Lee faziam de tudo para tornar sua vida um inferno. E os dois estavam o seguindo. Foi quando alguém agarrou sua boca quando ele passava por uma viela e disse, puxando-o para dentro da viela escura:

- Calma, garoto! Sou amigo! Não grita que senão aqueles trouxas te pegam... – sussurrou uma voz no escuro, quando Liam procurou debater-se.

“Trouxas?! O que ele quer dizer com isso?”, pensou Liam. Mas para ele parecia estar tudo bem... Escondido nas sombras da viela, parecia que estava invisível, pois seus pais adotivos não o encontraram...

- Obrigado pela ajuda, cara! Deixa eu ir, que senão eles me pegam! – disse Liam.

- Espere, William Burroughs. – disse a voz na escuridão da viela – Precisamos conversar!

Uma pessoa saiu da direção de onde a voz vinha. Ela tinha cabelos castanho-claros curtos e meio rebeldes, olhos também castanhos e uma pele branca. Vestia uma espécie de beca ou vestido longo, de cor verde-escura e segurava um pequeno bastão de azevinho. De certa forma, parecia-se com Liam.

- Como sabe meu nome? – perguntou Liam. Estranhamente, ao ver o estranho, Liam não se sentia ruim ou não suspeitava do mesmo. Muito pelo contrário: sentia-se confortável, à vontade em sua presença. Era como se, de repente, algo de importante na vida dele estivesse para acontecer.

- Sei muito mais sobre você do que imagina, Liam. Eu sou Hugh Burroughs... e sou um bruxo... Como você...

Aquilo foi demais para o jovem garoto órfão, que caiu desmaiado, de sono e de espanto...”

1 -) Seja Bem Vindo a Hogwarts:



Se você ainda não sabe do que se trata a série Harry Potter (aonde você esteve todo esse tempo?), ela fala de um garoto órfão (o que dá nome à série), que até os 11 anos de idade desconhece seu maior segredo, o fato de que ele, assim como seus pais, é um bruxo, ou seja, alguém capaz de utilizar Poderes Mágicos. Ao descobrir isso, quando faz 11 anos, é mandado para a Escola de Magia e

Bruxaria de Hogwarts, dirigida por Alvo Dumbledore, um bruxo poderoso, amigo e professor de seus falecidos pais. Lá, encontra inimigos, forma amizades, e descobre mais sobre seu passado e sobre a situação na qual os seus pais foram mortos.

Muitas crianças em todo o mundo passaram a se interessar pelas histórias desse jovem bruxinho, tanto que acabou chamando a atenção até mesmo do cinema. Muitos adultos, também, passaram a se interessar pelo mesmo.

Além da série de livros (sendo o último publicado em português na época em que este módulo foi escrito “*Harry Potter e o Cálice de Fogo*”), foram publicados livros derivados, *card games* e outros itens.

Muitos RPGistas imaginam-se qual a vantagem de utilizar-se um ambiente como esse em RPG. Utilizando-se da comparação que Lalo fez na matéria da Dragão Brasil que inspirou esse módulo (e à qual esse amplia e adapta para o Sistema Daemon), Harry Potter trabalha com uma temática muito usada no RPG, a de um mundo que, em segredo, compartilha do nosso, aonde uma sociedade com poderes especiais têm suas próprias intrigas e ordem social. E é sobre essa sociedade que iremos descrever.

OBS.: O conto de William “Liam” Burroughs, que irá ilustrar os capítulos e seções, **NÃO POSSUI** relação com os livros. Ele serve apenas para ir ilustrando os conceitos que serão colocados no Módulo e para amenizarem e darem o clima do mundo. A ficha de Liam e Hugh Burroughs, assim como a de outros personagens, estarão descritas no final do Módulo.

Capítulo 2: A sociedade dos bruxos (ou “Como alguém se torna Bruxo?”)

“Liam acordou em um lugar estranho. A mobília era toda de madeira, sendo que em cima de uma escrivaninha pendia uma vela acesa em um candelabro de latão, apesar do sol forte que raiava do lado de fora. Liam percebeu que estava deitado em uma cama de penas, muito confortável e gostosa, com um cobertor de lã pesada bem quentinho por cima dele. Foi quando aquele estranho que o havia salvado entrou em seu quarto:

- Dormiu para valer... Já são quase 10 da manhã! Agora, de pé, que temos um dia cheio.

Liam levantou-se, e começou a descer as escadas com corrimão de latão. Percebeu então que estava em uma espécie de hotel misturado com **pub**. O atendente do bar era um tanto velho e parecia desdentado. Hugh, o estranho, se aproximou do atendente e disse:

- Café da manhã para nós dois, Tom... Pode caprichar que eu pago! – disse ele, retirando algumas moedas estranhas, de dentro de uma pequena bolsa, algumas de ouro, outras de prata e outras de bronze.

Os dois sentaram-se em uma mesa e o café chegou rápido para os dois: ovos, leite, pão, café, chá, biscoitos, panquecas, torradas, melado, manteiga, geléias e patês diversos à vontade. Uma festa de comida com a qual o jovem e magro Liam não estava acostumado.

- Pode comer à vontade, Liam! Acho que não lhe alimentavam direito na sua casa trouxa...

Liam começou a comer com gosto, experimentando um pouco de tudo que podia. Foi quando ele lembrou de uma coisa:

- Senhor, como é que você sabia que eu era um bruxo? Aliás, como eu nunca soube que era um bruxo?

- Na verdade, você nunca soube que era bruxo, por causa dos trouxas...

- Trouxas?!

- Sim, Liam! Trouxa é como nós, bruxos, chamamos aqueles que não possuem nenhum tipo de Poder Mágico, embora alguns trouxas possuam a habilidade de ver e ouvir coisas mágicas... Bem, voltando ao assunto de sua pergunta anterior, os trouxas nunca identificaram em você coisas estranhas?

- Sim! Certa vez, por acidente – para falar a verdade, nem sei como fiz – explodi a bola de capotão novinha de meu irmão de criação, Tracey Grant, simplesmente de encostar nela. E outra vez, quando acertei um soco num dos amiguinhos brutos do Tracey, ele voou alguns metros, até colidir com uma parede de tijolos... Mas o que isso tem a ver?

- Todo bruxo, quando muito novo ou quando fica sob forte emoção, acaba disparando magia por acidente. A isso chamamos de Emissão Involuntária de Magia, ou E.I.M., e é algo muito natural em um bruxo. Bem, essa é uma das formas que temos de reconhecer alguém que é bruxo.

“Outra forma é ver se a pessoa sobreviveu a acidentes e outras coisas do gênero, pois algumas vezes um bruxo, em situação de risco, pode utilizar involuntariamente seus Poderes Mágicos para criarem escudos de proteção que o protejam de acidentes e outros tipos de ameaça.”

- Hugh, como você sabia que eu era um bruxo?

- Eu o observei.... Desde a morte de seus pais... Sou seu tio, Liam!

Aquilo foi uma surpresa e tanto para o jovem Liam. Um tio, e ainda por cima, bruxo! Como ele...

- Deve ter alguma coisa errada aqui...

- Não, não há! Sua mãe era Helen Gwynnefar e seu pai Kenny Burroughs. Não eram esses os seus nomes? Sim, eu confiei-os, e eles me pediram para observar seu crescimento e se, quando chegasse a hora certa de você saber que você é um bruxo, algo estivesse errado, eu tentasse ajudá-lo. E é o que eu estou fazendo. O seu pai era bruxo, e sua mãe trouxa. O que quer dizer que você é mestiço.

- Como assim?

- Na verdade, isso não influencia em nada para a maioria dos bruxos. Mas muitos poderão querer saber a sua pureza de sangue...

- Como assim?

- Existem três tipos de bruxos: os de sangue puro, os mestiços e os de sangue comum, ou como alguns falam de forma pejorativa, Sangue Ruim. Os bruxos de sangue puro são aqueles cujos ambos os pais são de famílias bruxas, que é o meu caso e o de seu pai. Os de sangue comum são pessoas cujos pais são ambos trouxas. Sim, isso é possível E no meio-termo, existem os bruxos mestiços, como você, cujos um dos pais é bruxo e o outro é trouxa. E, por incrível que possa parecer, isso é muito comum atualmente...”

1-) Como alguém se torna um bruxo:



do gênero, devido à superstição do povo antigo.

Antigamente, normalmente um bruxo nascia apenas de famílias bruxas. Quando acontecia de um bruxo nascer de uma família trouxa, costumava-se afogar a criança, ou coisas

Atualmente, porém, muitos bruxos nascem de lares mestiços (aonde um dos pais é bruxo e o outro é trouxa), e até mesmo de lares totalmente trouxas. Isso aumentou a incidência de bruxos de sangue comum nas escolas e na sociedade bruxa como um todo.

Um bruxo nasce exatamente do mesmo jeito e com as mesmas características de uma criança normal, sem nenhum tipo de alteração mais drástica. Na pior das hipóte-

ses, como acontece em famílias bruxas submetidas a maldições ancestrais, o futuro bruxo nasce com algum tipo de marca ou sinal, como uma cor de cabelo ou olhos diferente, ou uma manchinha de uma cor/formato especial. Tirando essa possibilidade, toda criança bruxa nasce exatamente igual a uma trouxa.

Com o avanço da idade, porém, é que começam a aparecer as primeiras emanções de Poder Mágico do futuro bruxo. Na maioria das vezes, essas emanções, as *Emisões Involuntárias de Magia* (E.I.M.s), são fruto de emo-

ções fortes sentidas pelo bruxo. Mesmo bruxos mais velhos, quando furiosos ou sob risco de vida, podem emanar Poder Mágico descontroladamente, apenas tentando responder a algum tipo de ameaça ou circunstância externa.

Para efeito de comparação, podemos comparar a E.I.M. à reação de uma pessoa que, normalmente pacífica, ataca sem piedade um assassino que tente lhe tomar a vida. É uma reação espontânea, nem boa, nem ruim, um mecanismo de defesa natural do qual o bruxo dispõe, até conseguir controlar seus poderes normalmente.

*“ Sr. Hugh...
 - Pode me chamar de tio, Liam...
 - Tio Hugh, queria saber uma coisa... – disse Liam.
 - O que?
 - Como eu vou aprender a controlar esses meus poderes? Afinal de contas, não deve ser muito legal a pessoa ficar sempre disparando magia à louca...
 - E não é! Tanto assim que, segundo as leis de nossa sociedade, um bruxo não pode utilizar magia sobre certas circunstâncias. Mas não se preocupe, eu vou encaminhar você para a melhor Escola de Magia que existe... Afinal de contas, você vai fazer 11 anos, já está na idade de entrar em uma Escola de Magia...
 - Escola de Magia? Como assim?
 - Da mesma forma que os trouxas possuem escolas para pilotos de avião, carro, moto, etc... nós temos as nossas Escolas de Magia, nas quais jovens bruxos como você e eu, quando tinha tua idade, vão para aprenderem a utilizar sabiamente os poderes que recebemos de nascimento...
 - Mas titio, e se eu não for...
 - Você está em uma fase muito complicada de sua vida... Onze anos, puberdade... Alterações de humor são coisas absurdamente comuns nessa fase, e o aparecimento de seus poderes atinge o máximo nessa época. O risco de E.I.M.s é muitíssimo grande. Se não for à escola, a coisa não é simplesmente que você vai tirar zero ou levar bomba. Você poderá colocar a sua vida e a das pessoas que tiverem ao seu redor em risco!
 Liam pensou muito no que seu tio havia acabado de lhe dizer...
 - Tio, que tipo de coisas eu irei aprender na Escola de Magia? Vou aprender Matemática, Inglês, Geografia...
 - Nananinanão... Esqueça essas matérias trouxas. Em uma Escola de Magia, você vai aprender a ser um bruxo suficientemente competente para que seus poderes não coloquem em risco as pessoas ao seu redor. Então você irá aprender sobre Feitiços, Poções, Transformações, Voô com vassouras... Até mesmo jogar quadribol você vai aprender, dependendo da escola...”*

2-) Escolas de Magia:



A importância da Escola de Magia na vida de um bruxo é tão grande que em muitos casos um bruxo pode ter toda a sua vida e sua importância social determinada pelo fato de ter estudado nessa ou naquela Escola de Magia.

Mas a real importância das Escolas de Magia está no fato de que, na Escola de Magia, o bruxo irá aprender a utilizar de forma consciente e controlada os poderes que estão nascendo nele.

É importante lembrar que, até à idade de entrar na Escola de Magia, o bruxo não têm o mínimo controle sobre seus poderes, utilizando-o apenas na forma de E.I.M.s, exceto quando os pais o orientam. Ao entrar para a Escola,

ele passará a entender como aqueles poderes funcionam, e como utilizá-los de forma consciente, sem risco aos outros.

São raros os casos de bruxos que entram após a idade de 11 anos em uma Escola de Bruxaria. Também são raros os casos de bruxos que entram antes. Normalmente, esses casos acontecem em bruxos que acabaram “desperando” (ou seja, tendo E.I.M.s. mais sérias) antes ou depois dos 9, 10 anos de idade. Normalmente, nesse caso, há uma série de adaptações no currículo escolar, mas mesmo assim é muito raro o bruxo que, em nenhum momento de sua vida, tenha estudado em uma escola de magia.

O aprendizado de como manter controle de seus Poderes Mágicos é importante para um bruxo pois, conforme fica mais poderoso, maior o risco de uma E.I.M. acabar descontrolando-se e causando sérios danos até mesmo à vida de pessoas próximas ao bruxo. Por isso que todo bruxo que se preze vai a uma Escola de Magia.

*“ E quais são as Escolas que existem... – perguntou Liam.
 - Na verdade, muitas dessas escolas ficam em lugares escondidos dos olhares dos trouxas, marcadas com Feitiços especiais que fazem os trouxas verem qualquer outra coisa, menos uma Escola de Magia... Isso é importante para que os trouxas não saibam da existência dos bruxos... Eles acabariam por tentar nos destruir, pois a maioria dos trouxas tenta destruir aquilo que não entende... Não é à toa que escolhemos esse termo para eles. Só um grande trouxa destruiria uma coisa por não a entendê-la...”*

- Bem, voltando à sua pergunta... Aqui na Inglaterra existe a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, que é a maior Escola de Magia de todo o mundo, tanto que muitos estrangeiros vão estudar lá, preterindo as Escolas de seus países. É nela que você irá estudar. Ela é comandada por Alvo Dumbledore, talvez o mago mais poderoso de todos os tempos, com exceção de Merlin e de... Você-sabe-Quem...

- Como? – estranhou Liam.

- Desculpe, mas você ainda não sabe sobre Você-Sabe-Quem... Mais tarde eu te explico sobre ele...

- Novamente voltando ao assunto original, em algum lugar do Leste Europeu fica o Instituto Durmstrang, uma Escola de Magia que não tem uma reputação muito boa entre os bruxos...

- Por que? – estranhou Liam.

- Dizem que lá eles ensinam muito à sério as Artes das Trevas...

- Artes das Trevas? – estranhou Liam.

- Sim, pois existem bruxos maus e bruxos bons, como existem trouxas maus e trouxas bons. Mas falaremos sobre esse assunto depois... Atualmente basta para você saber que as Artes das Trevas são perigosas e deveriam ser evitadas por qualquer bruxo decente tanto quanto possível...

- Voltando ao assunto Escolas de Magia... Na França fica a Academia de Magia Beauxbatons. Eles são considerados arrogantes, mas eu apenas acho eles meio estilosos demais, só isso. Algumas outras que eu sei da existência são o Liceu Brasileiro de Magia, que fica em algum lugar no Sudeste Brasileiro, a Academia Imperial de Artes Arcanas do Japão, que fica próximo à Tóquio, segundo rumores, o Instituto Norte-Americano de Bruxaria, que fica em algum lugar na cidade norte-americana de Salém, o Instituto Español de Brujaria Gabriel Hirebaldo, que fica em algum lugar perto de Madrid, na Espanha, e a Academia de las Artes Arcanas Hijos del Sol, que fica no Peru, próximo às ruínas de Cuzco, pelo que se sabe. Mas não duvide, deve haver muitas outras a mais no mundo inteiro, ocultas, sem que nem mesmo os bruxos de fora de suas regiões saibam de sua existência.

- E qual a diferença entre elas?

- Algumas delas possuem currículos diferenciados para que o bruxo possa aprender mais sobre certos assuntos que são mais importantes em uma região específica. Mas na sua base, todas são iguais.

3-) Algumas coisas sobre currículo:



Uma coisa muito importante é entender que existe, em cada Escola de Magia, uma orientação pedagógica e uma forma de entender a importância da Magia e de certas áreas dela. Podemos fazer uma comparação com as

Universidades trouxas, aonde cada Faculdade específica possui um projeto pedagógico diferenciado, voltado a um

entendimento de como deve ser os estudos em uma faculdade.

Cada Escola de Magia também possui suas especialidades e deficiências, o que pode tornar os bruxos de uma Escola específica mais competentes em um determinado estilo de magia e mais incompetentes em um outro estilo de magia.

Para falar a verdade, não existe um “certo ou errado” nesse quesito. Cada escola visa atender o que a comunidade bruxa mais deseja na sua região em especial. Isso de forma nenhuma é errado, até mesmo porque o bruxo que desejar uma formação especializada em uma área que a Escola de Magia de sua região não cobre só precisa procurar uma escola à qual cubra as necessidades que ele deseja suprir.

- Tio, aonde eu vou morar agora...

- Você vai vir comigo. Eu tenho uma casa aqui mesmo em Londres, em um subúrbio...

- Como?! Pensei que bruxos viviam em castelos, torres... – disse Liam, estranhando.

- Isso é como os trouxas imaginam as nossas casas... – respondeu Hugh, divertido – Na verdade, não somos mais tão isolacionistas em relação aos trouxas, exceto em certos casos... É só ver o meu caso: eu sou da Polícia Trouxa de Londres, trabalhando na área de investigações...

- Como?! Você...

- Eu trabalho no meio dos trouxas também capturando bruxos fugitivos da justiça Bruxa... Comensais e outros... mas basta saber agora, que eu tenho uma casa como todas as outras... mais ou menos... mas primeiro, vamos até a casa dos seus pais adotivos... Precisamos pegar suas roupas e ter uma conversa com seu pai adotivo...

Ao chegarem na casa dos Grant, pais adotivos de Liam, em um Asia Towner, foi que Liam perguntou:

- Tio, como você...

- Eu estudei Cultura dos Trouxas na escola, e sei como lidar com eles... Aliás, tenho uma surpresinha para eles, caso eles resolvam engrossar... – disse Hugh, uma câmera de vídeo nas mãos.

- Espera aí, como você sabe...

- Apenas bruxos trouxas demais não se preocupam em aprender a usar coisas e técnicas dos trouxas... Veja só...

Liam e Hugh desceram do Asia Towner, mais ou menos 5 da tarde do dia seguinte ao qual Liam fugiu de casa. Hugh bateu na porta da casa e esperou um pouco. O senhor Grant apareceu:

- O que deseja... Ah, veio trazer o garoto...

- Nada feito! – disse Liam. – Aqui eu não piso mais...

- O que você está tentando fazer, seu moleque?

- *Burroughs, Polícia Metropolitana... – disse Hugh, apresentando o distintivo da Polícia Londrina. – Temos uma denúncia de maus-tratos contra o senhor, Senhor Grant. Eu gostaria que o senhor me acompanhasse até o distrito para prestar esclarecimentos...*

- *Você! – disse a senhora Grant, ao observá-lo da cozinha – Você!! Como você...*

- *Você é Sarah Lee Grant, ou devo dizer, Sarah Lee Gwynefar...*

- *Você é minha tia???* – disse Liam.

- *Sim, e queria que você nunca se envolvesse com uma... uma... – disse Sarah.*

- *Uma aberração, isso é o que ele é, assim como o irmão dele, seu pai, e como você também está se tornando!* – gritou Ethon Grant, ao reparar quem era verdadeiramente Hugh Burroughs.

- *Baixê a voz comigo, senão eu te prendo por desacato à autoridade!* – disse Hugh, praticamente esfregando o distintivo da Polícia Metropolitana na cara do senhor Grant.

- *E como uma aberração como você entrou para a Polícia... – ia dizendo Sarah Lee, com desdém.*

- *Da mesma forma que qualquer um: passei no Concurso Público, fiz o treinamento e peguei meu distintivo... – respondeu calmamente Hugh.*

- *Ora, seu... – disse o senhor Grant.*

- *E fique sabendo que tenho gravações sobre Liam que podem comprometer muito o senhor! Agora, sei que não gosta de Liam, então podemos resolver isso de duas formas. A primeira e mais tranqüila, na qual você passa a guarda do Liam para mim, afinal de contas também sou tio dele, e meu irmão, antes de morrer, tinha legalizado todos os documentos trouxas de toda a minha família... ou a difícil, na qual eu vou mandar isso aqui – disse Hugh, segurando uma fita de vídeo – para o juiz da infância e você vai ter que prestar alguns esclarecimentos...*

- *Está me ameaçando?*

- *Não, estou apenas constatando... Aliás, Liam, agradeça à senhora Anderson, sua professora, que percebeu que tinha algo errado com você...*

- *E você...*

- *Tenho um mandato de investigação sobre a vida de Liam... – disse Hugh, apresentando o mandato para o senhor Grant*

- *... e tenho poderes legais. Aliás, até segunda ordem, estou lhe tomando o pátrio poder...*

- *Você não vai se dar bem nessa! Não vou deixar esse moleque tornar-se uma aberração como o pai dele!* – disse Ethon, tentando golpear Hugh com um soco.

Hugh pegou e apanhou a mão de Grant no ar e rodou-o, jogando-o ao chão. Em seguida, pegou um par de algemas e, enquanto algemava o senhor Grant, disse, de forma muito formal e tranqüila:

- *Ethon Grant, você está preso por maus-tratos a crianças, desacato à autoridade, tentativa de agressão...*

- *Me larga... – dizia Ethon, agitando-se, como se tentasse largar-se.*

- *... e resistência à prisão! E, se não quiser se complicar ainda mais, é bom ficar bem quieto, ou aí sim é que eu vou te ferir de vez!* – disse Hugh. – *Agora, vamos até a delegacia!*

- *Eu vou contar quem você é! Todos vão saber que você é um bruxo!*

- *Se quiser passar por maluco, tudo bem! Ou você acha que o pessoal lá Já não sabe disso? E os poucos que não sabem acham que isso é piada minha! Agora, vamos ver se você convence eles que eu sou bruxo... – disse em tom de desafio Hugh, enquanto lia a Ethon seus Direitos.*

4-) Relação entre Bruxos e Trouxas:



Antigamente, os bruxos viviam de forma praticamente isolada dos trouxas, até mesmo evitando o uso de objetos dos trouxas. Esse isolamento encontrou seu ápice na Inquisição.

Tanto que, até hoje, existem leis entre os bruxos que impedem que um bruxo revele sua magia aos trouxas (lembre-se: trouxa é o termo usado pelos bruxos às pessoas normais).

Mas, atualmente, muitos bruxos vêm adotando uma postura mais integralista. Esses bruxos acreditam que, ao se aproximarem do modo de vida dos trouxas, poderão entendê-los, e até mesmo ajudá-los. Muitos, inclusive, passam a trabalhar no “mundo dos trouxas” (como os bruxos chamam as cidades e locais comuns, sem qualquer coisa mágica), como detetives e outras profissões, e utilizando-se de pequenas e discretas magias para serem bem-sucedidos.

Nenhum bruxo, atualmente, se nega a obter algum conhecimento que o permita passar-se por trouxa, por menor que seja, exceto os mais tradicionalistas, que entendem os trouxas como uma espécie de “raça inferior”. Isso é, até hoje, tema de muita polêmica e discussão entre os bruxos... Qual a postura mais correta: isolar-se totalmente dos trouxas ou viver lado a lado com eles? Essa resposta varia de bruxo para bruxo.

Os trouxas, em geral, quando descobrem sobre a existência dos bruxos, passam por todos os tipos de reações, desde admiração até ao ódio, sendo o de descrença o mais habitual. Porém, quando os trouxas admitem a existência da magia e passam a colaborar com os bruxos, é quando eles realmente provam seu valor, cobrindo as fraquezas não-mágicas dos bruxos.

Existe um porém: alguns trouxas, principalmente aqueles cujo algum irmão é bruxo, acabam vendo a magia como uma coisa, na melhor das hipóteses, “pecaminosa”. Algumas vezes, isso é uma frustração, derivada de algum

Liam foi, depois de prestar depoimento contra seu antigo padrasto, Ethon Grant, para casa do seu tio, a quem a guarda provisória foi concedida de imediato. Era uma casa aparentemente normal de subúrbio, um sobrado de paredes de tijolos vermelhas e parapeitos da janela caídos. Quando entrou na casa, porém, Liam levou um susto:

- Puxa, tio, essa casa parecia bem menor por fora...
- Precisei usar uns encantamentos aqui, uns feitiços aqui, mas valeu a pena...
- Tio, você vive sozinho?
- Sim, apenas eu e o Cameron...
- Cameron?

- Minha coruja – disse Hugh, apontando uma coruja de igreja, guardada em uma gaiola de latão – São úteis pra caramba... Podem transportar objetos, pacotes e cartas de um lugar para outro. Quando você for para Hogwarts, eu vou comprar uma para você...

- Queria aproveitar e tirar uma dúvida: eu vi você pegar umas moedinhas estranhas... Aquilo era dinheiro?
- Sim! Mas dinheiro de bruxo, diferente do dinheiro dos trouxas. Veja...

Hugh pegou algumas moedas da bolsinha de veludo e colocou-as na mesa da sala. Separou uma de ouro, uma de prata, uma de bronze e colocou-as lado a lado. Então ele apontou a moeda de bronze:

- Veja bem, Liam. As moedas de bronze são as que valem menos. Elas são chamadas Niques.

Depois disse, apontando a de prata:

- 29 Niques perfazem um Siclé, que é esta moeda...

E disse, ao apontar a moeda de ouro:

- ... e 17 Siclés perfazem um Galeão, a moeda de valor mais alto entre os bruxos. Alguns bruxos, principalmente aqueles cujos pais são trouxas, trocam dinheiro trouxa por dinheiro bruxo e vice versa. Normalmente isso pode ser feito no Gringotes...

- Gringotes?

- O banco dos bruxos... Eles trocam dinheiro, fazem investimentos, pagam ordens e cheques e guardam dinheiro e bens em cofres, como um banco trouxa. Ele é administrado por duendes... Seus pais deixaram uma quantia considerável para você lá... E tem bastante dinheiro que seu pai deixou investido que será seu também, no momento certo... Mas voltando ao assunto, o Gringotes troca dinheiro trouxa por dinheiro bruxo e vice-versa. Atualmente, 1 Galeão vale por volta de 5 libras... Considerando-se o valor do dólar americano em 0,75 libras, podemos dizer que 1 Galeão vale algo em torno de 7,50 dólares.

- Puxa! – disse Liam, pensando um pouco e perguntando logo em seguida – E quanto às leis? Você disse algo sobre leis dos bruxos, Comensais e criminosos... Como funcionam as leis dos bruxos?

- Esse é um assunto complexo, mas basicamente, existem algumas coisas que o bruxo nunca pode fazer. A primeira delas é revelar a magia aos trouxas. Essa é uma regra vital, pois como disse anteriormente para você, eles acabariam por tentar nos destruir, pois a maioria dos trouxas tenta destruir aquilo que não entende... Bem, outra coisa, que deriva dessa primeira, é fazer magia na frente dos trouxas... Nunca, exceto em casos de extrema necessidade, um bruxo pode utilizar magia na frente de um trouxa.

“Uma outra coisa muito importante... nunca se envolva com magia das Trevas. Elas são perigosas e malignas, e muitas delas são ilegais. Algumas são muito ilegais, como as **Maldições Imperdoáveis**: três magias muito poderosas e malignas que são capazes de causarem comando total, dor lancinante, e até mesmo a morte de quem for seu alvo. Elas são tão perigosas que elas não podem ser usadas, sobre pena de prisão.”

“Não que todos os bruxos respeitem essas leis. Da mesma forma que existem trouxas que seguem o mal, também existem os bruxos que seguem o mal. Um deles, e o mais poderoso, foi... Volde... Droga!”

- O que foi, tio?

- É que só de pensar no nome desse maldito, me trava toda a garganta... Maldito Voldemort... Ele era um bruxo ganancioso por poder, que queria exterminar muitas pessoas... Seus pais foram mortos nas mãos dos seguidores de Voldemort, aos quais chamávamos de **Comensais da Morte**. Esses malditos não se contentavam apenas em matar... Eles queriam ver seus alvos sofrerem, se divertiam no sofrimento alheio. Voldemort era tão perigoso quanto seus seguidores, provavelmente muito mais, tanto que, mesmo após sua derrota nas mãos do jovem Harry Potter, muitos ainda o chamam de Você-Sabe-Quem ou Aquele-Que-Não-Deve-Ser-Nomeado...

- E quem mantém as leis? E persegue esses bruxos?

- O Ministério da Magia, que é o nosso governo, digamos assim, tem um grupo de bruxos especialmente treinados e preparados para caçarem bruxos das trevas e levá-los ao júri. Eles, ou melhor, nós, somos chamados de Auroros. Nosso trabalho é capturar esses bruxos das trevas e levá-los à justiça.

- O senhor é um desses...

- Trabalhar na Polícia dos trouxas me dá certas vantagens, como poder correr atrás de gente sem ter que dar muitas explicações aos trouxas...

- E eu poderia...

- Claro que sim! Mas você terá que mostrar maturidade e capacidade... E claro, terá que terminar Hogwarts primeiro...

5-) Informações diversas sobre a sociedade dos bruxos:



Vamos mencionar aqui algumas coisas sobre a sociedade bruxa para que você possa entender certas referências a ela. Mais para frente, dedicaremos alguns capítulos única e exclusivamente à sociedade dos bruxos, e suas conseqüências em uma aventura de RPG.

A-) LEI E JUSTIÇA:

Como toda sociedade, a sociedade dos bruxos possui suas próprias leis. Muitas são leis simples, como coisas relativas a itens que não podem ser vendidos e criaturas que possuem direitos legais e quais são esses direitos. Existem duas leis mais sérias, às quais iremos ver de forma um pouco mais detalhada.

A primeira é a que diz que um bruxos não pode utilizar magia na frente dos trouxas. Isso se deve ao fato de o espanto e medo causado nos trouxas pela magia (aliás, por qualquer coisa diferente e inusitada) gerar neles um impulso de destruição que poderia colocar em risco a vida dos bruxos. Por isso mesmo, também certos locais bruxos são encantados com feitiços conhecidos como Feitiços Anti-trouxa, que são pequenos encantamentos que “disparam” na mente dos trouxas coisas como “Ah, eu tenho que ver um projeto”, ou então que alteram as percepções do trouxa para que ele não veja e enxergue coisas dos bruxos como elas são.

A segunda lei é relativa a certas restrições no uso de magia. Magias que causem dano mortal, que torturem ou controlem seus alvos ou que causem dor e pânico são expressamente proibidas, assim como poções e itens mágicos que simulem tais efeitos. Isso se deve ao fato de que tais magias são parte de magias das trevas, que apenas bruxos inescrupuloso utilizam. Mesmo assim, muitos bruxos continuam as utilizando, arriscando prisões terríveis.

A justiça é feita por tribunais de júri instituídos pelo Ministério da Magia, o organismo nacional que cuida da questão de formulação de leis e outras coisas do gênero. O Ministério da Magia também mantém um grupo de bruxos altamente treinados e equipados, chamados Aurores, cujo objetivo é caçar bruxos das trevas e averiguar casos envolvendo uso de magias das trevas e outros poderes do gênero, entregando quaisquer prisioneiros à justiça dos bruxos.

Os Aurores podem operar de forma mais ou menos independente, dependendo do Ministério da Magia de cada país. Em situações de maior necessidade, pode-se até mesmo dar poderes ilimitados aos Aurores, que passam a ter papel de Juiz, Júri e Executor. Normalmente, o Auror deve responder a um responsável, normalmente um juiz ou algum alto funcionário de um Departamento do Ministério da Magia, mas não é raro Aurores que trabalham de forma cem por cento independente, apenas respondendo ocasionalmente aos Ministérios da Magia, e nem Aurores que trabalhem

em organizações que seriam os equivalentes bruxos às empresas prestadoras de serviços de segurança dos bancos trouxas. Há ainda Aurores que são pouco mais que mercenários que vendem seus serviços para quem pagar mais, trabalhando de forma semelhante que os Detetives Particulares dos trouxas.

As penas costumam ser aplicadas conforme a capacidade de destruição e/ou impunidade que elas causam. Em geral, as penas mais aplicadas são a restrição de uso de poderes, serviços comunitários e multas (algumas vezes pesadas, como para o caso do uso ilegal da Animagia). Penas de prisão e banimento da sociedade bruxa (formalizada pela quebra da varinha do culpado) são dadas a crimes mais sérios.

A pena de morte, em especial, como nos países trouxas, é tabu: alguns Ministérios a mantêm, outros não. Mas a pior pena dada a uma pessoa é a pena de Beijo: a pessoa é levada a um Dementador, um monstro que suga e devora almas quando beija seu possuidor, e é deixada para ser beijada. Diz-se sobre essas pessoas que elas ficam “mais do que mortas”: o corpo continua vivo, mas não passa de uma casca vazia, e vive apenas algumas poucas horas após a alma ter lhe sido extirpada.

B-) ECONOMIA:



Os bruxos possuem seu próprio comércio de itens mágicos diversos. Vassouras, varinhas, caldeirões, ingredientes para poções... Tudo isso pode ser encontrado em lojas especializadas, inclusive em locais convenientemente separados para isso, como o Beco Diagonal Inglês. Nesses locais também podem ser comprados itens dos trouxas com o uso de dinheiro bruxo. Além disso, todos esses lugares possui uma filial do Gringotes, o único banco bruxo conhecido.

Diferentemente dos trouxas, os bruxos de todo o mundo utilizam uma única combinação de moedas, que são os **Galeões**, **Sicles** e **Nuques**. Todos eles são forjados pelo Gringotes, de forma que evita problemas como câmbio e coisas do gênero. Bruxos de descendência trouxa ou que, por qualquer motivo, necessitem trocar seu dinheiro bruxo em dinheiro trouxa, e vice-versa, podem trocá-lo na proporção de aproximadamente US\$ 7,50 (£ 5,00 ou por volta de R\$ 22,50) para cada Galeão.

Os “centavos” bruxos são representados pelos Sicles e pelos Nuques. A proporção é a seguinte:

1 Galeão vale 17 Sicles

1 Sicle vale 29 Nuques

Uma coisa muito comum é você conseguir fazer muitas compras com apenas um Galeão. Isso se deve ao fato de apenas itens muito importantes, como varinhas e livros de magia, custarem mais que um Galeão. Ainda mais

Harry Potter RPG

raros são os itens que custem mais de uma dezena de Gales (um exemplo são as vassouras de corrida).

C-) COMUNICAÇÕES:

Muitos bruxos não utilizam os sistemas de comunicações dos trouxas. A forma de comunicação mais utilizada entre bruxos é o envio de correspondências por meio de corujas e outras aves. Essas aves, porém, são encantadas para localizarem a pessoa para quem o destinatário enviou a correspondência.

Nas comunicações de massa, os bruxos são muito bem servidos de revistas, jornais e outros tipos de mídia impressa. Quase todos os países possuem jornais bruxos diários, como o *Profeta Diário* inglês. Rádios bruxas também são conhecidas, embora seu alcance seja um pouco menor, mas elas vêm alcançando mais bruxos conforme a receptividade dos mesmos aos rádios trouxas especialmente encantados vai aumentando. Na Inglaterra, por exemplo, já existe a *Rede Radiofônica dos Bruxos*, uma rádio especialmente bruxa. Apesar dos avanços, ainda são desconhecidas experiências reais de bruxos com televisão e computadores.

Capítulo 3: Criação de Personagem

Faziam dois meses que Liam vivia com Hugh em sua casa, Flashpoint. Liam já havia se acostumado com muitas coisas dos bruxos, como as fotos que se mexiam e a rede do Flu. Mas ele ainda não conseguia executar qualquer magia. Isso não era muito ruim, mas deixava Liam nervoso. Foi quando, certa manhã:

- Liam, surpresa! – disse Hugh, entrando no seu quarto, arrancando-o da cama, com uma carta em papel pergaminho escrito com tinta verde-fosforescente:

“Ao Sr. William Burroughs

Quarto grande do segundo andar, de trás para a rua.

453 Thatcher Boulevard

Noting Hill

Londres”

- É...

- Isso mesmo, é a carta de Hogwarts! A partir de hoje você já pode considerar-se um aluno de Hogwarts!

Liam abriu a carta. O envelope continha dois pergaminhos: um contendo uma lista de materiais, o segundo contendo uma mensagem:

“Caro Sr. Burroughs.

Temos o prazer de lhe informar que você foi aceito na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Queremos lhe avisar que as aulas se iniciarão no dia 1º de Setembro. O embarque para a escola será feito em King’s Cross, na Plataforma 9 e Meia, às 11 da Manhã. Pedimos que envie uma coruja confirmando sua vaga até o dia 31 de Julho.

Atenciosamente,

Professora Minerva McGonagall
Diretora Adjunta”

- Então vou mesmo para Hogwarts?

- Sim! Já mandei Cameron entregar uma carta dizendo que você vai realmente para Hogwarts! Você vai embarcar no dia 1º de Setembro, na Plataforma Nove e Meia de King’s Cross. E hoje, como estou de folga, vamos aproveitar e ir fazer suas compras no Beco Diagonal!

E assim começou a jornada de Liam ao mundo da magia.



Os personagens de Harry Potter, por mais simples que sejam, estão muito acima dos personagens comuns de Arkanum e Trevas de mesmo nível. Portanto, a não ser que você queira ter

REALMENTE muita encrenca, não é aconselhável você misturar personagens de Harry Potter com outros personagens de Sistema Daemon (claro que o contrário, ou seja, usar bruxos de Hogwarts como NPCs para outros RPGs que sigam o Sistema Daemon, pode ser interessante, mas mesmo isso continua desaconselhável).

Vejamos então, como são criados os personagens de Harry Potter. Aproveitaremos e iremos acompanhar um passo-a-passo com um personagem exemplo, sem ser Liam Burroughs:

1-) Concepção e Passado do Personagem:

Os personagens para Harry Potter RPG serão normalmente bruxos (ou seja, que tenham o aprimoramento **Bruxaria**), mas o Mestre pode permitir o uso de personagens trouxas (ou seja, sem poderes mágicos, não tendo o aprimoramento **Bruxaria**).

A parte de Concepção e Passado do Personagem deve ser levada MUITO a sério, pois irá ajudar na criação do personagem como um todo, auxiliando na determinação de valores para Atributos, Aprimoramentos e Perícias.

Se o Mestre desejar seguir o questionário sobre o personagem incluído no sistema Daemon, iremos adicionar então algumas questões relativo ao contato do bruxo com o mundo dos bruxos (prévio e atual):

- 1-) Qual é o seu “tipo sanguíneo”? Você é filho de bruxos, de trouxas, ou meio-a-meio?
- 2-) Como você cresceu? Você sempre soube que era um bruxo? Imaginava que tinha chances de ser? Ou nunca lhe passou pela cabeça que você era um bruxo? Qual foi seu contato com as coisas dos bruxos? Como foi a sua reação? E quanto às dos trouxas?
- 3-) Quando foi que você começou a produzir efeitos mágicos? Como eles eram? Você tinha visões de coisas que já tinham ou estavam para acontecer? Ou você conseguia escapar de perigos sem sofrer nada?
- 4-) Qual foi a reação de seus pais quando você começou a ter Emissões Involuntárias de Magia (EIMs)? Eles gostaram? Odiamos? Foram indiferentes? Já era esperado? Ou pegou a todos de surpresa?
- 5-) **Apenas para bruxos formados ou já veteranos nas Escolas de Magia:** Em qual Escola de

Magia você estudou? E por qual Casa (ou Clã, República, Irmandade ou que seja)? Por que estudou nessa Escola/Casa? (Lembre-se que normalmente a Escolha da Casa é feita baseada na personalidade do personagem)

- 6-) Como foi para você receber a comunicação de seu convite para a sua Escola? Foi uma surpresa? Você já previa isso? Como você entendeu o que estava acontecendo?
- 7-) Como seus pais reagiram a sua convocação para a sua Escola de Magia? Eles gostaram? Odiaram? Foram indiferentes? Já era esperado? Ou pegou a todos de surpresa?
- 8-) Como foi seu primeiro contato com a sociedade e meios bruxos? Você sentiu-se em casa? Assustou-se? Ou pareceu extasiado com as novidades?
- 9-) Qual foi a reação dos bruxos quanto a você? Acharam-o estranho? O conheciam? Foram simpáticos, hostis, ou indiferentes? Você contou tudo sobre você, ou escondeu certos detalhes de sua vida para si?
- 10-) **Apenas para bruxos formados ou já veteranos nas Escolas de Magia:** Como foram seus anos na sua Escola de Magia? Teve amigos? Inimigos? Aliados? Quais professores você gostava? E quais você detestava?
- 11-) **Apenas para bruxos formados:** Como foi a sua vida após a sua formatura? Fez algum curso avançado? Que profissão bruxa escolheu? Ou foi para o meio dos trouxas e passou a utilizar seus Poderes Mágicos discretamente para auxiliar em suas tarefas entre os trouxas?

Muitas das questões do questionário sobre o passado do personagem publicadas no Módulo Básico do Sistema Daemon podem ser aplicadas no Harry Potter RPG:

Exemplo: Mateus está criando seu primeiro personagem para Harry Potter RPG. O Mestre determinou que todos irão utilizar personagens de 1º Nível, que nem entraram ainda em Hogwarts (aonde irão passar-se as histórias). Como é mais ou menos rara a presença de personagens vindos de outros países em Hogwarts, Mateus resolve criar um personagem mais exótico. Ele pensa em um brasileiro, e o nome Anderson Rodrigues lhe vem a cabeça.

Ele então começa a trabalhar algumas coisas sobre ele. Ele tem 11 anos no início da campanha (a idade padrão para entrar-se em Hogwarts) e nasceu em São Paulo, capital, filho de dois professores, um de inglês e uma de 1ª a 4ª Séries. Nunca teve uma vida muito fácil, mas ao mesmo tempo correu atrás do prejuízo, fazendo todos os cursos que podia. Tem mais dois irmãos mais velhos, Lucas (22) e Sérgio (17), e uma mais nova, Roselene (7). Ele é fraco e mirrado, mas muito ágil e habilidoso, embora visualmente não seja “especial”, daquele tipo “não fede nem cheira”, de forma a quase passar em branco a maior parte do tempo.

Anderson sempre foi muito inteligente e tem uma Força de Vontade indomável, beirando a teimosia, e consegue pegar algumas coisas no ar que a maioria das pessoas não consegue, embora esse não seja seu ponto forte.

Anderson, se autodescreve como “pragmático”, embora possua alguns princípios de vida que não quebraria, por nenhum dinheiro ou poder. Gosta de jogar Xadrez, de ler e de escrever contos infantis no tempo livre. Apesar de aparentemente passar em branco, ele pode ser um grande ombro amigo para seus amigos.

Anderson nunca foi fã de esportes, exceto a Capoeira: seus irmãos mais velhos são Mestres de Capoeira, o que o estimulou a treinar essa arte marcial brasileira, mesmo com o único objetivo de ter algum tipo de exercício físico para impedir que ficasse muito gordo (apesar de mirrado, ele pesa o normal para sua idade).

Anderson é sangue comum, ou seja, seus dois pais são trouxas, o que o levou a crescer achando que todos aqueles estranhos acidentes, como conseguir esquivar-se de tiros de bandidos de forma espetacular e outras coisas do gênero, eram na verdade “muita sorte”.

Anderson nunca imaginou que era um bruxo, até que, a mais ou menos um mês depois dele completar onze anos, uma coruja se aproximou dele em casa e atirou um envelope em papel-pergaminho escrito em tinta fosforescente. Nele dizia que Anderson havia sido convidado para uma tal Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts (ele entendeu por saber ler e escrever em inglês muito bem, tendo tirado seu TOEFL com apenas nove anos). Quando ele viu a lista de materiais, ficou em dúvida sobre como comprar seus materiais. Foi quando, depois de algumas peripécias que deram muito trabalho para uma Observadora do Ministério da Magia, a senhora Flávia Goulart (estranhamente, professora de Matemática e amiga da mãe dele no colégio aonde estudava), ela a aconselhou em todos os passos, desde levá-lo a Londres (claro que com todos os documentos trouxas em dia), até levá-la para o Beco Diagonal e para o Gringotes, comprando sua varinha (26 cm. araucária, pena de hipogrifo), etc... Claro que sua recepção não foi muito boa, após Draco Malfoy descobrir que ele não tinha sangue bruxo na veia, exceto pelo seu próprio. Isso o deixou amargo quanto aos bruxos que viu lá.

Seus pais acharam muito estranho o que aconteceu com ele, mas mesmo assim o apoiaram. Sendo católicos, mas sendo a mãe também uma pessoa com alguma crença nas teorias de Alan Kardec e de sincretismo afro-brasileira, aceitaram com “naturalidade” (tanto quanto possível para pais trouxas) e o apoiam.

Atualmente, Anderson está em Londres, morando no Caldeirão Furado. Ele já está BEM mais naturalizado com as coisas da magia, já tendo ab-

Harry Potter RPG

sorvido a maior parte do “choque cultural” padrão que deveria sofrer por ser trouxa. Ele aparenta ter muito potencial, por isso mesmo ele possui uma bolsa de estudos fornecida pelo Ministério da Magia Brasileiro. Além disso, seus pais depositam em uma conta bancária uma quantia em dinheiro trouxa para ele.

Ele é um cara que, embora curioso, não costuma meter-se em encrencas à toa. E cede tudo por seus amigos. Além disso, depois que entendeu o que tinha tornado-se, passou a tomar muito cuidado com o uso da magia. Ele também é destemido e jamais deixaria de atender a um pedido de socorro, exceto se isso obviamente o levasse a uma armadilha (ele é heróico, não estúpido).

2-) Características:



Os personagens de Harry Potter adotam exatamente os mesmos Atributos, Aprimoramentos e Perícias do **Sistema Daemon** (que é adotado em Arkanum, Trevas, Inimigo Natural, Invasão e outros, e que também pode ser obtido

na internet em www.daemon.com.br), com algumas exceções que veremos adiante.

A grande diferença é que personagens de Harry Potter não utilizam o sistema de Magia padrão de Daemon, baseado em Focus e em Pontos de Magia. Eles utilizam um sistema de magia próprio que iremos chamar de “Sistema Hogwarts”, na falta de um nome melhor.

Um bruxo de Harry Potter não pode ter acesso à magia baseada em Focus. Ou melhor, não deveria. Se o Mestre quiser permitir, ele que agüente as conseqüências.

Quanto a equipamento, recomenda-se que os personagens não tenham muito acesso a armas (isso não é um jogo para se resolver na pancadaria – ou, pelo menos, não deveria ser). Porém, caso deseje armas, o *Guia de Armas Medievais*, da Editora Daemon, pode ser uma boa fonte de informação. Além dele, o *Guia de Itens Mágicos* pode ser uma boa referência para Artefatos de Magia.

3-) Nível de Personagem:

Um personagem iniciante de uma campanha de Harry Potter é de um nível mínimo equivalente a PELO MENOS a série inicial do personagem em Hogwarts. Quase sempre os personagens terão 10+nível anos de idade e serão de uma série igual ao seu nível (personagens acima de 7º Nível habitualmente serão personagens formados, mas isso não é regra).

Para compensar a possível falta de Poder Mágico, os personagens bruxos (ou seja, com o aprimoramento **Bruxaria**) podem comprar quantos Aprimoramentos Negativos desejarem, mas o Mestre pode manter controle sobre isso, permitindo ou proibindo quaisquer Aprimoramentos que desejarem em um personagem.

Exemplos: Como dito acima, Anderson é um bruxo de 1º Nível e, portanto, começa com as pontuações normais.

4-) Atributos:

Os atributos de Harry Potter são exatamente os mesmos do **Sistema Daemon** padrão: **Força (FR)**, **Constituição (CON)**, **Destreza (DEX)**, **Agilidade (AGI)**, **Inteligência (INT)**, **Força de Vontade (WILL)**, **Percepção (PER)** e **Carisma (CAR)**.

Os pontos a serem distribuídos são os mesmos normais: 100 + 1 por nível do personagem. PVs e PHs (quando adotados, à critério do mestre) são calculados e funcionam da mesma forma que no sistema Daemon padrão.

Exemplo: Avaliando a história de Anderson, podemos determinar que ele tem baixa Força e Constituição (por ser mirrado), Inteligência e Força de Vontade muito acima da média (pois gosta muito de estudar e chega a ser teimoso), Destreza e Agilidade bem acima da média (pois ele é ágil e tem grande destreza manual), Percepção apenas um pouco acima do normal e Carisma mediano. Mateus então decide distribuir seus 101 pontos de Atributos da seguinte forma:

FR 6, CON 6, DEX 15, AGI 15
INT 18, WILL 18, PER 13, CAR 10

Ele recebe 7 PVs ((FR+CON)/2 + 1 pelo seu 1º Nível). Possui uma IP 0 (não usa nenhum tipo de armadura) e não possui Pontos Heróicos.

Recomenda-se proibir que os PCs tenham, ao criar seus personagens, FR ou CON maior que a sua idade. WILL e INT altas são altamente recomendáveis para quaisquer personagens, e PER alta pode ser interessante. Demais atributos podem ser medianos.

5-) Aprimoramentos:

Os personagens de Harry Potter RPG recebem, assim como os demais personagens de Daemon, recebem 5 pontos de Aprimoramentos. Esses pontos são utilizados para comprar-se quaisquer Aprimoramentos do **Sistema Daemon** permitidos. Estaremos considerando como “Módulo Básico” o **Sistema Daemon 1.0** distribuído gratuitamente pela Editora Daemon na Internet (em www.daemon.com.br). Aprimoramentos de outros livros, como Arkanum, Invasão e Trevas devem ser permitidos ou proibidos pelo Mestre previamente.

Abaixo estão os Aprimoramentos permitidos para personagens jogadores de Harry Potter RPG e os níveis no qual estão permitidos:

APRIMORAMENTOS PERMITIDOS:

Afinidade com Fadas (3), *Alma Pura (2)**, *Ambidestria (2)**, *Arma ou Amuleto Mágico (1)**, *Biblioteca (1-4)**, *Bom Senso (1)*, *Contatos e Aliados (1-4)**, *Imunidade a Venenos (2-3)*, *Inocência (1-2)*, *Pontos Heróicos (1+)**, *Recursos e Dinheiro (1-4)**, *Sábio (1)**, *Saúde de Ferro (1)*,

Senso de Direção (1), Senso Numérico (1), Sentido Aguçados (1+), Sono Leve (1), Sortudo (2), Talento (1)**

APRIMORAMENTOS PROIBIDOS:

Afinidade com Fadas (4-5), Armas de Fogo (1-3), Arma ou Amuleto Mágico (2), Conhecimentos Arcanos (2), Familiares (1-2), Guardião de Artefato (3), Homúnculo (2), Pactos (1), Sedutor (1), Sensitivo (1-2)

Todos os Aprimoramentos proibidos para os personagens jogadores, exceto aqueles que falam de coisas relativas a Spiritum, Arkanun, Infernum e outros planos, estão permitidas aos NPCs (embora os PCs ainda possam os usar, com uma boa explicação, como uma referência a poderes especiais que o bruxo possui). Alguns Aprimoramentos da lista de proibidos, como Sedutor, Pactos e Armas de Fogo podem ser permitidos para personagens PCs evoluídos (não recém-criados), sob autorização do Mestre.

APRIMORAMENTOS EM HOGWARTS:

Alguns Aprimoramentos funcionam de forma diferente em Hogwarts. Eles estão descritos com * na tabela acima. Veremos agora o que muda com os Aprimoramentos citados:

ALMA PURA (2 PONTOS):

Um bruxo pode ser considerado de Alma Pura, mesmo não sendo cristão, desde que seu comportamento seja puro e de acordo com a vantagem. Ele (e qualquer personagem de Daemon com esse Aprimoramento) se torna capaz de defender-se muito mais fácil de Magias das Trevas (+3/+15% em todos os testes relativos à Magia das Trevas, para efeito de defesa). Considera-se também que todo personagem com Alma Pura possui uma IP 4 contra Feitiços utilizados por bruxos das Trevas. Bruxos das Trevas recebem um modificador de +3 no nível dos Feitiços que forem usar contra um personagem de Alma Pura.

Esses bônus deixam ele enquanto ele estiver com a alma maculada, até que ele se confesse e pague as penitências exigidas.

Um ponto negativo de ter-se Alma Pura é que o bruxo não poderá utilizar-se de nenhuma Maldição (Feitiços de qualquer outro tipo são totalmente permitidos). Tão logo ele consiga utilizar uma Maldição, ele perde o Aprimoramento (a mácula é tão profunda que ele não consegue voltar a ter sua Alma Pura, mesmo que se redima). Só em situações extremas (ou seja, sob autorização do Mestre), um personagem pode aprender e usar as Maldições, mesmo assim, sob risco de macular sua Alma. Toda vez que o bruxo tentar usar uma Maldição, ele deve fazer um teste difícil de WILL. Caso falhe, automaticamente perde o Aprimoramento Alma Pura.

AMBIDESTRIA:

Um bruxo ambidestro (e que esteja portando duas varinhas), pode utilizar dois Feitiços/Encantamento no mesmo turno, com um acréscimo de +2 no nível do segundo Feitiço/Encantamento.

ARMA OU AMULETO MÁGICO (1 PONTO):

Um bruxo pode possuir armas ou amuletos mágicos com algum tipo de poder, mas também pode possuir uma

Arma-Varinha (uma arma que também possa ser usada como varinha).

BIBLIOTECA (1 A 4 PONTOS):

Um bruxo pode possuir ele próprio uma Biblioteca de Pesquisa para suas Perícias Mágicas. Os bônus e regras são exatamente os mesmos.

CONTATOS E ALIADOS (1 A 4 PONTOS):

Os contatos, principalmente relativos à polícia e outros, são agora divididos em “bruxos” e “trouxas”. O bruxo deve escolher aonde possui contatos e aliados, podendo comprar duas vezes o mesmo tipo de contato ou aliado, um para cada “mundo”.

PONTOS HERÓICOS (1+ PONTOS):

Esse Aprimoramento só pode ser adquirido sob Autorização do Mestre.

RECURSOS E DINHEIRO (1 A 4 PONTOS):

Embora possa-se trocar dinheiro bruxo por dinheiro trouxa e vice-versa em Gringotes, o fato é que você poderá não estar com recursos disponíveis automaticamente. Isso é representado pelo fato que esse Aprimoramento, como Contatos e Aliados, é dividido em “bruxo” e “trouxa”. O personagem pode comprar duas vezes o Aprimoramento, para representar que ele possui fontes de recursos em cada um dos “mundos” (e os níveis podem ser iguais ou diferentes, conforme o desejo do personagem).

Alguém com Recursos e Dinheiro no mundo dos bruxos recebe os seguintes valores mensalmente:

1 ponto: renda mensal de até 20 Galeões;

2 pontos: renda mensal de até 40 Galeões;

3 pontos: renda mensal de até 80 Galeões;

4 pontos: renda mensal de até 160 Galeões;

SÁBIO (1 PONTO):

Um personagem pode comprar para as Perícias Mágicas normalmente. Isso não aumenta seu Nível de Poder, apenas as Perícias.

SENTIDOS AGUÇADOS:

Um personagem pode comprar um “sexto sentido” que o auxilia a perceber quando alguém está utilizando magia na região chamado “Percepção Mágica”. Ele conta como um Sentido Aguçado especial. Ele não ganha nenhum bônus em nenhum outro sentido por isso, mas pode fazer sentir magias e ganhar alguma preparação para isso (+3/+15% em tudo envolvendo defender-se de magias). Harry possui esse Aprimoramento por causa de sua Cicatriz: toda vez que um feitiço maligno é usado próximo a ele, ele sente uma dor, que funciona como um alerta.

TALENTO (1 PONTO):

Um personagem pode comprar Talento para as Perícias Mágicas normalmente, recebendo os mesmos bônus que seriam garantidos para quaisquer outros Grupos de Perícias.

NOVOS APRIMORAMENTOS:

Alguns novos Aprimoramentos estão disponíveis para os PCs baseados em Harry Potter. Eles são:

Harry Potter RPG

APRENDIZ RÁPIDO (1 PONTO POR PODER MÁGICO):

Você aprende rapidamente um determinado Poder Mágico (seja por naturalidade, sangue mais potente, o que seja...). Você paga 2 pontos para cada 3% naquela Perícia Mágica (o nível de Poder permanece o mesmo).

Se o Mestre permitir, Aprendiz Rápido pode ser comprado a um custo de 2 pontos para um Grupo de Perícias normais quaisquer (ou seja, quaisquer grupos, exceto Perícias Mágicas). O bônus é o mesmo do caso normal.

No caso dos Aprendizes Rápidos em Feitiços, eles passam a dobrarem sua chance real em Feitiços para efeito de Acerto Crítico (a chance real não muda).

BRUXARIA (1+ PONTO):

É o Aprimoramento básico que todo Bruxo de Hogwarts deve possuir. Para cada ponto comprado, o bruxo recebe 1 ponto de Poder Mágico e 15 pontos para distribuir nas (e exclusivamente nas) Perícias Mágicas. Para cada nível que o bruxo de Hogwarts evoluir, ele receberá +1 ponto de Poder Mágico e +15 pontos para suas Perícias Mágicas. Além disso, para cada 2 níveis avançados, ele receberá mais 1 ponto de Poder Mágico em Transformações e Poções (arredondado para baixo), sem pagar pontos por isso.

Em compensação, o bruxo deve estar sempre portando sua varinha (ou algo que atue como varinha, como armas brancas especialmente preparadas), não importa a situação, se desejar fazer magia. Ele não pode fazer magia sem uma varinha, e varinhas improvisadas ou cujas a varinha não seja “específica” para o bruxo (ou seja, não tenha sido comprada ou construída pelo próprio bruxo), seu nível na Perícia Mágica a ser adotado é equivalente a metade do nível padrão.

Nenhum personagem, independente do ano em Hogwarts ou de ser formado ou não, poderá ter mais pontos em quaisquer Poderes Mágicos que em Feitiços. Todo personagem bruxo de Hogwarts deverá ter pelo menos 1 ponto em Feitiços.

Personagens iniciais tem 1 chance em 10 de conhecer 16 Feitiços por nível do Aprimoramento Bruxaria (na criação do personagem, obviamente). Personagens de Sangue Puro têm o dobro da chance normal. Personagens de Sangue Ruim tem metade da chance. Os Feitiços e Poções deverão ser escolhidos pelo Mestre e não poderão ter um nível maior que 2 vezes o nível de Feitiços do personagem. Porém, nunca um personagem pode obter as Maldições Imperdoáveis dessa forma (exceto que ele obtenha Aprimoramentos Negativos como **Alma Negra**, **Alma Perdida** ou **Má Fama**).

CONHECIMENTO DOS BRUXOS (1-2 PONTOS):

Normalmente trouxas não podem fazer testes envolvendo perícias no mundo da magia, mas por algum motivo, os personagens que possuem esse Aprimoramento conhecem como funciona a sociedade mágica. Ele pode ser adquirido por qualquer pessoa que não possua o Aprimoramento **Bruxaria** ou **Poder Exótico**.

1 ponto: Ainda não conseguiu superar totalmente os problemas por ser trouxa, mas podemos dizer que você já está mais tranquilo. O redutor para testes relativos aos bru-

xos é de apenas -5%, e você pode usar perícias mais mágicas como instintivas, mas utilizando metade do Nível Inicial padrão;

2 pontos: Você já consegue superar os problemas por ser trouxa sendo que seus testes são normais.

CULTURA DOS TROUXAS (1-2 PONTOS):

Você conhece algo sobre como os Trouxas agem, se comportam e sobre seus objetos, costumes, crenças e atitudes. Talvez você tenha estudado Estudo dos Trouxas em Hogwarts, seus pais podem ter lhe ensinado em casa, ou simplesmente você acredita que seja uma coisa importante para você. Seja como for, você consegue superar, ao menos um pouco, as desvantagens por ser um bruxo de sangue puro (ou por ter recebido a criação de um bruxo de sangue puro).

1 ponto: Ainda não conseguiu superar totalmente os problemas por ser um bruxo de sangue puro, mas podemos dizer que você já está mais tranquilo. O redutor para testes relativos aos trouxas é de apenas -5%, e você pode usar perícias mais “tecnológicas” como instintivas, mas utiliza no metade do Nível Inicial padrão;

2 pontos: Você já consegue superar os problemas por ser sangue puro. Seus testes são normais. Entende-se também que, de alguma forma, você tenha como comprovar ter uma graduação escolar trouxa equivalente ao Ensino Fundamental (Ensino Médio pode ser considerado opcional).

MEMÓRIA FOTOGRÁFICA (2 PONTOS):

Sua memória é realmente impressionante: você é capaz de guardar fatos e informações com extrema eficiência, o que lhe dá vantagens quando é necessário lembrar-se de algo. Todos os seus testes reduzem um nível quando é para lembrar-se uma coisa (de Difícil para Normal, de Normal para Fácil), e você ganha um bônus de +10% em testes de Perícias aonde lembrar-se de detalhes possa ajudar (em geral, todas as baseadas em PER e INT, mas sempre a critério do Mestre), embora esse bônus NÃO POSSA ser usado com o da situação anterior. Você também lê textos a uma velocidade média de (INT+PER)x2 páginas a cada 10 minutos. Você não pode ter esse Aprimoramento se tiver o Aprimoramento Negativo **Esquecido**.

OFIDIOGLOSSIA (1 PONTO):

Por algum motivo, você é capaz de falar naturalmente com cobras (apenas cobras) de qualquer e ouvir suas respostas como se a mesma estivesse falando normalmente. As pessoas, quando o ouvem, ouvem-o falando como uma cobra, mas as cobras o compreendem naturalmente, podendo até mesmo obedecer suas ordens (teste de CAR contra WILL, ou de Manipulação: Liderança/4 contra WILL, submetido a redutores conforme a complexidade da Ordem). Mesmo entre os bruxos a Ofidioglossia é considerado muito estranho, até mesmo um sinal de compactuação com as Artes das Trevas (-2/-20% em todos os testes sociais). Pode ser mudado de cobras para qualquer outro animal (uma raça única de animal, pegando todas as suas espécies). Nesse caso, o Aprimoramento passa a se chamar **Falar com Animais**, e os redutores são bem menores (-1/-5%).

PODER EXÓTICO (1+ PONTOS):

Apesar de não ser um Bruxo de Hogwarts, você utiliza-se de poderes semelhantes aos de um. Você escolhe a forma como esse poder foi desenvolvido (essa forma é apenas um efeito especial, que não tem nenhum efeito específico em campanha). Você pode comprar Poder Exótico apenas para os seguintes poderes: Poções, Encantamentos, Rituais e Adivinhação. Para cada ponto comprado, o personagem recebe 1 ponto de Poder Mágico e 15 pontos para distribuir nas (e exclusivamente nas) Perícias Mágicas. Para cada nível avançado, o personagem recebe 1 ponto de Poder Mágico OU 15 pontos para distribuir nas (e exclusivamente nas) Perícias Mágicas. Ele não recebe os níveis extras em Transformações e Poções que os Bruxos de Hogwarts recebem. Ele passa a ser considerado **Sangue Ruim** para efeito de perícias envolvendo o mundo da bruxaria.

ATENÇÃO: O personagem não pode começar a campanha com **Poder Exótico** e **Bruxaria** ao mesmo tempo. Porém, a qualquer momento na campanha, o Personagem pode trocar **Poder Exótico** por **Bruxaria**, pagando 1 ponto extra para seu primeiro nível em Feitiços.

POTENCIAL (3 PONTOS):

Você é um bruxo com sangue muito potente. Você recebe automaticamente um ponto em todos os seus Poderes Mágicos e +10% em todas as suas Perícias Mágicas. Se você comprar o Aprimoramento Negativo **Inaptidão** para algum dos Poderes Mágicos, você perde o ponto a que tem direito naquele Poder (o bônus de +10% na perícia mágica permanece). Porém, caso o Aprimoramento Negativo venha a ser “recomprado” ou desapareça, automaticamente o ponto volta a você.

SANGUE PURO (1 PONTO):

Você tem em sua família apenas bruxos de Sangue Puro, ou seja, sua família é toda de bruxos (ou recebeu a criação de um deles). Bruxos mais tradicionalistas irão o respeitar por isso (+10% em todos os testes sociais frente a esse tipo de bruxo). Você recebe também um bônus de +10% (cumulativo a quaisquer outros bônus que possua) em todos seus testes de Perícias, quando o assunto envolver o mundo dos bruxos.

Em compensação, você não lida muito bem com as coisas dos trouxas, seja por desprezo a elas (como no caso dos Malfoy), ou por mero desconhecimento natural (como no caso dos Weasley). Você recebe um redutor de -10% (cumulativo a quaisquer outros redutores que possua) em todos seus testes de Perícias, quando o assunto envolver o mundo ou coisas dos trouxas.

Seus conhecimentos estão no nível da Idade Média, ou seja, você não pode considerar nenhuma perícia “tecnológica” (como muitos subgrupos de **Ciências**, a critério do Mestre) como instintiva (seu nível inicial nelas será 0%).

Essas desvantagens só são anuladas mediante a compra do Aprimoramento **Cultura dos Trouxas**.

SAQUE RÁPIDO (1 PONTO POR ARMA):

Um Bruxo normalmente só pode executar magias com sua varinha na mão. Você é um bruxo especializado em sacar rapidamente a varinha de seu porta-varinhas (ou de qualquer outra espécie de coldre que esteja amarrado ao

seu corpo) com grande velocidade. Você pode fazer um teste de DEX para sacar rapidamente a varinha (e, sob autorização do Mestre, qualquer outra arma). Em caso de sucesso, você não precisa gastar um turno para sacar a varinha.

O Saque Rápido para cada arma deve ser comprado separadamente.

SUPERDOTADO (5 PONTOS):

Existem pessoas cuja mente é extremamente evoluída, e você é uma delas. Seu QI está acima de 120 (a média humana é 90) e você possui um raciocínio lógico capaz de ver lógica em coisas completamente desconexas (isso é chamado de “capacidade de correlacionamento”). Em termos de regras, todos os seus testes de perícias baseadas em INT reduzem um nível quando dependem de raciocínio lógico, a critério do Mestre (de Difícil para Normal, de Normal para Fácil). Também inclui as vantagens do Aprimoramento **Bom Senso**.

Atenção: Por se tratar de um Aprimoramento ALTERNATIVAMENTE apelativo, o Mestre pode proibir a aquisição dele ou então condicioná-la à compra de Aprimoramentos Negativos (afinal de contas, em geral os gênios são incompreendidos em QUALQUER sociedade).

6-) Aprimoramentos Negativos:



Como o Manual do Sistema Daemon não traz nenhum Aprimoramento Negativo, iremos descrever vários aqui. Alguns deles foram copiados de outros livros do Sistema Daemon e colocados aqui para facilitar

a referência a eles (e também para explicar algumas diferenças de regras em relação aos mesmos em seus livros originais), outros foram retirados de 3D&T, e alguns foram criados pelo autor do mesmo.

Seja como for, personagens trouxas podem pegar apenas -3 pontos de Aprimoramentos Negativos, enquanto Bruxos de Hogwarts (ou seja, com o Aprimoramento **Bruxaria**) podem pegar quantos achar adequado (o Mestre, porém, pode impedir que um Bruxo pegue todos esses pontos sem um bom motivo explicado no *background* e/ou tomar-lhe esses pontos no caso da falta de *roleplay* adequado):

ALMA NEGRA (-2 PONTOS):

É mais ou menos o inverso de Alma Pura: sua alma é corrompida pelo mal, por qualquer motivo que seja (observe que isso não é o mesmo que ter a Alma Vendida). Normalmente é por você não somente ignorar, mas até mesmo compactuar com o mal. Você não pode atacar diretamente personagem com Alma Pura, e se uma pessoa lhe apresentar um Amuleto Sagrado (como uma cruz, um *yin-yang*, uma Estrela de Davi, etc...) com fé, você não poderá a atacar (Em termos de regras, você deve passar em um teste de WILL vs. WILL para atacá-la) e pode ser obrigado a fugir da pessoa em pânico (teste Normal de WILL).

Harry Potter RPG

Além disso, criaturas infernais, bruxos das trevas e outros seres do mal sempre irão o procurar primeiro em qualquer situação em que o seu grupo esteja envolvido... e isso nem sempre é bom! Você é incapaz de controlar essas criaturas, podendo, na melhor das hipóteses, negociar com elas... o que pode ser algo MUITO ruim!

ALMA VENDIDA (-2 PONTOS):

Você, através de Rituais mágicos profanos, vendeu sua alma a alguma força poderosa. Qualquer benefício que essa troca tenha lhe proporcionado já se esgotou, restando apenas o horror e o arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer ver as conseqüências eternas de seu ato. A força à qual você vendeu sua alma, porém, deseja que isso aconteça o quanto antes, e fará de tudo para isso acontecer.

APRENDIZ LENTO (-1 PONTO POR PODER MÁGICO):

Você tem sérios problemas para aprender a dominar um Poder Mágico. Você deve pagar 3 pontos de Perícia para subir 2% na Perícia Mágica associada a esse Poder Mágico.

Se o Mestre permitir, Aprendiz Lento pode ser “comprado” a um bônus de -2 pontos para um Grupo de Perícias normais quaisquer (ou seja, quaisquer grupos, exceto Perícias Mágicas). O sistema é o mesmo do caso normal.

No caso dos Aprendizes Rápidos em Feitiços, eles passam a dividirem por 2 sua chance real em Feitiços para efeito de Acerto Crítico (a chance real não muda).

ASSOMBRADO (-1 PONTO):

Por algum motivo, pessoas mortas que o personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo (isso é diferente de ver um fantasma ocasional em Hogwarts, por exemplo). Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele, chegando até mesmo, em raríssimos casos, a ajudá-lo. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitas dessas almas penadas fazem perguntas do tipo “por que você me matou?” ou “por que deixou que eu morresse”. Para efeito de jogo, enquanto um desses “espíritos” estiverem próximos, o mestre deve rolar um teste 50/50: em caso de falha, ele sofre -3/-15% de redutor em seus testes. Se o Mestre desejar, o personagem também poderá ficar sobre efeito do Aprimoramento Negativo **Desastrado**.

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 este escolhido pelo Mestre).

CABEÇA-QUENTE (-1 PONTO):

Você tem um sangue quente e um temperamento que pode fugir ao seu controle e que te impede de se concentrar. Toda vez que falhar em um teste e quiser tentar novamente, deve fazer um Teste Difícil de WILL: falha reduz a sua

chance em -1/-10%, cumulativo, até conseguir ser bem-sucedido, falhar criticamente, ou desistir do intento.

CLEPTOMANÍACO (-2 PONTOS):

Seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto comum, ou coisas aleatórias, sem ser necessariamente algo importante ou de valor. Muitas vezes, a cleptomania é inconsciente – o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

CÓDIGO DE HONRA (-1 PONTO CADA):

Você segue um conjunto de normas que regem sua vida e você se sente praticamente incapaz de quebrar tais regras. Se, em algum momento, você precisar quebrar tais normas, você deve passar em um Teste Difícil de WILL. Se passar, poderá agir contra seu Código de Honra, mesmo a contragosto (todos os seus testes recebem -2/-10% enquanto agir contra seu Código de Honra). Se falhar, não poderá agir contra o seu Código de Honra, tendo que agir de alguma forma alternativa.

Alguns exemplos de Códigos de Honra (retirados de 3D&T):

1ª Lei de Asimov: Jamais causar mal a um ser humano ou senciente (APENAS seres humanos ou sencientes) ou, por omissão, permitir que um ser humano ou senciente sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov: SEMPRE obedecer ordens de seres humanos ou sencientes, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

Código dos Cavalheiros: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código de Combate: nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Código da Bruxaria: Nunca utilizar Bruxaria na frente ou contra os “trouxas” (pessoas comuns) e nunca revelar a existência da magia aos trouxas. Isso inclui conduzir trouxas a “áreas protegidas”, apresentar-lhe itens encantados, etc... Mesmo aparentemente simples de ser

mantido, é complicado manter-se (explique ao seu chefe como você sumiu quando o Você-Sabe-Quem apareceu...)

Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como um único Aprimoramento Negativo. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos (o máximo permitido).

O Mestre pode permitir Códigos de Honra personalizados, seja como adaptações dos códigos citados, seja através de códigos de honra pessoais.

COMPULSÃO (-2 PONTOS CADA):

O personagem possui algum tipo de compulsão, algo que ele deve fazer sempre que possível. Se o personagem tiver uma chance de satisfazer sua compulsão, deve passar em um teste difícil de WILL para resistir. Essa compulsão não pode ser por luta, e o Mestre deve permitir a Compulsão.

DEFICIENTE FÍSICO (-1 A -3 PONTOS CADA):

O personagem tem algum membro faltando (mão, braço, perna, olho), é cego, surdo, mudo, surdo-mudo ou portador de algum tipo de deficiência física. O valor exato do Aprimoramento depende da gravidade da deficiência e do julgamento do Mestre: um olho, mão ou braço ausente custa -1 ponto; ser um paraplégico é uma dificuldade mais grave, de -3 pontos. Esse dano não pode ser curado por Magia, exceto por Rituais extremamente poderosos e perigosos (e, mesmo assim, ele deverá ser trocado por -1 a -3 pontos em Aprimoramentos Negativos, ou com a perda de pontos de Aprimoramentos).

DEPENDÊNCIA (-2 PONTOS):

Como Vício, mas pior. A necessidade aqui deixa de ser psicológica para ser física. Você deve satisfazer sua Dependência por uma determinada substância no mínimo uma vez a cada (WILL/2 ou CON/2, ambos arredondados para baixo, o que for menor) dias. Se falhar, o personagem perde, temporariamente, 1 ponto em todos os Atributos (esses pontos voltam tão logo o personagem satisfaça sua Dependência, na proporção de 1 ponto por hora) por dia que ele fique sem satisfazer sua necessidade, e sendo obrigado a fazer um teste Difícil de WILL para evitar partir para a busca do seu "objeto de desejo". Se WILL ou CON caírem para 0 por esse processo, o personagem estará morto (seja por choque ou por doença). Ao mesmo tempo, todas as desvantagens de Vício continuam incluídas. Um personagem pode ter Dependência e Vício, mas NÃO para a mesma substância (por exemplo, pode ser Dependente em Cocaína e Viciado em Crack, por exemplo).

DESASTRADO (-1 PONTO):

Existem pessoas que são muito desastradas, mas você supera todas elas. Seja por algum tipo de dislexia específica ou outro motivo qualquer, você consegue fazer as piores besteiras nos piores momentos possíveis (em Harry Potter, um exemplo de personagem que sofre desse Aprimoramento Negativo é Neville Longbottom). Você não tem nenhum tipo de problema mental, mas ninguém em seu

juízo perfeito confiaria a você qualquer tarefa mais importante. Toda vez que o personagem estiver sobre pressão, stress, ou de qualquer forma perturbado ou desestabilizado, o Mestre deverá rolar 1d10: se der par, o personagem faz seus testes normalmente; se der ímpar, o personagem deverá fazer os testes a -1/-10% em suas Características e caso falhe deve-se considerar que houve uma Falha Crítica. As consequências da Falha Crítica nunca podem ser mortais ou infringir dano físico grave (mais que metade dos PVs atuais do personagem), mas podem ser tão humilhantes e desmoralizantes quanto a imaginação pervertida do Mestre desejar.

DEVOÇÃO (-2 PONTOS):

Você possui algum objetivo maior na vida, ao qual dedica toda a sua vida e todos os seus pensamentos. Embora essa Força Condutora *possa* ajudar a resistir a controle mental (+10% contra controle mental, **APENAS** quando tal controle for contra sua devoção), ela te atrapalha em tudo mais. Toda vez que você não estiver agindo de acordo com a sua Devoção, sua concentração fica tão abalada que você não consegue se concentrar na tarefa (-2/-20% em todos os Atributos, Perícias e Poderes Mágicos). O Mestre tem permissão para proibir qualquer tipo de Devoção que por um acaso ele achar inadequada.

DISTRAÍDO/DISPERSO (-1 PONTO):

Você não consegue se concentrar por muito tempo em qualquer atividade. Toda vez que tiver que fazer mais de um teste para alguma coisa, ou então fazer vários testes em seguida para obter sucesso (como em combate, por exemplo), você deverá fazer um teste Difícil de WILL. Falha quer dizer que você não consegue se concentrar na atividade, recebendo -1/-10% na mesma, cumulativo, até ser bem-sucedido em definitivo, falhar criticamente, ou desistir do intento.

DUPLA PERSONALIDADE (-3 PONTO):

Conhecido na psicologia como Síndrome de Caim, 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.

ESQUECIDO (-1 PONTO):

Você se esquece com facilidade das coisas. Sempre que precisar se lembrar de algo (por mais trivial que seja), deverá fazer um teste de INT (modificado de acordo com o Mestre). Se falhar, não conseguirá se lembrar do que tinha que lembrar.

ESTIGMA SOCIAL (-1 PONTO):

Você, por algum motivo, faz parte de alguma minoria que as pessoas detestam. Seus testes sociais recebem redutores de -10%.

Harry Potter RPG

FANTASIA (-1 PONTO):

Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta. Você recebe redutores de -10% em todos os testes envolvendo Carisma (as pessoas acham que você é completamente pirado... e algumas vezes com razão).

FLEUMÁTICO (-2 PONTOS):

Você é frio como o gelo. Seja por realmente não possuir, seja por não conseguir demonstrar, as pessoas acreditam que você não possui emoções, agindo por lógica pura. Isso não é o mesmo que possuir grandes habilidades de concentração. O seu “excesso de tranqüilidade” pode te ajudar *ocasionalmente* (+5% para não “se deixar atingir” em situações estressantes), mas esse mesmo “excesso de calma” faz com que as pessoas se sintam MUITO desconfortáveis perto de você (você sofre -10% em todos os testes Sociais, cumulativos com redutores quaisquer).

FOBIA (-1 PONTO):



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.

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto de fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

FURIOSO (-2 PONTO):

Como em Cabeça-Quente, mas pior: quando tenso, irritado, ferido ou de qualquer outra forma colocado em uma situação estressante, você deve fazer um teste Difícil de WILL. Se falhar, perde totalmente a razão, atacando furiosamente de qualquer maneira que puder o alvo de sua raiva.

Você torna-se muito mais rápido (+2 DEX/AGI), forte (+2 FR) e resistente (+2 CON, +2 PVs), mas também torna-se pouco mais que um animal irracional (-3 INT, -3 WILL) e perde completamente a noção dos amigos e inimigos, atacando quaisquer alvos próximos. Você sempre irá lutar até a morte sua ou a do inimigo.

Se não houverem mais alvos inimigos, o personagem tem direito a um novo teste Difícil de WILL. Falha indica que o personagem não conseguiu resistir à Fúria, passando a atacar os próprios aliados. Sucesso indica que você conseguiu conter sua Fúria. A fraqueza do uso de tanta energia para lutar, porém, permanece: durante os próximos 3d10 turnos, seu personagem ficará a -1 em todos os atributos.

INAPTIDÃO (-2 PONTO POR PODER MÁGICO):

Você é totalmente inepto em um determinado Poder Mágico. Você não pode colocar pontos nesse Poder Mágico e nem mesmo utilizar ele sob a forma de uma E.I.M. Pode

ser comprada para quaisquer Poderes Mágicos desejados, EXCETO Feitiços. Pode colocar pontos nas Perícias Mágicas, indicando conhecimento da teoria, mas por algum motivo a teoria não funciona com você

INIMIGOS (-1 A -4 PONTOS):

Funciona como Contatos e Aliados, só que ao contrário: um pequeno grupo de pessoas querem te ver atravessado, e não medirão esforços para tanto. O mestre deve rolar 2d6 por sessão de jogo e subtrair os pontos de Aprimoramento ganhos: se der menos que 5, PELO MENOS um deles estarão te seguindo, prontos para aprontar contra você. Esse pode até mesmo ser o motivo da aventura.

INTOLERÂNCIA (-1 A -3 PONTOS):

Você não aceita certos tipos de pessoa como iguais. Isso pode ter várias explicações, mas, seja como for, você sempre procura evitar o contato com esse tipo de pessoas contra as quais você é intolerante a todo custo. Sua reação em relação a elas depende do número de pontos que você recebeu:

-1 ponto: Você pode se aproximar e até mesmo conversar educadamente com pessoas do tipo que você detesta, mas é sempre será frio e distante, não deixando de “dar indiretas” quanto às pessoas. -10% em todos os testes sociais com essas pessoas.

-2 pontos: Nesse nível você já não aceita conversar com esse tipo de pessoas abertamente, e sempre deixa claro que não suporta esse tipo de pessoa, mas pode até mesmo conversar com elas diretamente se isso lhe for vantajoso. Até mesmo pessoas que não sejam vítimas de sua Intolerância se sentem pouco à vontade com você. Metade do nível em testes sociais envolvendo as pessoas vítimas de sua intolerância, -10% com todas as outras.

-3 pontos: Sua intolerância é tão grande que, em seu entender, essas pessoas deveriam ser exterminadas da face da terra, sofrendo os mesmos problemas de alguém com o Aprimoramento Negativo **Paranóia** com relação a essas pessoas. Seu radicalismo é tão grande que você é impopular até mesmo entre os seus. Todos seus testes sociais contra as vítimas de sua intolerância fracassam automaticamente e de forma crítica (um preço pequeno por tanta intolerância). Entre os que não sofrem de sua intolerância, você recebe um redutor de -30% (se o nível do teste chegar a 0%, ele falha criticamente, sem necessidade de rolamento de dados).

MÁ FAMA (-1 PONTO):

As pessoas conhecem você, mas nunca por um bom motivo. Seja o motivo que for, seus testes de CAR e de perícias baseadas em CAR são reduzidos em -10%. Algumas vezes, o redutor poderá ser até mesmo de Metade da CAR e das perícias, dependendo da sua Má Fama (a critério do Mestre)

MALDIÇÃO (-1 A -2 PONTOS):

Por algum motivo, seu personagem é vítima de alguma maldição que lhe traz inconvenientes.

-1 ponto: A sua Maldição não lhe traz inconvenientes no dia-a-dia, embora seja bastante embaraçosa e problemática para lidar-se. Ela também costuma atrair a atenção das pessoas para a mesma. Um exemplo é o caso de *Ranma*, que vira mulher quando banha-se em água fria e volta a ser homem quando banha-se em água quente.

-2 pontos: A sua Maldição já lhe traz problemas REAIS em seu dia-a-dia. As pessoas o olham torto, ou até mesmo a perseguem e discriminam por isso. Um exemplo desse caso é Remo Lupin, que é um lobisomem.

MANÍACO-DEPRESSIVO (-2 PONTOS):

O Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer, e vice-versa. Já tentou suicídio algumas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

MEGALOMANÍACO (-2 PONTOS):

Funciona como as Fantasias, mas pior. Você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo – e ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com frequência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e luta sempre até a morte.

PARANÓIA (-1 PONTO):

Você nunca confia em ninguém – nem mesmo em seus amigos mais íntimos. Nunca pede ou aceita ajuda, e tem problemas para dormir ou descansar: leva o dobro de tempo para recuperar PVs. Essa paranóia toda o torna desagradável: todos os seus testes sociais sofrem redutores de –10%.

PROTEGIDO (-1 PONTO POR PROTEGIDO):

Você possui alguém a quem deve proteger, independente dos riscos que isso coloque em você. Pode ser alguma encarnação de uma deusa na terra, ou até mesmo alguém mais forte que você, mas que você, por ‘honra e senso de dever’, colocou como centro de sua atenção.

Em termos de regra, você estará a –1/-10% em todos os seus Atributos e Perícias (afetando quaisquer outras coisas) caso seu Protegido esteja em risco (se você tiver vários protegidos, e todos eles estiverem em risco, os redutores serão cumulativos. Caso ele venha a morrer, o personagem deve fazer um teste de WILL: falha reduz todos os atributos em 1d6 pontos e todas as perícias em 3d10 pontos PERMANENTEMENTE. Poderes mágicos perdem 1 nível. O personagem também perde 1 nível de personagem e 1 ponto de Aprimoramento (ou ganha 1 ponto de Aprimoramento Negativo). Se por um acaso qualquer dos Atributos cair para 0 ou menos, o personagem deve fazer um teste Difícil de CON (em seu valor já reduzido): se falhar, o personagem morrerá, senão, o personagem fica com apenas 1 ponto no Atributo. Deve ser feito um teste desse para CADA atributo nessa situação.

SANGUE RUI M (-1 PONTO):

Seus pais são trouxas, ou seja, eles próprios não são bruxos (ou você recebeu a criação dessa forma). Seja pelo motivo que for, e não importa se você tem bruxos em sua família, você é considerado uma ‘pessoa de segunda classe’ por bruxos mais tradicionalistas (-10% em todos os testes sociais envolvendo esse tipo de bruxo). Em compensação a esse problema, você recebe +10% em todos seus testes de Perícias quando o assunto são os trouxas. Você sofre um redutor de –10% quando o teste envolve as coisas dos bruxos (exceto em testes de Feitiços). Os redutores desaparecem quando você alcança Nível de Poder em Feitiços 3 (indicando que você já está mais acostumado a lidar com o mundo dos bruxos).

SEGREDO (-1 A –3 PONTOS):

Você esconde algum grave segredo sobre o seu passado. Esse segredo poderá lhe colocar em problemas ou até mesmo colocar sua cabeça à prêmio. Seja como for, o primeiro efeito é que você fica a –1/-5% por –1 do Segredo em todos os atributos, perícias e Poderes Mágicos quando está em risco de ter seu segredo revelado. Se alguém souber seu segredo, você fará de tudo para silenciá-la, desde atuar como ‘Aliado’ dessa pessoa até mesmo tentar m atá-la.

Seja como for, se o seu Segredo for descoberto, ele é trocado por Aprimoramentos Negativos em um total equivalente a duas vezes o nível do Segredo, SEM GANHAR PONTOS POR ISSO, ou destrói um valor semelhante em Aprimoramentos (seus Recursos foram bloqueados ou seus Contatos o abandonaram, por exemplo).

-1 ponto: seu segredo é, digamos assim, trivial. Embora ainda seja alguma coisa repugnante, pode ser oculta da sociedade e não chega a ser tão ruim assim (a critério do Mestre, o impacto da revelação do segredo pode ser menor do que o esperado, nulo ou até mesmo positivo!). Um exemplo é um homossexual.

-2 pontos: aqui as coisas começam a ficar sérias. As pessoas, caso descubram, passarão a não te dar bons empregos ou te olharão atravessado. Um exemplo: ser portador de HIV.

-3 pontos: você é um pária social, na melhor das hipóteses. Na pior, as pessoas desejam o ver morto, bem morto! Um exemplo é ser um Comensal da Morte.

TIMIDEZ CRÔNICA (-1 PONTO):

Você não consegue impor sua opinião de nenhuma forma. Toda vez que necessitar fazer qualquer teste que envolva impor opiniões e argumentos, você deverá passar em um teste Difícil de WILL: caso falhe, seus testes serão feitos com um redutor de –10% no teste.

TRAUMA (-1 PONTO CADA):

Esse personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para conhecer: foi estupro, viu alguém se suicidando ou sendo morto, ou coisas do gênero.

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a um Teste de WILL. Se falhar, irá entrar em algum tipo de ataque histérico ou coisa do gênero.

Harry Potter RPG

ro, sendo incapaz de agir coerentemente por uma rodada. Ele deverá fazer um teste a cada 3d6 rodadas.

TROUXA TOTAL (-2 PONTOS):

Existem pessoas que são trouxas, mas você é EXTREMAMENTE trouxa. De forma nenhuma você pode fazer testes relativos ao mundo dos bruxos (todos os seus testes falham criticamente). Você não pode comprar esse Aprimoramento Negativo junto com os Aprimoramentos **Bruxaria**, **Poder Exótico** ou **Conhecimento dos Bruxos**. Se o personagem quiser comprar algum desses Aprimoramentos, antes tem que remover o Aprimoramento Negativo **Trouxa Total**.

VÍCIO (-1 PONTO):

Você possui algum tipo de vício, normalmente ilegal, que você precisa satisfazer sempre que possível. Sempre que estiver à frente da fonte do seu vício, o personagem deve passar em um teste difícil de WILL. As conseqüências do uso ou da satisfação de seu vício são diversas (o Mestre define quais serão).

Exemplo: Por causa de seu histórico, Mateus decide comprar os seguintes Aprimoramentos Positivos e Negativos:

Bruxaria	4 pontos
Recursos e Dinheiro (Bruxo)	1 ponto
Recursos e Dinheiro (Trouxa)	1 ponto
Bom Senso	1 ponto
Biblioteca	1 ponto
Sangue Ruim	-1 ponto
Código de Honra (Bruxaria)	-1 ponto
Código de Honra (Heróis)	-1 ponto
Total	5 pontos

Os Aprimoramentos tiveram explicações mais ou menos lógicas, e o Mestre de Mateus decidiu aprovar tais Aprimoramentos.

7-) Perícias:



Os pontos de perícia aos quais o personagem tem direito são calculados segundo o padrão Daemon:

$$(10 \times \text{Idade}) + (5 \times \text{INT})$$

As perícias são as mesmas do Manual do Sistema Daemon, apenas com acréscimo de novos Subgrupos em algumas delas, a retirada de Ciências Proibidas (ela é desnecessária, a não ser que você queira misturar as bolas, colocando bruxos de Hogwarts no mundo de Trevas ou Arkanum, coisa DEFINITIVAMENTE NÃO-RECOMENDÁVEL), e o acréscimo de mais quatro grupos de Perícias: Ciências Mágicas, Animais Mágicos, Perícias Mágicas e Idiomas Mágicos.

Quanto a testes, trouxas fazem testes de perícias mágicas a um nível a mais de dificuldade (Fácil a Normal, Normal a Difícil, Difícil a 1/4 do padrão). Para vencer essa dificuldade, o trouxa deve adquirir o Aprimoramento **Conhecimento dos Bruxos**.

NOVOS SUBGRUPOS PARA PERÍCIAS:

ARMAS BRANCAS:

Duelo Mágico (DEX): Na verdade, não é exatamente uma perícia de armas, mas sim uma forma de combate específica dos bruxos. Ela indica se você é capaz de atacar o bruxo com mais velocidade que o seu oponente. Não possui valor de defesa.

ARTÍFICE:

Varinhas: O bruxo é capaz de fabricar suas varinhas, moldando-a adequadamente e colocando no seu cerne o material mágico desejado (corda de coração de dragão, pena de cauda de fênix, etc...)

AVALIAÇÃO DE OBJETOS:

Itens Mágicos: O bruxo é capaz de perceber se o item mágico tem algum valor real e qual é ele.

ESPORTES:

Quadribol (AGI): Você conhece todas as regras e principais estratégias e técnicas do empolgante jogo bruxo quadribol.

JOGOS

Snap Explosivo (INT): Você sabe como jogar Snap Explosivo, um divertido jogo de bruxos.

Xadrez de Bruxo (INT ou Jogos: Xadrez): Você sabe como jogar adequadamente Xadrez de Bruxo, conhece as principais técnicas e como convencer suas peças de que sua jogada realmente TEM LÓGICA.

PILOTAGEM:

Vassouras: Você sabe tudo sobre como pilotar uma vassoura sem problemas, podendo até mesmo (passando por Testes Difíceis) fazer manobras mais acrobáticas e até mesmo esotéricas com sua vassoura.

NOVAS PERÍCIAS:

CIÊNCIAS MÁGICAS (INT):*

Essa Perícia apresenta para os personagens algumas coisas que são aprendidas pelos bruxos sem estarem correlacionadas com as Perícias Mágicas.

Alguns subgrupos:

História da Magia: Fala da História antiga e recente da sociedade dos bruxos e permite também analogias entre a História dos bruxos e a dos trouxas.

Herbologia: O personagem sabe lidar com todo tipo de ervas e plantas mágicas que um bruxo necessita usar.

Teoria da Magia: O personagem conhece como a Magia funciona em seus níveis mais profundos.

Artes das Trevas: Você sabe como funcionam as Artes das Trevas, perigosos feitiços e poções usados por bruxos inescrupulosos, e como se defender deles.

ANIMAIS MÁGICOS*:

Você sabe como lidar com Animais Mágicos, como unicórnios, pégasos e hipogrifos. A perícia Animais Mágicos

cos funciona exatamente como a perícia Animais, tanto que alguém que possua qualquer de seus subgrupos, que são exatamente iguais, pode tentar qualquer coisa (dentro do razoável) envolvendo esse subgrupo quanto à outra, sofrendo um redutor mínimo de -10% na perícia (por exemplo, um veterinário trouxa tentando concertar o ferimento na perna de um unicórnio, ou um criador de Animais Mágicos tentando ensinar algumas manobras básicas a um cavalo).

IDIOMAS MÁGICOS (0)*:

Você sabe falar os idiomas de diversos seres mágicos (sereiaço, grugulês, trasgeano), e também conhece tudo sobre runas antigas.

Cada idioma mágico conta como um subgrupo da perícia Idiomas Mágicos. Existe, dependendo do idioma mágico, uma chance de um personagem, passando por um teste Difícil de um idioma qualquer que possua, entender o que ele está falando (sob permissão do Mestre).

PERÍCIAS MÁGICAS (INT)*:

São as 7 Perícias relacionadas a cada um dos 7 Poderes Mágicos. Um bruxo pode gastar pontos de Perícia normais nelas, mas não pode gastar os pontos de Perícias Mágicas ganhos por Bruxaria ou por evolução de nível nas Perícias comuns (esses pontos de Perícia representam o esforço que o bruxo fez para dominar seus Poderes Mágicos, enquanto os pontos de Poder Mágico são a capacidade bruta de um personagem usar magia).

As Perícias Mágicas servem tanto para determinar o esforço do bruxo em dominar os Poderes Mágicos, quanto para ver o quanto ele sabe (mesmo em teoria) sobre um determinado Poder Mágico (é possível para um bruxo ter uma Perícia Mágica sem ter o Poder Mágico associado).

Exemplo: Refletindo a história de seu personagem e sua falta de contato com o mundo dos bruxos, mas mesmo assim, tentando colocar coisas que ele possa aproveitar, Mateus compra as seguintes perícias para Anderson, gastando 150 de seus 200 pontos de perícias nelas. (Lembre-se: Idade(11)x10 + INT(18)x5 = 110 + 90 = 200 pontos de personagem que Anderson tem a disposição)

Perícia	Base	Gasto	Total
Idiomas: Português.....	30	20	50
Idiomas: Inglês.....	0	50	50
Artes: Redação.....	INT(18)	20	38
Jogos: Xadrez.....	INT(18)	30	48
Manipulação: Empatia.....	CAR(10)	30	40

Mateus compra também Capoeira como Perícia de combate, gastando 25% em Ataque e 25% em Defesa, gastando todos os seus 50 pontos que sobravam e ficando com:

Perícia	Base	Gasto	Total
Capoeira	DEX(15)/DEX(15)	25/25	40/40

8-) Poderes Mágicos:

Todo personagem Bruxo de Hogwarts ganha, por nível avançado, 1 ponto de Poder Mágico (para distribuir-se

aonde desejar-se, respeitando-se as regras dos Poderes Mágicos descritas abaixo) e 15 pontos para suas Perícias Mágicas, mais 1 ponto de Poder Mágico em Transformações e Poções para cada 2 níveis avançados, arredondado para baixo, sem pagar nada por isso. Mais pontos de Poderes Mágicos são comprados normalmente, através do aprimoramento **Bruxaria** (personagens de primeiro nível só recebem pontos pelo Aprimoramento **Bruxaria**).

Nenhum personagem, independente do ano em Hogwarts, ou de ser formado ou não, poderá ter mais pontos em quaisquer Poderes Mágicos que em Feitiços. Se, por qualquer motivo, o nível de Poder de um Poder Mágico for maior que o de Feitiços, ele perderá pontos, sem compensação, até ficar no nível de Feitiços. Todo personagem bruxo de Hogwarts deverá ter pelo menos 1 ponto de Poder em Feitiços. Então, no primeiro ano, os personagens terão, no mínimo, Feitiços 1 obrigatoriamente. Personagens com Feitiços 0 são considerados automaticamente trouxas.

Todo bruxo deve ter um nível de Personagem PELO MENOS igual ao seu ano em Hogwarts.

Regra Especial: Trocando Poder por Perícia

Se um bruxo desejar, ele pode trocar 1 ponto de Poder Mágico por +10 pontos de Perícias Mágicas e vice-versa.

Regra Especial: Perícias Mágicas

*Normalmente só são consideradas perícias mágicas as 7 Perícias associadas aos 7 Poderes Mágicos (Feitiços, Transformações, Encantamentos, Poções, Rituais, Adivinhação e Animagia). Se o Mestre autorizar, porém, o personagem poderá utilizar seus pontos de Perícias Mágicas (obtidos pela evolução de nível e outros), nas Perícias dos grupos **Ciências Mágicas, Animais Mágicos, e Idiomas Mágicos**.*

*Exemplo: Apesar de ser filho de trouxas (o que é indicado na ficha pelo Aprimoramento Negativo **Sangue Ruim**), Anderson é uma promessa no mundo da bruxaria, tendo 4 pontos investidos no Aprimoramento **Bruxaria**, que lhe garante 4 pontos de Poder Mágico e 60 pontos de Perícias mágicas que ele recebe para colocar aonde quiser, sempre lembrando que nenhum Poder pode ter um Nível de Poder maior que Feitiços. Mateus decide então que seria bem útil dar 2 pontos para Feitiços, o que permitirá a ele fazer quaisquer Feitiços até nível 5, e permitirá ele fazer os de nível 1 e 2 numa boa (o que já lhe dá uma boa gama de opções de Feitiços simples e úteis que poderá usar, **DEPOIS** que aprender). Os dois pontos que sobram ele manda um para Transformações e outro para Poções.*

Na distribuição dos pontos de Perícias Mágicas ele procura seguir mais ou menos a mesma distribuição que fez:

Poder Mágico (Nível)	Base	Gasto	Total
Feitiços(2).....	INT(18)	30	48
Poções(1).....	INT(18)	15	33
Transformações(1).....	INT(18)	15	33

Por ser um personagem inicial e de Sangue Ruim, o Mestre obriga-o a rolar contra 2 em 1d10. O jogador Mateus tira 7, não conseguindo nenhum Feitiço Inicial.

9-) Equipamento e Dinheiro Inicial:



Todo bruxo de Harry Potter possui, como equipamento inicial, um conjunto de Vestes Escolares, uma Varinha, um conjunto de Livros Escolares, um conjunto básico de Ingredientes de Poções e um Caldeirão de Estanho, que conta como Equipamento Básico independente da casa ou de ser formado ou não. O Mestre pode alterar esse equipamento básico conforme a necessidade do personagem ou da campanha e é o único que tem autorização para fazer o mesmo. O personagem não precisará pagar por esse equipamento inicial, embora deverá pagar por qualquer componente dele caso venha a perdê-lo ou inutilizá-lo. Outros equipamentos, principalmente trouxas, ficam a cargo com Mestre.

O dinheiro inicial dependerá das rendas do personagem nos mundos, determinado pelos Aprimoramentos Recursos e Dinheiro em cada um dos mundos. Se o personagem não possuir Recursos e Dinheiro em um mundo, possuirá apenas o equivalente a metade da renda mensal do Aprimoramento de 1 Ponto (ou seja, US\$ 500.00 no mundo dos trouxas, 5 Galeões no mundo dos bruxos). Um personagem com o Aprimoramento **Sangue Puro** não recebe

nenhum dinheiro ou equipamento inicial no mundo trouxa, mesmo que tenha Recursos e Dinheiro Trouxa.

Caso o personagem queira se armar de mais equipamento de um lado ou do outro, ele pode trocar 5 libras esterlinas (por volta de US\$ 7.50) por 1 Galeão e vice-versa.

***Exemplo:** Mateus deve decidir qual será o equipamento que Anderson irá possuir logo no começo da campanha. O Mestre adverte para a escolha adequada do equipamento e fornece, de saída, todo o equipamento básico que eles precisariam: um conjunto de Vestes Escolares, uma Varinha, um conjunto de Livros Escolares, um conjunto básico de Ingredientes de Poções e um Caldeirão de Estanho. Por isso, Anderson não precisaria de mais nada. Anderson tem, à sua disposição 20 Galeões de dinheiro bruxo e 2000 dólares de dinheiro trouxa. Mateus decide que Anderson não irá fazer nenhuma troca, mas que irá usar 7 Galeões para comprar uma Coruja, à qual dá o nome de Assis (como em Machado de Assis), para trocar correspondência com seus pais no Brasil; e mais 3 Galeões para comprar um exemplar de **Hogwarts: Uma História**. Isso lhe dá uma chance de entender melhor o que está acontecendo em sua nova escola.*

E assim, Anderson Rodrigues está pronto para começar seus estudos em Hogwarts e suas aventuras nessa Escola de Magia e Bruxaria!

Capítulo 4: Os Poderes Mágicos

Naquela mesma tarde, Liam e seu tio Hugh foram para o centro de Londres para, segundo seu tio, comprar seus materiais para Hogwarts, que tinham sido pedidos na mesma carta que Liam havia recebido.

- Titio, aonde vamos comprar as minhas coisas para Hogwarts?

- Não se preocupe, existe um lugar especial para isso aqui em Londres... – disse Hugh – Aliás, é bom você saber aonde fica, assim, nos próximos anos, eu não precisarei trazer você...

Hugh levou Liam até "O Caldeirão Furado", um **pub** paupérrimo que ficava no meio de uma rua de comércio de Londres. O mesmo **pub** aonde Liam acordou, no dia seguinte após Hugh ter o encontrado fugindo de seus ex-tutores, os Grant. Foi então que Hugh conduziu seu filho adotivo até o fundo do **pub**.

- Tio, por que você me trouxe aqui? Aqui não tem nada!

- Não deixe seus olhos lhe enganar, Liam! – disse Hugh, pegando o bastão de azevinho, que Liam sabia agora ser uma varinha, algo que todo bruxo deveria ter para fazer magias.

- Preste atenção: sempre o terceiro tijolo, contando da parede, acima da lata de lixo...

Hugh tocou com a varinha o tijolo que foi determinado, abrindo um buraco na parede... Que foi abrindo-se... abrindo-se... abrindo-se... até revelar uma grande rua de tijolos, semelhante a uma rua de comércio de Londres.

- Bem-vindo, Liam, ao Beco Diagonal...

Liam e seu tio passaram de forma meio rápida por tudo e todos, e foram ao Gringotes, retirar alguns Galeões. Depois, o jovem bruxo foi observando as lojas com calma, agora que já estava mais acostumado com toda aquela gente estranha, vestindo fraques, cartolas, capas, vestes de todas as cores e tamanhos. Jovens, moças, senhores sérios lendo o Profeta Diário, crianças babando no que havia de mais novo em Vassouras de Corrida na Artigos de Qualidade para Quadribol. Ainda mais agora, que iria começar suas compras para Hogwarts, estando com uma bolsa de veludo lotada de dourados Galeões, reluzentes Sicles prateados e Nuques da cor do cobre, Liam não queria ser desconhecido àquele mundo. Ao seu mundo. Então foi quando seu tio disse:

- Olha, Liam, eu vou tomar uma cerveja e bater um papo rápido com alguns amigos no "Caldeirão Furado". Eu vou de i-xar você na Floreio & Borrões, aonde você começará suas compras... Em uns 10 minutos, estou de volta. Por nada nesse mundo eu perderia sua compra na Olivaras...

Hugh deixou Liam em uma loja com milhares, talvez milhões de livros, de todos os tamanhos, cores e texturas. Liam observava tudo aquilo, e começou a andar embasbacado, quando:

- Uuuuufff... – disse ele, ao bater de peito com algo.

- Ei cara! Toma mais cuidado! – disse alguém para ele.

Um garoto mais ou menos da sua altura e idade, de cabelos loiros e olhos castanhos o observava, caído no chão, um pouco bravo. Usava vestes de bruxo um tanto surradas e com remendos por todos os lados e tinha um rosto que parecia muito sincero.

- Desculpa! – disse Liam, enquanto o ajudava a se levantar – Você está legal?

- Estou! – disse o garoto, agora mais simpático – Para Hogwarts, também?

- Sim! Entro esse ano...

- Eu também! Como você se chama? Aonde mora?

- William Burroughs, mas pode me chamar de Liam. Sou de Londres. E você?

- Emmanuel Fitzgerald. Manchester. Você é filho de trouxas?

- Não... Quero dizer, só mamãe era trouxa, ou pelo menos é o que me disse meu tio..

- Você é mestiço? É legal viver com os trouxas?

- Como assim?

- É que papai vive falando bem dos trouxas, então deve ser legal viver com eles.

- Na verdade existem trouxas legais como existem bruxos legais, e trouxas chatos, como deve existir bruxos chatos...

- Se tem... Tá vendo aquele ali? – disse Emmanuel, apontando um garoto que estava muito bem vestido em uma veste de bruxo cheia de detalhes e brocados – Aquele é Ephraim Maddiney. A família dele é uma dessas nojentas famílias tradicionalistas que acham que qualquer um mais pobre ou de sangue menos puro que o deles é inferior. Mas meu pai diz que eles não são flor que se cheire... Disse que eles trabalhavam para Você-Sabe-Quem... E que depois vieram cheios de onda...

- Sei... Mas então, vamos fazer as compras?

- Sim!

Os dois então se aproximaram do balcão, quando o garoto de vestes imponentes, cabelos negros lisos e olhos verdes os observou, medindo-os de cima à baixo...

- Tem gente que não muda mesmo... – disse Ephraim Maddiney, desdenhando.

- O que foi, Maddiney? Por que essa cara de boi sonso? – perguntou Emmanuel Fitzgerald

- É que eu não sabia que você estava andando com sangue-ruim!

- Repete isso se for homem! – berrou em volume altíssimo Emmanuel.

- Isso mesmo que você ouviu. Esse seu amiguinho aí, bem se nota pelas roupas, – disse Ephraim, enquanto secava desdenhosamente Liam – é um sangue sujo!

- Ora, seu...

- Espera aí... – disse Liam – Esse cara não vale a pena, meu!

- Mas ele está te ofendendo! Você não sabe por ser... – respondeu enfurecido Emmanuel.

- Sangue-ruim! – gritou Ephraim, olhando Liam.
 - Quer apanhar, avisa! – respondeu enfurecido Emmanuel.
 - Segura a onda, Emmanuel! – disse Liam.
 - Ele está te chamando de Sangue-Ruim! Não existe coisa mais horrível para se dizer a um bruxo...
 - Que culpa eu tenho se estou apenas constatando a verdade. E o que você... – disse Ephraim, desdenhando.
 - Estou fazendo provavelmente o mesmo que você: comprando meus livros para Hogwarts! – respondeu Liam, secamente.
 - Então você e o pobretão Fitzgerald vão para Hogwarts... Espero que ao menos caiam em uma casa decente, como a Sonserina... Obviamente, eu vou estar lá...
 - Pirou? Tomou Poção de Lustrar Móveis? Se você estiver lá, é nunca que eu piso em Sonserina! Eu já não queria ir, mas ainda contava com isso, mas se você estiver lá, de Sonserina não quero e nem passar perto... – disse Fitzgerald
 - Pena, pois acho que isso não vai ser muito legal nem para você e nem para ele... Bye... – disse Ephraim, saindo.
 - Babaca imbecil! – disse Fitzgerald, quando Maddiney saiu.
 - O que ele quis dizer com Sonserina? – perguntou Liam, sem entender
 - Uma das quatro Casas de Hogwarts... A pior delas... Somente bruxos gananciosos entram nela... Quase todos são bruxos desencaminhados... Você-Sabe-Quem saiu da Sonserina...
 - Como? Voldemort...
 - NUNCA-MAIS-DIGA-ESSE-NOME!!! – gritou Emmanuel Fitzgerald, depois de ter pulado quase um metro de altura de tanto susto.
 - Está bem...
 - Bem, acho que você entendeu o recado... – disse Emmanuel Fitzgerald, pegando seu pacote de livros, quando um bruxo mais velho se aproximou, mais ou menos ao mesmo tempo que o tio de Liam, Hugh, voltava.
 - Filho, temos que ir... Vejo que tem um novo amigo... – disse o senhor que se aproximava de Emmanuel.
 - Sim, papai... Esse é o William Burroughs...
 - Já fez amigos entre os nossos, Liam? Pelo menos tem bom gosto...
 - Hugh Burroughs! – disse o senhor, reconhecendo o jovem vestido com jeans e camiseta, porta-varinha alinhada ao col-dre da .765.
 - Anthony Fitzgerald! – disse Liam.
 - Tio, você já...
 - Ele estudou na Grifinória, na mesma época que eu...
 - Você foi a única pessoa que nos venceu no quadribol... Lufa-Lufa até hoje deve sentir falta de um batedor e capitão como você... Lufa-Lufa era invencível naquela época...
 - Isso foi até a chegada daquele tal Tiago Potter... O cara era bom em cima de uma vassoura...
 - Se era...
 - Ele é o que seu? – perguntou Anthony.
 - Sou sobrinho dele, senhor Fitzgerald... É filho adotivo... – respondeu Liam
 - Seus pais morreram? Que pena... Como foi, Hugh?
 - Homens de Você-Sabe-Quem... – disse Hugh.
 - Pena... Ele entra em Hogwarts esse ano? O que ele já sabe sobre magia?
 - Faz pouco tempo que eu o encontrei, então ele ainda não sabe nenhuma magia.
 - Não acredito! – disse Emmanuel, infantilmente espantado.
 - Emmanuel, já lhe disse mais de um zilhão de vezes que não deve zombar assim! Afinal de contas, só lhe ensinei alguns Feitiços básicos e algumas coisas sobre Poções! Não lhe ensinei nada sobre Transformações, Adivinhação, Animagia, Encantamentos... – rallhou Anthony.
 - Tá, tá, papai! Entendi! – disse o jovem Fitzgerald. – Bem, seja como for, até 1º de Setembro, Liam! Espero que caiamos na mesma casa! Se o Chapéu Seletor assim quiser!
 - Tá! - disse o jovem Liam. – Tio, tenho um monte de perguntas para lhe fazer...
 - Tudo bem, mas depois! Vamos terminar de comprar seus livros, pois temos muito o que fazer. Vamos comprar sua varinha e depois vamos na Botica comprar seus ingredientes e seus instrumentos para Poções, incluindo o seu Caldeirão.



O que diferencia o Bruxo de Hogwarts de outros personagens de Daemon são os Poderes Mágicos. Diferentemente dos magos convencionais de Daemon, que utilizam o sistema de magia padrão, baseado em Caminhos e

Focus, os Bruxos de Hogwarts utilizam uma série de Poderes Mágicos para realizarem seus feitos. Nesse capítulo iremos tratar da mecânica de jogo desse novo sistema de Poderes Mágicos.

1-) O que e quais são os Poderes Mágicos:

Os Poderes Mágicos indicam as coisas que o Bruxo de Hogwarts pode fazer, no sentido de magia. Todo bruxo de Hogwarts aprende um certo repertório de Poderes Mágicos, não necessitando, em absoluto, aprender todos os Poderes Mágicos. Na realidade, tirando Poções, Feitiços e Transformações que são praticamente obrigatórios, os bruxos não precisariam de nenhum outro Poder Mágico.

Os Poderes Mágicos são em número de sete: **Feitiços, Poções, Transformações, Rituais, Encantamentos, Adivinhação e Animagia**. Nessa primeira seção vamos

Harry Potter RPG

falar da mecânica de jogo quanto aos Testes de Magia. Vamos também explicar por alto como é e para que serve cada um deles nesse primeira sessão, e depois iremos explicar um por um, mais para frente, em capítulos individuais, com regras específicas para cada um dos Poderes Mágicos.

RESUMO DOS PODERES MÁGICOS

Como falamos anteriormente, são sete os Poderes Mágicos:

- **Feitiços:** É o mais importante de todos eles. São as mágicas mais diretas de todas que podem ser feitas. Porém, não há muita preparação para ela;
- **Poções:** São feitas cozinhando ingredientes incomuns em caldeirões. As poções costumam ser preparadas previamente, para uso em momentos mais apropriados. As poções, depois de prontas, podem ser usadas por qualquer um, inclusive por trouxas;
- **Transformações:** também chamada de *transfiguração*, é a capacidade de mudar um objeto de forma. Sempre é mais fácil transformar objetos inanimados em outros objetos do que tentar qualquer coisa envolvendo vida;
- **Encantamentos:** Permite dar Poderes Mágicos a um objeto qualquer. O bruxo decide quais são os Poderes que ele deseja dar ao objeto, e o encanta de acordo com a necessidade;
- **Adivinhação:** A capacidade de prever o futuro. Alguns adivinhos, mesmo entre os bruxos, são charlatões, não possuindo qualquer tipo de habilidade realmente mágica nesse quesito, contando apenas com um talento sobrenatural para notar as coisas. Outros possuem realmente algum talento, mas aqueles que realmente SABEM o que dizem são raríssimos;
- **Rituais:** São espécies de feitiços mais complexos que podem alcançar resultados mais fantásticos, e que também podem envolver o uso de mais materiais e a participação de mais pessoas. Um exemplo de ritual pode ser encontrado no final de *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (na "ressurreição" de Voldemort). São raros e a maioria dos bruxos não se importam com eles, mas pode-se arrancar tremendo poder dos mesmos, embora muitos sejam arriscados ou profanos demais até para os bruxos;
- **Animagia:** A capacidade, muito rara, de um bruxo transformar-se em animal. É uma das artes mais desgastantes quanto ao seu aprendizado, mas, depois de aprendida, é uma forma muito viável do bruxo conseguir deslocar-se sem ser notado. Está sujeita a sérias regras quanto seu uso, e também está sujeita a punições MUITO severas quanto ao seu uso ilegal. Alguns animagos de Harry Potter são Minerva McGonagall (que transforma-se em gato), Sirius Black (que transforma-se em cachorro), e a repórter do *Profeta Diário* Rita Skeeter (que transforma-se em besouro);

PERÍCIAS MÁGICAS:

Cada Poder Mágico possui uma Perícia Mágica associada, que controla sua habilidade em comandar a magia. É possível, portanto, ter-se poder alto e pouco conhecimento e/ou controle (Poder alto e Perícia Baixa), ou ter-se baixo poder (ou nenhum em absoluto) e conhecimento elevado e/ou controle (Poder baixo e Perícia Alta).

Normalmente, nas fichas de NPCs, os Poderes Mágicos são descritos da seguinte forma:

Poder (Nível) Perícia.

Portanto, Alvo Dumbledore, com seu Feitiços (10) 120%, possui nível de Poder de Feitiços 10 e sua Perícia de Feitiços é 120%.

Esse é um apanhado geral dos Poderes Mágicos, para que você que estará jogando/mestrando Harry Potter saiba um pouco mais sobre o funcionamento da magia.

Vejamos agora quais são as regras quanto aos testes de magia.

2-) Testes de Magia

Para um bruxo utilizar seus Poderes Mágicos, ele não tem que gastar energia vital (diferentemente dos magos comuns de Daemon, que têm que utilizar seus Pontos de Magia para utilizarem magias). Essa é a boa parte.

A parte ruim é que eles nem sempre conseguem utilizar suas magias, pois elas dependem do controle das energias mágicas externas. Vejamos então como um bruxo de Hogwarts faz para realizar suas magias.



1-) DETERMINAR O PODER MÁGICO E O NÍVEL DA MAGIA:

O Mestre define qual o Poder Mágico mais efetivo para a situação, e qual é o Nível de Poder Mágico que será necessário. Em geral, isso será apenas determinar qual Feitiço, Poção, ou tipo de Encantamento que o personagem deseja fazer. Porém, isso pode variar (maiores detalhes serão explicados nas seções individuais sobre cada Poder Mágico)

Exemplo: Liam está caminhando por uma região escura e pouco movimentada do Beco Diagonal. Sentindo-se inseguro e sem ninguém para lhe ajudar, ele pensa então em executar uma magia que ele viu seu amigo Emmanuel fazer, a magia Lumos, que faz a varinha funcionar como uma Lanterna. Rafael, o jogador, diz ao Mestre Caio que deseja utilizar Lumos. O Mestre consulta uma tabela que ele tem e vê que Lumos é um Feitiço de nível 1. Ou seja, Liam deve usar seu nível de Feitiços para o teste e deve jogar contra Feitiços 1.

2-) VER COMO SERÁ O TESTE E EFETUAR O (S) ROLAMENTO (S)

Em geral, tudo que o bruxo terá que fazer é ser bem sucedido em um teste da Perícia Mágica associada ao poder

que deseja-se usar (lembre-se: existem 7 Perícias Mágicas associadas, cada uma para um Poder). Mas há algumas pequenas diferenças, principalmente relacionadas ao Nível da Magia e ao fato dele saber ou não a magia. Vejamos como funciona.

O BRUXO SABE A MAGIA:

Se o bruxo já conseguiu executar a magia algumas vezes de forma bem sucedida (veja abaixo), ele precisa rolar um teste da Perícia Mágica correspondente, baseado em seu nível de Poder Mágico:

Tabela nº 1 – Testes de Magia

Nível da Magia é:	Teste de:
Três vezes menor (ou menos) que o Poder Mágico do Personagem	Perícia Associada x 2
Duas vezes menor (ou menos) que o Poder Mágico do Personagem	Perícia Associada + 10%
Inferior (mas não menos que duas vezes) ou igual ao Poder Mágico do Personagem	Perícia Associada
Superior ao Poder Mágico do Personagem	Perícia Associada - 10%
Duas vezes maior que o Poder Mágico do Personagem (ou mais)	Perícia Associada / 2
Três vezes maior que o Poder Mágico do Personagem (ou mais) ou Nível da Magia maior que 10	Vejá abaixo

Um bruxo jamais pode fazer testes de Magias cujo nível seja três vezes maior que o Poder Mágico do Personagem (ou mais), ou se o Nível da Magia for maior que 10, a não ser que ele possa fazer um “teste prolongado” (veja abaixo).

Exemplo: Denis, jogando com Emmanuel, precisa correr por uma ala parcialmente escura de Hogwarts. Ele conhece o Feitiço Lumos e decide que irá utilizá-lo para poder enxergar melhor o caminho. Emmanuel possui Feitiços (1) 38%, ou seja, ele possui Nível de Poder de Feitiços 1 e Perícia 38%. Como Lumos é um Feitiço de nível 1, Denis precisa passar em um teste de Perícia associada normal, sem bônus ou modificadores. Denis precisa, portanto, de 38 ou menos no d100 para conseguir ser bem-sucedido. Ele rola e obtém um 20: a varinha acende-se na hora.

O BRUXO NÃO SABE A MAGIA:

Nesse caso, as coisas complicam um pouco, mas só um pouco. Para isso, faça o teste da seguinte forma: se o bruxo nunca conseguiu utilizar a magia de forma bem sucedida, considere-a três níveis mais alto (por exemplo, um Feitiço 1 sobe para Feitiço 4). Ele deve então tentar como se fosse fazer uma Magia nesse nível. Isso vale até ele conseguir fazer usar a magia de forma bem-sucedida.

Se ele já usou a magia de forma bem-sucedida uma vez (e uma única vez), considere da mesma forma que acima, mas apenas 1 nível mais alto. Da mesma forma, isso vale até ele conseguir fazer a magia de forma bem sucedida.

Se ele passar por esse processo de forma bem sucedida (não importa quantas vezes ele tenha tentado), ele

passa a conhecer a magia, fazendo o teste contra o seu nível normal.

Exemplo: Rafael verifica que Liam possui Feitiços (1) 29% e não conhece Lumos. Ele não poderá rolar de forma imediata (pois o nível efetivo da Magia é de 4, que é mais que três vezes seu nível em Feitiços). Ele vai precisar “prolongar” o teste.

TESTES ‘P ROLONGADOS’:

Quando um bruxo vai tentar uma magia cujo Nível efetivo (ou seja, após quaisquer modificações) seja três vezes maior que o Poder Mágico do Personagem (ou mais), ele não pode rolar automaticamente por sucesso ou fracasso, mas pode fazer uma “prolongação” do teste. Isso é feito dividindo o Nível efetivo da Magia em um determinado número de “etapas” (arredondando para cima), ou seja, fazendo vários rolamentos contra níveis mais baixo.

Exemplo: Hermione Granger, com Poções (2) 80%, quer fazer uma Poção Polissuco (Poções 10). Como dez é mais que três vezes maior que seu nível 2 de Poções, ela não pode rolar um único teste. Mas, uma vez que ela tem bastante tempo disponível, decide fazer dez testes de nível 1 (nível da Poção Polissuco [10] dividido pelo nível no qual ela vai querer fazer o teste [1], totalizando 10 testes). Como ela vai rolar contra 1 (o nível que ela escolheu), e 1 é duas vezes menor que seu nível 2 de Poções, ela rola contra 90% (80% + 10% de bônus pelo nível da Poção). Ela poderia também arriscar cinco testes de nível 2 (ela rolaria contra seu nível 80%), ou quatro de nível 3 (rolando contra 70%, ou seja, 80%-10% de penalidade pelo nível da Poção ser alto), ou dois de nível 5 (rolando contra 40%, dividido por causa do nível alto da poção).

Então o bruxo rola individualmente testes. O objetivo é você conseguir somar um número de sucessos nos testes de Habilidade igual ao número de “etapas” que você determinou. Em caso de falha, não há problema, exceto a perda de tempo (pois cada teste pode acrescentar tempo à execução da magia). Mas, se a qualquer momento (mesmo quando faltar apenas 1 teste bem sucedido), for rolada uma Falha Crítica, a magia estará arruinada (quaisquer ingredientes usados serão perdidos, gestos e palavras serão em vão, etc...) e será necessário começar tudo de novo.

Regra Especial: Em geral, Feitiços NÃO podem ser “prolongados”. Mas, se o personagem puder se concentrar por alguns instantes (três turnos no mínimo), ele poderá dividir a jogada em dois (e apenas dois) testes. Se, mesmo assim, ele não puder abaixar o nível da magia para menos que três vezes o nível de Poder Mágico do personagem, ele simplesmente não poderá tentar o teste.

Exemplo: Liam não está em nenhuma situação de risco eminente: ele apenas está perdido. Rafael avisa ao Mestre Caio que Liam está se concentrando no Feitiço Lumos. Passados três turnos, o Mestre Caio permite que Rafael faça dois testes em nível de Feitiços 2 (4/2). Como 2 é duas vezes maior

Harry Potter RPG

que o Feitiços 1 de Rafael, ele faz o teste contra metade de sua Perícia de Feitiços 29%, totalizando 14%. Rolando o d100, consegue um 10 no primeiro teste, e um 13 no segundo. Liam vê sua varinha acender. Da próxima vez que tentar Lumos, ele poderá tentar contra Nível 2.

Há ainda um terceiro caso, que é o do bruxo que tenta inventar uma magia.

O BRUXO ESTÁ INVENTANDO A MAGIA:

As penalidades são similares às de quando o bruxo vai aprender uma magia pré-existente, o sistema é mais ou menos o mesmo daquele quando o bruxo simplesmente não sabe a magia: +5 no nível no primeiro teste (até passar), +3 no nível no primeiro teste (até passar), +1 no nível no primeiro teste (até passar). O mestre precisa também aprovar a magia, vendo todos os detalhes da mesma. Se rolar uma Falha Crítica no primeiro teste (a +5), a criação falhou, e você não poderá tentar nada do gênero por pelo menos três meses. Caso haja uma falha comum, a magia foi criada de forma bem-sucedida, e você pode inclusive ensiná-la para outras pessoas, mas você mesmo é incapaz (ainda) de executá-la.

Regra Especial: Aprendizado Rápido.

Caso o personagem, ao tentar executar a Magia sem conhecê-la, consiga um Acerto Crítico (em relação à perícia EFETIVA, ou seja, depois de considerado bônus e redutores de Perícia por causa de níveis altos e baixos de Poder Mágico) em qualquer dos testes envolvidos, automaticamente ele passa a se considerar que ele conheça o Feitiço. O Feitiço também é lançado de forma bem-sucedida.

Exemplo: Liam consegue acender a varinha, e vê que alguns brigões de rua estão perto da viela aonde ele está. Eles estão de costas para ele, portanto eles não perceberam a presença dele (pois estão de costas para a entrada da viela aonde ele está), então Liam resolve criar uma distração para tirar os caras do seu caminho: basicamente o velho truque de arremessar uma lata de cerveja no outro lado. Liam vê, a uma distância de 6 metros mais ou menos uma lata de cerveja caída ao chão. Ele lembra-se do feitiço Wingardium Leviosa, que ele viu seu amigo Emmanuel Fitzgerald usar certa vez. O nível de Wingardium Leviosa é 1, mas como ele nunca utilizou Wingardium Leviosa antes, o nível efetivo sobe em 3 para 4. Liam precisa, portanto, "prolongar" o teste para poder lançar o feitiço. Ele então concentra-se alguns segundos na lata e no Feitiço. Três turnos depois, o jogador de Liam faz seu primeiro teste e, para sorte de Liam, sai um 03 no dado! Ele consegue um Acerto Crítico! Não somente Liam consegue erguer e soltar a lata no ar, como também consegue aprender automaticamente Wingardium Leviosa, utilizando-o, futuramente, em nível 1 (se não fosse isso, suas próximas tentativas seriam em nível 2).

3-) Testes com Poder Mágico 0:

É possível para um bruxo conseguir fazer Testes de Magia em um Poder Mágico no qual possua Nível de Poder 0. Porém, ele tem que ter alguma habilidade, por menor que seja (ou seja, ele não pode possuir o Aprimoramento Negativo **Inaptidão** naquele Poder Mágico específico). Essa é a parte boa.

As partes ruins são: exige grande esforço e não é fácil.

Um bruxo que possua Poder Mágico 0 deve, obrigatoriamente, "prolongar o teste". Ele deve obter um número de sucessos igual ao Dobro do Nível de Poder da Magia a ser tentada, e poderá fazer testes sem problemas até um número de vezes igual a metade de sua WILL (arredondada para baixo). Após isso, cada teste obriga o personagem a rolar um Teste Difícil de WILL. Se falhar, ele não consegue mais manter a concentração na magia e desiste, perdendo todo o esforço já executado. O mesmo vale se, a qualquer momento, ele rolar uma Falha Crítica. Um Acerto Crítico ou conseguir o número de sucessos estipulados garante que ele consiga executar a Magia. Ele, porém, não aprenderá a magia (embora possa tentar a +1 no Nível quando obtiver Pontos de Poder Mágico naquele Poder Mágico específico).

Isso pode ser feito com todos os Poderes Mágicos, EXCETO Feitiços (no qual exige-se ao menos 1 Ponto de Poder Mágico) e em quaisquer um que o personagem possua Inaptidão.

Exemplos: Liam está estudando Transformações com a Professora McGonagall, e deve transformar uma agulha de bordar em um pedaço de pau. O Mestre define o Nível da Transformação em 3 (pelos mais diversos motivos). O problema é que Liam possui Transformações (0) 14%. Mas como ele não tem Inaptidão a Transformações, ele pode tentar mesmo assim. Ele deve prolongar o teste e obter 2 sucessos rolando contra 14%, e tem 7 turnos (metade de sua WILL 14) para conseguir os dois sucessos, sem ver-se obrigado a fazer testes de WILL. Ele rola um 34, um 45, um 78, um 34, um 12, um 45 e um 68 nos seus 7 primeiros turnos, conseguindo um sucesso. No 8º turno, o mestre exige um Teste Difícil de WILL para Liam (que tem um Número de teste para WILL de 70%, rolando contra 35%). Ele rola d100 e obtêm um 22, podendo executar mais um teste. Ele rola contra sua Perícia e obtêm um 02, obtendo um sucesso decisivo para fechar a transformação. Se tivesse falhado ou obtido um sucesso normal, ele teria que passar novamente em um teste difícil de WILL antes de tentar a Magia.

4-) Emissões Involuntárias de Magia:

Emissão Involuntária de Magia, ou EIM, é o nome dado às Emissões de Magia que um bruxo faz de forma descontrolada, quando tenso, em risco ou enraivecido. As primeiras magias executadas por um bruxo sempre são na forma de *Emissões Involuntárias de Magia*, normalmente defendendo-se de algo ou de alguém. Um bruxo adulto

também está sujeito às *EIMs*, embora sejam mais raras pelo controle que ele já possui em relação às energias mágicas envolvidas. Mas sempre pode acontecer, quando o mesmo entra em fúria ou fica irritado.

As *EIMs* são consideradas perigosas pelos bruxos porque elas ampliam MUITO o Poder Mágico de um bruxo, mas distorcem seu comportamento mágico (ou seja, como as magias são acionadas pelo bruxo).

Como dito anteriormente, *EIMs* podem (e tendem a) acontecer quando os bruxos estão nervosos, com raiva ou em Fúria. Quando isso acontece, o bruxo dispara “magia acidental”. Na verdade, *EIMs* são mecanismos de auto-defesa dos bruxos, verdadeiras armas naturais cujo comportamento e resultados são imprevisíveis.

Em termo de regras: em uma situação realmente estressante (a critério do Mestre), o Mestre rola em segredo 1d10 e o compara ao nível do personagem, modificado, a critério do Mestre, pela existência de Aprimoramentos Negativos como Fúria, Cabeça-Quente ou Distraído (sempre considerando 10 como uma falha). Caso o rolamento

seja menor ou igual ao nível do personagem, ele conseguiu manter um controle inconsciente sobre sua magia. Caso contrário, ele deve manter controle consciente sobre seus Poderes Mágicos, mediante testes de WILL, que ele deverá fazer todos os turnos, durante (3d10-nível) turnos (mínimo de 1 turno). Caso falhe, o personagem perde o controle da situação, e algum efeito mágico estranho irá ocorrer. Esse “ês tranho” depende muito do desejo do bruxo (em geral envolvendo a pessoa e/ou circunstância que o levaram a tal estado), mas o efeito real depende única e exclusivamente da imaginação pervertida do Mestre.

Os poderes do Bruxo ficam muito elevados (role 1d10+2 e some o resultado ao Nível de Poder de TODOS os Poderes Mágicos nos quais o personagem não seja totalmente Inepto, mesmo que isso mande qualquer um dos Níveis de Poder para mais de 10). Porém, eles também ficam TOTALMENTE imprevisíveis (o Mestre é quem irá fazer todos os testes, e falhas ou Falhas Críticas deverão ser tratadas de acordo).

Capítulo 5: Poder Mágico – Feitiços

“Após saírem da Floreios & Borrões com os livros que Liam iria precisar para Hogwarts, Hugh e Liam foram fazer talvez a compra mais importante daquele dia: a da varinha mágica de Liam.

- Titio, eu não posso usar sua varinha? – disse Liam.

- Olha, Liam, poder até pode. – disse Hugh – Mas você jamais conseguiria seus melhores resultados com ela, da mesma forma que eu não conseguiria meus melhores resultados usando a sua varinha ou a de qualquer outro bruxo... Bem, vamos então para a Olivaras...

Liam se aproximou de uma loja com uma placa escrita “Olivaras – Fabricante de varinhas de qualidade desde 384 a.C.”. Na vitrine, apenas uma pequena varinha de azevinho, com um bonito cabo de marfim. Ao entrarem, um bruxo de cabelos exóticos e roupa também bastante exótica, que lembrou a Liam os excentrísticos modelistas trouxas o viu e a seu tio:

- Ah, Hugh Burroughs? Como está? Sua varinha... – disse o bruxo.

- Não, Olivaras! Viemos comprar uma varinha para o Liam aqui! – disse Hugh, dando tapinhas nas costas de Liam.

- Ah, então vejamos, qual é o braço da varinha?

- Como? – respondeu Liam

- Com que braço você escreve, Liam? – disse Hugh.

- Sou canhoto, senhor Olivaras.

- Canhoto... Um freguês difícil... Vejamos.. – disse Olivaras, utilizando uma fita métrica que se auto-ajustava, enquanto procurava, satisfeito, algumas varinhas para Liam.

- Tente essa! – disse Olivaras. – Parece que ela é a sua cara...

- Como assim?

- Cada varinha, seja da Olivaras, seja de qualquer outro fabricante, é feita com um material mágico em seu cerne, como lágrimas de fênix, sangue de dragão, raspas de chifre de unicórnio, o que torna cada varinha diferente uma da outra. Por isso dizemos que cada varinha é para um bruxo, e que o bruxo é escolhido pela varinha, pois não há bruxos iguais, como não há varinhas ou animais mágicos iguais... Portanto, você deve usar aquela com a qual você se compatibilizar...

‘Bem, tente essa... Salgueiro, 23 cm., raspas de chifre de unicórnio. Flexível e discreta, boa para Transformações...’

Liam pegou a varinha e começou a fazer gestos mirabolantes. Olivaras observou-o e tomou a varinha, alguns segundos depois:

- Não, essa não é tão boa para você. Tente essa: cedro, 30 cm., escamas de basilisco. Uma varinha rígida e poderosa, boa para Defesa contra as Artes das Trevas...

Tão logo Liam segurou a varinha, uma forte formigação correu-lhe o braço, subindo-lhe o corpo até que alcançou os fios de cabelo. Com todos os pelos de seu corpo eriçados, Liam ergueu os braços para cima, e depois desceu-os. Quando fez isso, um lufada de ar ergueu a caixa da varinha no ar, à grande altura, fazendo-a cair com um estalo:

- Puxa! – disse Liam, impressionado, observando sua varinha.

- Muito bom, muito bom! – disse Olivaras, tomando-lhe a varinha – Você provavelmente conseguirá fazer grandes Feitiços, pois o poder dessa varinha parece ser grande com você. Bem, são apenas sete galeões...

Liam pagou pela varinha e saiu da Olivaras, ainda impressionado com o poder que se revelava nele...



Como já foi mencionado anteriormente, um Feitiço é uma magia muito direta e simples. Em geral, ela visa efetuar apenas um efeito rápido. Porém, é o Poder mais importante de um bruxo,

tanto que nenhum outro Poder Mágico pode ter Nível mais alto que o de Feitiços. Digamos assim que Feitiços é o “Poder Principal” dos bruxos de Hogwarts.

Esse capítulo está dedicado ao funcionamento dos feitiços, envolvendo todas as características principais de um Feitiço, inclusive regras simples sobre combate mágico entre bruxos, cancelamento de feitiços e outras informações relevantes.

Para todos os efeitos, vamos considerar um personagem-exemplo, mas de série um pouco mais avançada para fazer isso. Isso para que possamos ver todos os exemplos adequadamente:

Jonathan Higgenbotham, ou Nathan, como gosta de ser chamado, é um bruxo norte-americano de sangue-puro, ex-estudante do Instituto de Bruxaria de Salém, atualmente da Casa de Grifinória de Hogwarts. Está no 4º Ano. Ele é impetuoso, explosivo, mas ao mesmo tempo amigável e amigável, embora o fato de usar frases de baixo calão não o torne muito popular. Mas quem consegue vencer esse preconceito encontra em Nathan Higgenbotham um amigo leal e para sempre.

1-) Como funciona o Poder Mágico Feitiços:

O uso do Poder Mágico de Feitiços é feito mediante o uso de uma *Fórmula Mágica*, que basicamente representa a “vibração” da magia. Ela é composta de uma ou mais palavras (dificilmente chegando a mais de três), que devem ser ditas, ocasionalmente com movimentos com a varinha (o bruxo deve estar com a varinha na mão para executar Feitiços, pois ele sempre deve indicar o alvo do Feitiço com a mesma) e com o cumprimento de outros pré-requisitos, que dependerão do Feitiço a ser executado (por exemplo,

pensar em algo muito engraçado ao executar-se *Riddikulus* ou *Bobinn*, ou em algo muito feliz em *Expecto Patronum*. Todos os pré-requisitos exigidos pelo feitiço devem ser cumpridos no momento do lançamento do Feitiço, exceto que o Feitiço diga algo em contrário.

A grande vantagem do Feitiço em relação aos demais Poderes Mágicos é o seu imediatismo: se tiver poder suficiente, agite a varinha corretamente, diga a Fórmula Mágica e... *pirlímpimpim...* a mágica acontece.

Mas a grande desvantagem dos Feitiços em relação aos demais Poderes Mágicos é justamente esse imediatismo: um Feitiço não pode ser preparado, e muito menos pode ser “mirado” ou “guardado”: o alvo deve estar presente e o efeito do Feitiço é imediato, exceto que sua descrição diga qualquer outra coisa (a duração pode ser prolongada, mas não se pode guardar o efeito).

Em termos de regras de Daemon, o alvo deve estar na linha de visão, com modificadores podendo ser aplicados conforme a distância do mesmo em relação ao alvo. Em geral, deve-se adotar como limite para teste sem modificação uma distância equivalente a PER x 5 ou Nível de Poder de Feitiços x 10 metros, o que for menor. Cada 10 metros extras impõem um modificador de -1/-10% no Poder e na Perícia Mágica Feitiços (arredonde a distância para cima).

Exemplo: *Nathan Higgenbotham está em apuros: entrou acidentalmente em um Beco mais ‘hardcore’ da Travessa do Tranco e descobriu-se em um beco sem-saída, com dois Twists (bruxos órfãos obrigados a roubar para sobreviver) tapando sua visão. Eles estão a mais ou menos uns 20 metros de Nathan, o que é bom para ele, que poderá fazer testes sem modificadores de Habilidade, pois sua distância limite de uso de feitiços é de 60 metros (seu Feitiços x 10, que é menor que sua PER x 5, daria 80 metros)*

Exemplo 2: *Emmanuel Fitzgerald é encurralado por alguns brigões de Sonserina em um corredor pouco usado de Hogwarts. Eles estão a mais ou menos uns 15 metros, o que para o jovem Fitzgerald é um problema: ele vai sofrer um redutor -1 em seu Poder Mágico de Feitiços e -10% na Perícia caso solte Feitiços os alvejando.*

2-) Regras para lançamento de Feitiços:

O Mestre deve primeiro, como explicado anteriormente, decidir qual o Feitiço apropriado (no Apêndice está incluída uma série de Feitiços Exemplo, muitos retirados dos livros de Harry Potter, outros criados pelo autor desse), ou, no caso de não haver um, o nível do Feitiço.

Depois, o personagem deverá cumprir todos os pré-requisitos do Feitiço, incluindo a Fórmula Mágica. Depois, deverá fazer um Teste de Magia contra Feitiços (conforme explicado no Capítulo 5, seção 2 – *Testes de Magia*), com a diferença que ele não pode “prolongar” o teste.

Regra Especial: *Em geral, Feitiços NÃO podem ser ‘prolongados’. Mas, se o personagem puder se concentrar por alguns instantes (três turnos*

no mínimo), ele poderá dividir a jogada em dois (e apenas dois) testes. Se, mesmo assim, ele não puder abaixar o nível da magia para menos que três vezes o nível de Poder Mágico do personagem, ele simplesmente não poderá tentar o teste.

Se o Teste for bem-sucedido, o alvo pode ter direito a um teste de Esquiva (a Metade do Nível, e apenas se a mesma tiver efeito visível, se for trouxa, e a -10% se for bruxo mas não conhecer a magia). Caso seja atingido, para todos os efeitos considera-se que a magia tenha sido bem-sucedida, independente de resultados de quaisquer outros testes.

Exemplo: *Nathan Higgenbotham decide que não quer detonar os caras, apenas sair dali, então opta pelo Feitiço de Sono, **Morphierus**. Morphierus é um Feitiço nível 4. Como ele é menor que seu nível de Feitiços, mas não é duas vezes menor que seu nível de Feitiços, Nathan rola contra sua Perícia Normal. O problema para os Twists é o fato que Nathan possui Perícia Feitiços 69%!! Nathan, antes de lançar o Feitiço contra os Twists, ainda brinca: ‘Estão com sorte hoje? Bom, pois vão precisar.’ Então ele rola um 35 no d100, conseguindo ser bem sucedido.*

3-) Floreios de Varinha (ou “Fechando o corpo”):

Como foi visto acima, se o bruxo que está lançando a magia for bem sucedido no Teste de Magia, o alvo possui direito a um teste de Esquiva. Porém, se um dos alvos for um bruxo, ele pode tentar uma manobra conhecida como “Floreio de Varinha”. Basicamente, ele faz um pequeno gesto qualquer com sua própria varinha (que ele deverá, obviamente, estar a portando), em geral uma cruz ou um Z, como o do Zorro, para “cortar” o efeito da magia. Porque ela normalmente é muito usada em Duelos Mágicos, essa manobra também é chamada de “Fechar o Corpo”.

O personagem que está tentando “Fechar o Corpo” deve ter pelo menos Poder Mágico de Feitiços 2 (que é quando um bruxo aprende a “executar” o “Floreio de Varinha”), deve ser capaz de mover as mãos (para fazer um gesto rápido qualquer, indicando sua intenção) e deve ser bem-sucedido em um teste de sua Perícia Mágica Feitiços no nível inverso do bruxo que está lançando (ou seja, se o teste para o bruxo que executou a magia foi a x2, o que está tentando “Fechar o Corpo” deverá fazer um a /2). Contam-se ainda um redutor de -10% se o alvo não conhecer a magia e de -10% (cumulativo) se o alvo tiver um nível menor de Feitiços que o bruxo invocador.

Se o alvo passar, ele consegue evitar a magia de fazer efeito. Basta que um bruxo tente isso, embora quaisquer bruxos aptos possam tentar, bastando que apenas um deles passe para “Fechar o Corpo” de todo o grupo. Porém, caso não seja bem-sucedido, todos os alvos do Feitiço perdem direito ao teste de Esquiva a que teriam direito.

Regra Opcional: Devolvendo o Feitiço

Se um bruxo, ao fazer o teste para ‘fechar o corpo’, conseguir um Acerto Crítico, ele devolve o Feitiço contra o bruxo que o executou, sem que isso

Harry Potter RPG

dê a ele direito a um teste de "Fechar o Corpo" (embora esquivas sejam permitidas).

Exemplo: O Líder dos Twists, um bruxo com uma máscara semelhante à dos ninjas, encumbe-se da tarefa de usar um "Floreio de Varinha" contra a magia de Nathan. Empunhando sua varinha, ele traça uma cruz no ar, cumprindo o gesto básico. O Líder possui Feitiços (3) 40%, mas ele não conhece o Feitiço do Sono (recebendo -10%) e também possui apenas Feitiços 3, contra os 6 níveis de Feitiços de Nathan (recebendo -10%, totalizando -20%). Portanto o Líder dos Twists faz o seu "Floreio de Varinha" a 20%, e, para azar dos Twists, rola um 57. Como ele falhou, todos os Twists perdem automaticamente a chance de se esquivarem da Magia.

4-) Utilizando Feitiços de Níveis mais altos (ou "Forçando a Barra"):

Um bruxo que esteja desesperado pode usar sua própria energia vital para conseguir ser bem sucedido em seus Feitiços. Essa regra vale apenas para Feitiços. Em nenhum outro Poder Mágico o bruxo pode fazer isso.

Essa manobra é conhecida entre os bruxos como "Forçar a Barra", e ela envolve utilizar o corpo para alavar energia mágica da região. É uma manobra bastante importante, pois pode significar a diferença entre a vida e a morte, mas também é arriscada, pois alavancar energia mágica é lidar diretamente com as forças mágicas primevas, o que, diga-se de passagem, não é fácil nem tampouco saudável!

Um bruxo que tente "Forçar a Barra" deve anunciar ao Mestre seu intento antes de tentar quaisquer magias. É necessário que seu nível atual de Feitiços seja de 3 ou mais **OU** que ele possua a Ciência Mágica **Teoria da Magia**. Em geral, ele utiliza isso para conseguir facilitar Magias importantes em momentos decisivos. Ao anunciar isso, o jogador deve estar consciente que:

- Ele deve ser capaz de utilizar a magia e;
- Ele não poderá anunciar nenhuma esquivas naquele turno;

Se o bruxo decidir isso, o Mestre rola 1d6 e divide seu resultado por 2 (arredondado para cima). Esses pontos serão somados ao Poder de Feitiços do personagem para aquele turno apenas, como um bônus. Essa é a parte boa.

A ruim são os riscos em que isso implica.

O personagem não poderá se esquivar e nem utilizar nenhum Ataque específico.

Além disso, um personagem perde automaticamente a iniciativa em seu próximo turno, devido à exaustão gerada pelo processo.

Mas o pior mesmo está no dano proveniente do fato de tentar lidar diretamente com energias mágicas primevas.

Um bruxo que "force a barra" deverá fazer um teste de WILL (+20% no Número de Teste se o personagem tiver a Ciência Mágica **Teoria da Magia**). Se falhar sofre 1d10+bônus de Feitiço de dano. Parece pouco, mas o personagem **NÃO PODE** absorver o dano de forma nenhuma. Se os PVs do personagem forem para 0 por causa disso, ele

fica inconsciente (e estável) logo após o Teste de Magia, mas se for bem-sucedido, a magia acontece.

Ninguém disse que brincar com energias com as quais não se sabe o que está fazendo fosse fácil.

Exemplo: Nathan Higgenbotham conseguiu sair daquela bem, mas encontrou sua irmã Natalie sob a mira de uma varinha de um Comensal da Morte. Mesmo levando em conta que agora ele está com Feitiços (5) 59% (-1 no Poder e -10% na Perícia Mágica por causa de Natalie ser sua Protegida), sua WILL para 15 (Número de Teste 60%) e seus PVs indo para 12, por causa de Natalie ser sua Protegida Indefesa, ele decide não pagar para ver e resolve "Forçar a Barra".

O Mestre rola 1d6 e obtém um 5, dando 3 pontos para Feitiços, dando aí um Poder de Feitiços 8 efetivo para Nathan naquele turno. Então, ele pega e executa Morphierus, o Feitiço do Sono. Mesmo com Natalie ainda está em risco, Nathan ganha um bônus de +10% no teste de Perícia Mágica (subindo para seu 69% original) porque seu nível atual de Feitiços (8) é duas vezes maior que o nível de Morphierus (4). Nathan faz seu teste de WILL (+20% por possuir Teoria da Magia) e obtém um 83, falhando! Então o Mestre rola 1d10 e obtém um 9. Somado aos 3 pontos de bônus que obteve por "Forçar a barra", causa 12 pontos de dano... exatamente o que Nathan tem!

Nathan executa a magia, e é bem sucedido. O Comensal tenta "Florear" a magia, mas falha, indo a nocaute. O próprio Nathan também vai a nocaute, pois o dano que foi provocado nele por ele ter "forçado a barra" reduziram os seus PVs atuais a 0. Natalie corre para ajudar o irmão inconsciente.

5-) Duelo Mágico:



Como o uso de magia para a pancadaria é complicado e pode levar a combates mortais, os bruxos costumam resolver suas contendas em Duelos de Magia. Um

Duelo de Magia, em geral, permite apenas o uso de magias, e ainda assim não permite as Maldições Imperdoáveis ou magias que possam causar dano, embora conheçam-se casos de duelos em que essas regras foram quebradas ou que não seguiram tais regras.

As normas do Duelo Mágico lembram as normas dos Duelos que os trouxas realizavam no século XIX:

- O bruxo ofendido desafia formalmente o bruxo ofensor. Isso pode ser desde um "vamos resolver isso que nem bruxos lá fora", até mesmo envolver todo o protocolo de esbofetear o bruxo ofensor com uma luva e "exigir Satisfação pela ofensa";

- O Bruxo que foi desafiado tem o direito de escolher as armas (ou o que vai estar valendo no duelo), o local e a hora do duelo. Algumas vezes, principalmente se o Bruxo desafiado sentir-se confiante, ele pode declinar do direito de escolher uma ou mais das circunstâncias acima, deixando por conta do Bruxo desafiante resolver (normalmente não uma boa idéia, mas...);
- Ao Bruxo ofendido, e apenas a ele, é reservado o direito de determinar a “circunstância de derrota”, ou seja, o que irá indicar que o duelo acabou e seu vencedor. Em geral tende a ser:
 - **Ao primeiro sinal de exaustão:** Quando um dos bruxos começa a dar sinais de cansaço, esse bruxo será declarado derrotado (semelhante à circunstância de “ao primeiro sinal de sangue” dos Duelos de Trouxas);
 - **Até a derrota:** Um bruxo é considerado derrotado quando cai inconsciente ou é rendido (de alguma forma, fica incapaz de atacar e/ou de se defender, como quando fica petrificado por *Petrificus Totalus*);
 - **Até a Morte:** exatamente isso. Enquanto um não “bater as botas”, o duelo não acaba;

Em qualquer das situações, o bruxo que tentar fugir do Círculo de Duelo será considerado um Covarde e portanto derrotado. Outros exemplos de Covardia são usar armas e circunstâncias fora dos termos do duelo ou chamar mais uma pessoa para lhe ajudar no Duelo (exceto se isso for estipulado **EXPLÍCITAMENTE** nos termos do Duelo. Todo duelo é implicitamente um-a-um). Porém, continuar um duelo após a condição de derrota ser alcançada é considerado sinal de insanidade, permitindo que o “vencedor” seja combatido por qualquer um.

Independentemente da “condição de derrota”, um bruxo pode baixar sua arma, jogando-a na direção de seu Padrinho ou do Juiz, indicando que reconhece sua derrota. Isso termina o Duelo automaticamente, dando a vitória ao outro bruxo. Esse tipo de atitude é considerada de bom tom entre os bruxos, sendo a única forma conhecida de acabar um duelo até a morte sem que um dos contendores morra (essa desistência algumas vezes é formalizada pela apresentação do bruxo desistente da sua garganta. Por isso, ela é chamada também de “fazer a garganta”);

- Cada Bruxo deverá então escolher um Padrinho, outro bruxo que, caso o Bruxo contendor não possa participar do duelo por qualquer motivo, irá lutar no lugar dele. Além disso, é função dos padrinhos abrirem o Círculo de Duelo;
- Os Bruxos contendores escolhem um Juiz do Duelo, que pode ser um dos padrinhos ou, o que é mais comum, um terceiro bruxo, que ambos aceitem como Juiz (em alguns casos, quando as coisas são decididas sem magia, tantos os padrinhos quanto o Juiz podem ser trouxas de confi-

ança das partes envolvidas). Ele é o responsável por verificar se as regras estipuladas estão sendo obedecidas por ambos os contendores;

- O Círculo de Duelo (o local aonde o duelo irá se realizar, normalmente um círculo de 1, 80 metro de raio, ocasionalmente maior, podendo chegar a ocupar saguões inteiros) é aberto pelos padrinhos e o Juiz pede para que ambos os contendores apresentem suas armas (normalmente as varinhas). Em seguida, o Juiz pede para que ambos façam uma reverência um ao outro. Em seguida, o duelo começa, normalmente após uma contagem de três;

Em termos de regras de Daemon funciona como um combate normal, exceto que à Iniciativa também é somado duas vezes o nível de Poder de Feitiços (em caso de empate, vê-se qual dos dois bruxos tem maior AGI. Se ainda houver empate, vê-se qual dos bruxos possui nível de Poder mais alto em Feitiços. Em caso de Empate ainda, rola-se novamente). O bruxo que foi bem-sucedido na Iniciativa pode atacar (usando primeiro a Perícia Duelo Mágico para ver consegue “apontar o feitiço”) ou “guardar a ação” para um possível “floreio”. Não se pode “forçar a barra” em um duelo (isso é uma violação cabal das normas do Duelo Mágico). Se o bruxo atacar, ele faz normalmente a ação, com seu Teste de Magia e tudo mais, e o bruxo defensor tem a opção de um “floreio” ou tentar a esquiva. Caso tente o “floreio”, o teste é feito a +10% na Perícia (pois o bruxo sabe que serão utilizadas apenas magias... normalmente). Independente do caso, o “floreio” tira a condição de resposta de quem a tentou (ou seja, o “floreio” não pode atacar naquele turno). Já a esquiva é feita normalmente, mas permite que o bruxo responda com um ataque.

Se o bruxo alvo for atingido, resolve-se normalmente o Feitiço. Caso ele o leve à “condição de derrota”, ele será derrotado pelo bruxo adversário. Senão, ele poderá continuar utilizando-se dos seus Feitiços e atacando o alvo (a não ser que tenha “fechado o corpo”, quando perde o direito de responder ao ataque). Uma vez que o Duelo acaba, a pendência é considerada resolvida até o fim dos tempos.

Exemplo: *Draco Malfoy e Nathan Higgenbotham se desafiam para um Duelo Mágico após uma discussão sobre o tipo de sangue de Nathan. Como o desafiante foi Nathan, Draco é quem decide os termos, mas como ele se sente confiante (que tolo!), ele declina da opção, passando-as para Nathan. Nathan decide que estará valendo tudo que ele e Malfoy puderem fazer um contra o outro, com exceção das Maldições Imperdoáveis. Em seguida, decide que a hora do duelo seria agora, e o local aonde eles se encontravam, uma sala de aula abandonada de Hogwarts. Nathan define que o duelo será até a derrota. Nathan escolhe Mitch McGregor como padrinho e Draco escolhe Vicente Crabble. Nathan sugere o nome de Nakuru Hiiragisawa, uma bruxa japonesa de Grifinória como Juíza do duelo. Apesar da casa de Nakuru ser a mesma de Nathan, Draco considera a honra dos bruxos japoneses e aceita Naku-*

Harry Potter RPG

ru como Juíza. Mitch e Crabble abrem o Círculo de Duelo, e Nakuru pede que Draco e Nathan apresentem suas varinhas. Draco e Nathan apresentam suas varinhas, fazem a reverência tradicional ao inimigo e em seguida preparam-se. Nakuru conta até três e o Duelo começa.

O jogador de Nathan (que possui Feitiços (6) 69%, AGI 14, Duelo Mágico 39%), rola um 3, totalizando uma Iniciativa de 29 (14+12, o dobro do nível de Poder de Feitiços+3). O Mestre, representando Draco (que tem Feitiços (6) 45%, AGI 13, Duelo Mágico 35%) rola 4, também totalizando 29. A iniciativa, porém, cabe a Nathan, por ter uma AGI maior (AGI 14 contra AGI 13 de Draco). Nathan utiliza um feitiço que já conhece, o Feitiço do Turbinamento, **Turbinae**. Primeiro, ele testa Duelo Mágico e passa com um 25%. Turbinae é um Feitiço de Nível 6, que é igual ao seu Feitiços 6, permitindo um teste contra sua Perícia normal, 69%. O jogador de Nathan rola d100 e obtêm um 45, conseguindo lançar o Feitiço do Turbinamento. Como Draco não foi alvo do Feitiço, ele não tem direito ao "Floreio de Varinha" (o "Floreio" só pode ser usado por um bruxo quando ele é um dos alvos do Feitiço). Nathan então sente-se acelerado. Nathan ganha 4 ações extras pelos próximos 3 turnos... E Draco uma grande chance de precisar se refugiar na Ala Hospitalar e de precisar passar por tratamento com a Madame Pomfrey, depois de ser espancado por Nathan.

6-) Aparatar:

Aparatar não é exatamente um Feitiço, mas como utiliza o Poder Mágico de Feitiços, vamos aproveitar e esclarecer o funcionamento da Aparatação aqui mesmo:

Legalmente, o bruxo deve ter uma licença especial para aparatar legalmente (é como dirigir carro). Porém, se um bruxo tiver Poder Mágico suficiente, ele pode aparatar e desapatar, mesmo sem licença (embora isso seja ilegal).

Aparatar considera-se um Feitiço de Nível 6. O personagem deve concentrar-se no local aonde deseja ir e fazer algum gesto no peito (normalmente, um gesto semelhante ao de dar partida em um carro). Se o personagem passar no teste (que pode receber modificadores conforme a distância), ele para mais ou menos exatamente no local que deseja ir (a não ser que o mesmo esteja protegido por Feitiços ou Rituais anti-Aparatar, quando aparece próximo ao local). Algumas vezes o mestre pode querer adicionar ou diminuir 1d10 metros do local. Se falhar, ele pode não aparatar (a melhor situação) ou acontecer coisas como "ficar metade do corpo em cada lugar" (a pior situação, normalmente reservada para Falhas Críticas).

Exemplo: Nathan Higgenbotham possui licença para Aparatar e precisa ir rapidamente comprar algumas coisas que esqueceu no Beco Diagonal, sendo que ele está em Hogsmeade. Ele testa Feitiços e é bem sucedido, saltando de Hogsmeade para o Beco Diagonal em segundos. Ao voltar, ele tenta voltar direto para Hogwarts, mas fica na praça central de Hogsmeade, pois Hogwarts é protegida por Feitiços Anti-aparatação

Capítulo 6: Poder Mágico – Poções

Agora com seus livros e sua varinha, Liam sentia-se ainda mais confiante, ainda mais calmo em relação àquilo tudo. Parecia que aquele passado terrível com os Grant já tinha ficado para trás, como se tudo aquilo não tivesse passado de um pesadelo, um sonho ruim do qual finalmente Liam despertara. Sua curiosidade incessante parecia querer absorver tudo que estava ali, ao seu redor, e depois absorver mais um pouco. Convencera seu tio a comprar mais vários de livros para ele, como **'Quadribol através dos séculos'**. Foi quando uma dúvida voltou a sua cabeça, enquanto dirigiam-se à Botica:

- Titio, o que são exatamente Poções?

- Poções são bebidas ou fórmulas mágicas que nós bruxos utilizamos para causar efeitos mais duradouros. Você faz elas utilizando-se de um caldeirão e de ingredientes especiais, que vamos comprar agora aqui na Botica... – disse Hugh, abrindo a porta da Botica.

Um cheiro horrivelmente fétido invadiu as narinas de Liam. O cheiro lembrava parcialmente o chulé de seu ex-irmão adotivo Tracey Grant, misturado com sobras de repolho, estrume de cavalo fresco e ovos podres, mas conseguia ser ainda pior que tudo isso junto elevado em 100 vezes. Liam teve que se acalmar para não passar mal:

- Liam? – disse Hugh preocupado.

- Desculpe, tio...

- Não tem problema, você me aguarda lá fora que eu compro suas coisas para poções...

- Nada feito, tio. Se eu vou ser mesmo um bruxo, tenho que segurar a onda! – disse Liam, decidido, embora ainda grogue com o cheiro da Botica.

- É assim que se fala, garoto! – disse Hugh.

Os dois dirigiram-se a um balcão, aonde uma menina com cara de CDF fazia suas compras:

- Vejamos então: são duzentos gramas de lesmas vivas, 1 nuque, mais dois sicles por um bom meio litro de sumo de beladona, inclui aí mais... – ia dizendo a menina de cabelos castanhos lisos e arquinho vermelho na cabeça, quando reparou no interesse de Liam nas suas compras. – O que foi?

- Hogwarts também?

- Hum, hum. Eu estou procurando os melhores ingredientes para poder preparar minhas poções... Deve ser muito interessante, mas ao mesmo tempo muito complicado. – disse ela, quando percebeu que Liam estava sem jeito – Eu sou Emmanuele Gordin, e você...

- Liam Burroughs! – disse Liam, cumprimentando a garota, que era apenas um pouquinho mais baixa que ele próprio.

- Espero que você também compre ingredientes bons, porque senão suas poções provavelmente não vão dar certo... Bem, até logo! Quem sabe não nos encontramos no Expresso de Hogwarts? – disse Emmanuele pegando seu pacote com os ingredientes de poções e seus instrumentos de medição.

Emmanuele se afastou, e foi quando Hugh comentou:

- Menina esquisita...

- Também achei...

- Deve ser uma sangue comum... Normalmente eles procuram se aplicar nos livros para compensarem a falta de, digamos assim, 'vivência' no tocante à Bruxaria. Espero que ela se dê bem... Ela pareceu uma menina bem legal, embora um tanto... prepotente. – disse Hugh, desconversando, enquanto ele e Liam começavam escolhendo um bom chifre de unicórnio para que Liam começasse a compor seus ingredientes de poções.



Poções. Uma das mais misteriosas e intrigantes das Artes Mágicas. *'Não espero que muitos de vocês apreciem a ciência sutil e a arte exata do preparo de poções.'* (**Severo Snape**, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*). Uma das mais poderosas e contemplativas das artes mágicas, utiliza-se de misturas cozidas em caldeirões para produzirem efeitos mágicos mais duradouros e impressionantes

que os Feitiços. Se um Feitiço pode ser pensado na forma de uma espécie de Magia 'rápida e suja' (ou seja, de forma a fazer seu efeito de forma rápida, eficiente, mas carecendo de discrição), podemos pensar nas Poções como Magias 'lentas e seguras' (ou seja, leva-se muito tempo para fazer, mas produzem resultados discretos, limpos e, acima de tudo, MUITO eficientes). E é sobre elas que iremos falar

nesse Capítulo. Da mesma forma que no Capítulo anterior, sobre Feitiços, vamos utilizar um personagem de nível mais avançado para esclarecer as regras sobre Poções.

Erika Stringshot, ou Siesvadshord, é uma bruxa sueca de sangue-puro que perdeu os pais ainda quando criança. Sendo considerada uma despejada (uma bruxa de sangue-puro cujos pais morreram e as famílias não desejavam ou não podiam criar), acabou sendo encontrada por um Fagin (uma espécie de 'licenciador de menores'; um velho bruxo que 'cria' e 'vuida' de crianças, obrigando-as a roubar e cometer outros delitos para ele) na Travesa do Tranco. Mais exatamente, pelo Fagin que matou seu pai.

Tendo sido criada por esse Fagin, logo ela tornou-se uma Twist (uma bruxa renegada criminosa), especializando-se em arrombamentos e roubos de lojas. Não poucas vezes foi capturada por Aurores e enviadas a Centros de Recuperação. Sua última captura foi feita pelo Auror Kevin McCormick,

após ela ter roubado de Olivaras quase 1000 Galeões em varinhas. O Auror, ao invés de a mandar para um dos Centros de Recuperação, ou pior, para Askaban, lhe obrigou a devolver as varinhas e a levou para um Orfanato, aonde, bem-cuidada e amada, ela cresceu para se tornar uma jovem com boas ambições: tornar-se Auror e uma bruxa poderosa, para poder mostrar para os outros que as pessoas podem ser corrigidas. Tais ambições sempre foram muito fortes na mente de Erika, e o Chapéu Seletor as percebeu, mandando-a para a Casa de Sonserina.

Sendo de Sonserina, sofre por ser uma despedida, ao mesmo tempo que sofre por ser “amiguinha de grifinórios” (alguns de seus melhores amigos são Mitch McGregor, Nathan Higgenbotham e Helen Ebenhardt, todos de Grifinória). Mas ao mesmo tempo orgulha-se de ser o que é: ela sabe que é um exemplo de que Sonserina não é uma casa só de gente do mal

1-) A arte do Preparo de Poções:

Todas as Poções são feitas basicamente em caldeirões, misturando-se os mais diversos tipos de ingredientes incomuns. Mas o termo Poção é um pouco genérico: uma poção não precisa ser bebida, e nem mesmo ser líquida. Algumas vezes, pode ser na forma de emplastro, soro, injeção, perfume e até mesmo na forma de suspensão de via aérea (algo mais ou menos como as bombinhas para pessoas que tenham bronquite). Isso permite que as poções possuam múltiplas utilidades e possam ser feitas segundo os mais variados métodos e utilizadas das mais diversas formas, tendo efeito nos mais diversos meios. Outra coisa: depois que uma poção é preparada, qualquer um pode usar, mesmo um trouxa. Basta tirar a rolha e beber ou utilizá-la de outra forma qualquer (rótulos existem justamente para isso).

Uma das coisas que alguém que vá fazer uma poção tem que fazer é seguir com cautela os passos dados na receita da poção. Um erro pode tornar a poção qualquer coisa (e quando se fala qualquer coisa é QUALQUER MESMO!!!!). Mesmo grandes especialistas em Poções, como o professor Severo Snape de Hogwarts, podem falhar. (mas é claro que Snape JAMAIS irá admitir que falhou)

Outra coisa: escolher ingredientes adequados pode ser muito importante. No sistema Daemon, vamos considerar que um bruxo de Hogwarts consiga comprar as poções utilizando seus Galeões disponíveis (ou qualquer dinheiro trouxa que o bruxo troque em Gringotes por Galeões) em Lojas especializadas no assunto, como a Botica do Beco Diagonal.

O Teste de Poções segue exatamente a mesma regra que o normal (ou seja, usa os Testes de Magia), com a diferença de que podem (e normalmente serão) “prolongados”. Nesse caso, cada teste do “prolongamento” equivale (a não ser que a descrição da Poção diga alguma outra coisa) a cinco minutos em tempo que o personagem passa cuidando da Poção. Porém, a grande maioria das Poções exigem serem cozidas previamente por algum tempo antes do pri-

meiro teste (chamaremos esse tempo de Tempo-Base). O nível da Poção é definido pelo Mestre, de acordo com seus poderes básicos.

Exemplo: Erika, que está estudando para ser uma Medibruxa, pesquisou uma Poção chamada Poção de Regeneração. Ela leva tripas de lagarto, coração de galinha, sangue de dragão, leite fresco de cabras e pelos de lobisomem. Ela deve ser cozida por 2 dias, durante a lua cheia, antes de permitir um Teste de Poções, e um caldeirão rende por volta de 5 doses. Essa é uma Poção de nível 10, o que é o dobro de seu nível de Poder de Poções (5), portanto ela está sujeita a um redutor de Metade do Nível em seu teste de Poções, mas ela pode resolver a questão em um único teste.

Vejamos agora algumas peculiaridades das Poções:

2-) Poção Lenta e Segura (Ou “Ensebandando”):

Algumas vezes, o bruxo prefere deixar a Poção cozinhando um pouco mais para poder “maturar”. Na verdade, é uma forma que o bruxo tem de aproveitar melhor seu Poder Mágico em Poções para ser melhor sucedido. Porém, esse é um processo arriscado, pois existe o risco de se rolar uma Falha Crítica e jogar todo o trabalho no ralo (literalmente).

O jogador que queira, voluntariamente, “quebrar” o teste de Poções em partes, “prolongando-o”, deverá dedicar o tempo exigido (de por volta de 5 minutos por teste) para, única e exclusivamente, cuidar da Poção. Qualquer perturbação afeta o personagem (-1 no Teste de Poção), e faz com que ele perca a Poção em caso de Falha.

Exemplo: Erika (Poções (5) 78%) passa os dois dias padrão cozinhando a Poção de Regeneração. Porém, ela decide que irá “maturar” um pouco a poção. Na verdade, isso é uma jogada da jogadora que interpreta Erika: ela prefere fazer dois Testes contra Poções 5, rolando contra seu 78% e ter poucas chances de falhar do que arriscar a Poção em um único teste contra Metade de seu nível (39%) e ter uma chance significativa (por volta de 6 em 10) de Falhar!

3-) Validade das Poções:

Como todo tipo de consumível (as Poções são consumíveis), as Poções possuem uma “Validade”, durante a qual podem ser armazenadas. Na verdade, a Poção possui uma validade igual a (Nível de poder de Poções do Bruxo x 5) anos (caso a poção não fale nada em contrário), no qual funciona com Potência Máxima (ou seja, tomou, fez efeito). Caso esse período estoure, ele ganha uma chance em seis a cada metade de tempo de a poção falhar (ou seja, uma chance após metade da validade, duas após três quartos, etc...). Quando completa-se o dobro do tempo de “validade”, a poção se torna inútil (podendo inclusive criar reações estranhas, caso seja ingerida):

Exemplo: Erika rolou em seu teste de Habilidade um 37 e um 47, conseguindo assim fazer sua Poção de Regeneração. Ela então enche cinco garrafinhas com essa poção e a distribui aos amigos. Eles terão 25 (nível de poder de Poções da Erika, 5, vezes 5) anos para utilizarem a Poção com Potência Máxima. Se não o fizerem, terão mais 12 anos e 6 meses para consumir a poção com uma chance em seis de dar errado. Se ainda não a consumirem, terão mais 6 anos e 3 meses para consumir a poção com 2 chances de dar errado em seis. Se 50 anos depois de pronta, a poção não for usada, ela não mais surtirá o efeito desejado.

4-) Obtendo ingredientes:

Muitas poções possuem ingredientes complicados de serem encontrados. Para simular isso, consideremos o seguinte:

- Todo bruxo de níveis de Poção de 1 a 5 possui um estoque PARTICULAR de ingredientes composto apenas por ingredientes simples (rabo de rato, pata de aranha, bÍlis de tatu, sumo de lesma, etc...);
- Já bruxos de níveis de Poção de 6 a 8 possuem em seus estoques particulares alguns ingredientes raros (Ferrão de Vespa-Maldita, Urtiga de Dragão, Guelricho);
- Bruxos de níveis de Poção 9 e 10 possuem em seus estoques particulares alguns ingredientes MUITO raros (Ararambóia, Lágrimas de Fênix, etc...);

Para verificar se o bruxo possui o ingrediente, pegue seu nível de Poções, subtraia 1 para ingredientes raros ou 2 para muito raros e role 1d10. Caso dê sucesso, o personagem possui o ingrediente em questão em quantidade suficiente para uma receita da poção. Caso contrário, não. Esse teste deve ser feito individualmente para cada ingrediente.

Se o personagem necessitar comprar esses ingredientes, eles normalmente custam por volta de (Nível de Poder da Poção) x 5 Sicles para ingredientes raros e (Nível de Poder da Poção) Galeões para ingredientes muito raros, em quantidade suficiente para uma receita de Poção (cada receita pode gerar um determinado número de doses da Poção, segundo sua descrição).

Exemplo: Erika Stringsshot está preparando uma Poção de Cura de Febre McKinsey (uma doença mágica capaz de matar um bruxo e/ou de estirpar-lhe os Poderes Mágicos), uma Poção de Nível 7. O problema é que essa poção leva Ferrões de Vespa-Maldita e Urtiga de Dragão como ingredientes, e os dois são ingredientes qualificados como raros. Anna, a jogadora de Erika, então pergunta ao Mestre se Erika dispõe desses ingredientes. O Mestre então, em segredo faz as contas: Erika possui Poções 5. Subtraindo 1 por ser um ingrediente raro, fica com um número 4. O Mestre rola dois dados, e obtém um 3 para a Urtiga de Dragão e um 7 para os

Ferrões de Vespa-Maldita. O Mestre alerta a Anna disso, e Anna pergunta quanto custa os Ferrões de Vespa Maldita. O Mestre pega o nível 7 da Poção e multiplica por 5, resultando em 35 sicles. Como cada 17 Sicles formam um Galeão, o custo dos Ferrões de Vespa Maldita em quantidade para uma receita de Poção de Cura é de 2 Galeões e 1 Sicle.

5-) Improvisando Ingredientes:

Algumas vezes, o bruxo não possui os ingredientes necessários para fazer uma poção e não tem tempo hábil ou simplesmente não quer pagar para conseguir os ingredientes, necessitando, portanto, improvisar. A parte boa é: isso é possível.

A parte ruim é: não é fácil.

Para um bruxo conseguir improvisar uma poção com os ingredientes que tem à disposição, ele deverá possuir os seguintes subgrupos de Perícias Mágicas: **Teoria da Magia** e **Herbologia**.

O bruxo então deverá gastar 1 dia por ingrediente a ser substituído ANTES DE COMEÇAR a poção analisando-a, para ver o que ele pode substituir pelo que. Para cada ingrediente que o personagem não tiver, ele deve fazer um teste da Perícia Poções (a -10% em caso do ingrediente original ser raro ou a Metade do Nível, caso o ingrediente seja muito raro). Para cada sucesso, ele substituiu o ingrediente por 1d10 outros, todos comuns. Isso aumenta o tempo de preparo da poção em 10% do tempo-base (ou seja, antes de permitir os testes) para cada ingrediente extra adicionado (arredondamento a cargo do Mestre, normalmente para cima).

Depois de ‘reinventar’ a poção, o personagem pode fazer o teste de Poções naturalmente, contra o mesmo nível. Porém, se perder a poção, terá que a ‘reinventar’ novamente.

Depois de começar a poção no processo improvisado, não pode-se voltar atrás, mesmo que se consigam os ingredientes necessários, pois a poção já estará plenamente adaptada à nova situação.

Exemplo: Erika não tem nem tempo nem Galeões para comprar os Ferrões de Vespa Maldita, então ela decide improvisar. Portanto, ela gasta 1 dia analisando a poção. Tendo tanto **Teoria da Magia** quanto **Herbologia**, ela é plenamente capaz de fazer isso, testando contra 78% (sua Perícia em Poções). Ela rola d100 e obtém 45%, indicando que ela conseguiu ‘reinventar’ a poção. O Mestre rola 1d10 e consegue um 4, indicando que a poção receberá quatro novos ingredientes comuns e que o tempo-base de 1 semana da poção irá aumentar para, aproximadamente, 1 semana e três dias (40% de 7 dias, arredondando, 3 dias). Erika então espera essa semana e três dias. No quinto dia do preparo, ela recebe um pouco de Ferrões de Vespa Maldita. Ela, porém, já não pode as utilizar, preferindo guardar caso necessite delas mais tarde. Erika continua preparando a poção, e então, no décimo dia após o início da poção, ela resolve rolar de chofre contra sua

Perícia – 10%, rolando contra 68% e conseguindo um 35, sendo bem-sucedido.

Uma receita improvisada pode ser guardada, mas ela não pode ser ensinada para alguém que nunca tentou a poção antes (embora quem já a saiba possa se beneficiar dessa receita), isso porque não trata-se de uma nova poção, e sim de uma “variação” da primeira receita.

6-) Retirando Ingredientes:

Algumas vezes, o personagem não quer, ou não pode sequer improvisar alguma coisa. Então ele poderá retirar os ingredientes que não possui. Essa é a boa parte.

A ruim é: isso pode tornar a poção pouco útil.

Um personagem que tente fazer isso, deve seguir a mesma regra de quando está improvisando ingredientes: ele deverá possuir os seguintes subgrupos de Perícias Mágicas: **Teoria da Magia e Herbologia**.

Além disso, ele deverá gastar um dia e passar em um teste da Perícia Poções **PARA CADA INGREDIENTE**. O Mestre deve fazer esse teste em segredo. Se houver falha, a poção sairá falha, causando qualquer reação adversa que a mente pervertida do Mestre conseguir supor.

Para cada ingrediente retirado, a poção tem seu tempo-base ampliado em 30% (arredondado para cima), por causa dos cuidados extras que o bruxo passa a tomar para não colocar tudo a perder.

Nenhuma poção pode ter mais que 4 ingredientes (ou metade do total de ingredientes, arredondando para baixo, o que for menor), pois uma retirada maior descaracterizaria a poção. Além disso, componentes muito raros não podem ser retirados, apenas improvisados (e os dois esquemas não podem ser combinados).

O nível da Poção continua o mesmo, mas duas falhas consecutivas em um Teste de Poção (caso o mesmo seja “prolongado”) automaticamente fazem a Poção ser perdida (falhas não-consecutivas não acarretam em maiores conseqüências).

Uma Poção produzida dessa forma, também terá uma validade reduzida. Independente de qualquer coisa, ela terá uma validade máxima de (Poder de Poções do Bruxo) x 2 dias.

Depois de começar a poção sem algum de seus ingredientes normais, não pode-se voltar atrás, mesmo que se consigam os ingredientes necessários, pois a poção já estará plenamente adaptada à nova situação.

Exemplo: Erika então parte para a fabricação de uma Poção de Cicatrização, uma Poção de Nível 6. Cada receita dá 7 doses, leva 7 dias para ficar pronta e leva raspas de escamas de basilisco, pólen de dente-de-leão, sumo de casca de pau-brasil, pétalas de flor de lírio e sangue de lagartixa. O problema para Erika é que ela não tem as raspas de escamas de basilisco. Ela decide então removê-las da poção. Erika sabe que a poção só irá durar 10 dias, mas ela não está preocupada (é para uso muito imediato). Como ela possui tanto **Teoria da Magia e Herbologia**, ela parte para a remoção. Ela teria que gastar um dia e o Mestre rolar um teste de

Perícia Mágica de Poções por ingrediente removido, podendo remover um máximo de 2 ingredientes. Como é apenas um ingrediente, o Mestre faz obviamente só um teste, obtendo um 45, conseguindo remover as escamas de basilisco. Isso aumenta em 4 dias para 11 dias. Erika então consome os 11 dias preparando a poção e passa então para o teste. Como dois testes em seguida vão mandar todo seu trabalho pros ares, Erika decide que vai apostar em resolver tudo em uma cartada só. O Mestre então pede para ela executar um Teste de Poções. A poção é de nível maior (6) que o Poder de Erika em Poções (5). Mas como não é mais que 2 vezes maior, ela rola contra sua Perícia–10%. Rolando o dado, ela obtém um 35, indicando que sua poção foi bem-sucedida.

7-) Adicionando Ingredientes:

Um bruxo também pode, em certas ocasiões, acrescentar ingredientes à poção de forma que possa produzir a poção mais rapidamente.

Essa característica é mais fácil de ser executada que qualquer uma das variantes anteriores. Ela também exige as mesmas características do bruxo: ele deverá possuir os seguintes subgrupos de Perícias Mágicas: **Teoria da Magia e Herbologia**.

O bruxo que está adicionando os ingredientes precisa gastar um dia por ingrediente a ser adicionado e fazer um teste da Perícia Poções por ingrediente. De forma diferente dos demais testes, ele pode gastar quantos dias forem necessários para “aperfeiçoar” a receita de uma poção, ou seja, ele pode fazer quantos testes forem necessários para reduzir o tempo de produção de uma poção (mas cada teste consome um dia inteiro).

Cada ingrediente extra reduz em 10% o tempo de produção de uma poção (arredonde para baixo), mas o limite de ingredientes que podem ser adicionados sem descaracterizar a poção é de 5, ou metade da quantidade dos ingredientes da poção (arredondado para baixo), o que for menor.

Depois de preparada a poção, o personagem faz o Teste de Poção normalmente, segundo as regras normais. Essa Poção tem a mesma validade de uma poção comum, produzida pelo método normal, e a receita pode ser aproveitada pelo bruxo e por outros bruxos que conheçam a poção “padrão”.

Depois de começar a poção com a adição de novos ingredientes, não pode-se voltar atrás, mesmo que se os mesmos ingredientes acabarem, pois a poção já estará plenamente adaptada à nova situação.

Exemplo: Erika então decide parar de improvisar. Ela compra, através do correio-coruja, algumas escamas de basilisco para raspar e preparar a Poção de Cicatrização como se deve. Mas ela decide então inverter a milhar: compra também fios de crina de pégaso e cinzas de fênix morta para as adicionar à poção, junto com as raspas de escamas de basilisco, pólen de dente-de-leão, sumo de casca de pau-brasil, pétalas de flor de lírio e sangue de la-

Harry Potter RPG

gartixa. Ela então faz dois testes da Perícia Poções. No primeiro, para os fios de crina de pégaso ela passa com um 35%, mas no segundo ela falha com 87%. Tudo bem, ela tenta novamente e consegue um 48%. Ela leva três dias estudando uma forma de fazer com que os dois ingredientes se encaixem na poção. Ela reduz, com isso, o tempo real de preparo em 20%, em 1 dia (1, 4 dias, arredondando para baixo, 1 dia) para 6 dias. Ela percebe que a coisa não valeu tanto a pena assim, mas já que já começou, vai até o fim. Ela gasta mais 6 dias preparando a poção. Ela então faz seu Teste de Poções normal e rola um 37, fazendo a Poção.

8-) Ingredientes com problemas:

Às vezes, por algum motivo, o bruxo utiliza ingredientes que não são “frescos” (talvez uma bile de dragão fora do prazo, ou suor de trasgo guardado em geladeira, ou algo do gênero).

Independente do motivo, cada 2 ingredientes não-frescos (arredondados para cima) adiciona 1 chance em 6 de a poção dar errado, mesmo que tudo dê certo. Isso vale para qualquer ingrediente, mesmo aqueles que não são da receita original, como aqueles que foram improvisados ou adicionados para ganhar tempo.

Exemplo: Só depois de preparar sua Poção de Cicatrização é que ela percebe que os fios de crina de pégaso estão sofrendo descamação, ou seja, não são “frescos”. Há uma chance em 6 de a poção ter sido um fracasso. O Mestre então rola 1d6 e obtêm um 2, escapando por pouco de jogar o trabalho de Erika no ralo.

9-) Analisando Resíduos de Poções:

Algumas vezes um bruxo precisa analisar os resíduos de uma poção para ter maior certeza do que ela faz. Para isso, ele necessita de uma amostra razoável (normalmente pelo menos um copo da poção, independentemente de qual é a dosagem da poção, mas pode mudar conforme a necessidade, sendo o mínimo 1 dose, por menor que seja) da poção a ser analisada e possuir (ou ter acesso à) um laboratório de alquimia completo (custa 400 Galeões montar um laboratório alquímico completo), além do subgrupo **Teoria da Magia** e nível de Poder em Poções mínimo igual a 3.

O personagem deverá gastar um tempo equivalente ao Nível da Poção + o Tempo-Base em dias (que o Mestre poderá informar tão logo o bruxo tenha começado o processo, caso o mesmo seja bem sucedido em um teste de perícia Poções) para destilar a Poção em seus ingredientes básicos.

Nesse momento, o personagem poderá testar a Perícia Poções, uma vez a cada hora em tempo de jogo. Em caso de sucesso, o personagem conseguiu descobrir um dos ingredientes da poção (à escolha do Mestre). Em caso de falha, ele não obteve nenhum avanço, mas poderá continuar tentando. Em caso de Falha Crítica, porém, o personagem

fez alguma trapalhada e a amostra foi destruída, precisando recomeçar o processo todo.

Exemplo: Erika encontra uma garrafa de poção em um corredor próximo à entrada para as Masmorras de Sonserina. Ela recolhe a garrafa e percebe que dá para ela retirar até três amostras para ela analisar o que está acontecendo. Ela retira uma primeira amostra e prepara um laboratório alquímico (que ela pediu para Snape deixar ela usar e ele, meio que a contragosto, permitiu). Ela então começa a destilar os ingredientes. Passado o primeiro dia, ela rola contra a Perícia Poções e descobre que a Poção levou apenas 3 dias para ser preparada e que vai levar mais ou menos 8 dias para ela ficar plenamente destilada. Ela então espera os oito dias, e começa a analisar os resultados.

Erika não sabe quantos ingredientes a poção possui, mas decide ir testando a Perícia Poções.

Ela rola um 38, indicando que pegou um ingrediente. Ela percebe que a poção levou sangue de bruxo de sangue puro.

Ela tenta novamente e obtêm um 57, mais um sucesso. Ela consegue descobrir que pelo de lobisomem foi usado na poção.

Em seguida, testa novamente e obtêm um 45. Raspas de dentes de lobisomem foram localizados na poção..

Mas então ela dá azar e rola um 96. A Falha Crítica destrói a amostra, tornando-a inútil.



10-) Cooperação:

Dois bruxos podem trabalhar juntos em qualquer processo envolvendo poções. Isso pode ser feito de duas formas:

A-) PESQUISA CONJUNTA:

No caso da Pesquisa Conjunta, quaisquer testes que os personagens tenham que fazer, eles poderão fazer cada um isoladamente, considerando-se o melhor resultado entre todos. Porém, isso só pode ser feito com um número de pessoas igual ao menor nível de Poder em Poções entre todos os personagens envolvidos.

B-) COMENTÁRIOS

Os testes continuam sendo feitos por apenas uma pessoa, mas ela e todos os envolvidos devem testar primeiro contra WILL. Se forem bem sucedidos, os personagens, ENQUANTO estiverem pensando na mesma poção e APENAS nela (exceto por tarefas cotidianas, estudar outras Poções incluído entre elas), contam como se fossem um único personagem, combinando os melhores valores em todas as Perícias, Atributos e Poderes Mágicos. Podem participar quantos bruxos forem necessários, enquanto forem bem-sucedidos (TODOS) nos testes de WILL.

Exemplo: Erika decide continuar analisando a Poção que encontrou, só que dessa vez ela procu-

ra a ajuda de Nathan Higgenbotham para fazerem uma pesquisa conjunta.

Nathan possui Poções (3) 39% e Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 43%. Eles então passam a processar uma outra amostra da poção juntos. Quando vão fazer os testes para ingredientes, Erika rola contra 39% e Nathan contra 43%.

No primeiro ingrediente que eles tentam, Erika obtêm um 28 e Nathan um 13. Nathan descobre que foram usadas na poção bactérias trouxas.

No segundo ingrediente que tentam, Erika tira um novo 28, mas Nathan tira um 96! Seria uma Falha Crítica, comprometendo a pesquisa, mas o resultado de Erika impediu isso de ocorrer, e eles conseguiram ainda descobrir que raspas de presas de vampiro foram utilizadas na poção... E assim por diante.

11-) Contrapoções:

Uma das coisas mais importantes que um bruxo pode fazer com seu poder de Poções são as Contrapoções, Poções antídoto contra Poções do mal. Para isso, o processo é um pouco demorado, mas costuma ser tranquilo.

O primeiro passo é conhecer a receita da Poção contra a qual deseja-se produzir uma Contrapoção, ou ao menos os ingredientes.

Depois, o personagem (ou personagens, pois permite-se Cooperação, seja como Pesquisa Conjunta, seja como Comentários), devem passar um número de dias igual ao Nível da Poção (o Mestre irá fornecer no caso de Poções que foram analisadas) analisando as combinações possíveis. Depois deverão passar em um Teste da Perícia Poções para provarem que entenderam a poção (entender não é o mesmo que ser capaz de fazer), e um teste da Perícia Poções por ingrediente da Poção para gerar-se um ingrediente na Contrapoção. Também é exigido que o bruxo possua os subgrupos de Ciências Mágicas: **Teoria da Magia** e **Herbologia**. Uma única Falha Crítica em qualquer fase do processo derruba todo ele.

Além disso, deverão adicionar 1d10-2 ingredientes ao Feitiço (se o valor der negativo, considera-se 0) e levarão (Nº de ingredientes da Contrapoção) + (Nível da Poção original) dias e deverão também rolar um Teste de Poções contra (Nível da Poção original) + (1d10-3, considera-se valores negativos normalmente). Esse último valor será o nível da Contrapoção após ela ficar pronta. A Contrapoção deve ser considerada como inventada no Teste de Poção.

Capítulo 7: Poder Mágico – Transformações

“Liam sentiu-se bem melhor ao sair da Botica. Nada contra a Botica, mas o mau-cheiro de lá estava muito problemático para ele. Ele respirou o ar puro e límpido das ruas do Beco Diagonal, o que o fez se sentir renovado.

Quando saiu, viu rapidamente seu novo amigo Emmanuel Fitzgerald desaparecer por uma lareira. Liam sabia que ele estava provavelmente voltando para casa pela Rede do Flu, que liga as lareiras dos bruxos por meio de um canal mágico aberto com o uso de Pó de Flu.

Foi quando...

- Para aí, ladrão! – gritou uma senhora.

Hugh disparou em uma direção e Liam teve que se esforçar para chegar perto de seu tio, quando este puxou a varinha de azevinho e disse:

- **Impedimenta!**

A Azaração do Impedimento atingiu o alvo que Liam não via com uma rajada de luz avermelhada. Liam percebeu então que tratava-se de um garoto mais ou menos da sua idade:

- Ótimo! Tudo que eu precisava: um Twist! – disse Liam, sacando sua carteira de identificação da Polícia Metropolitana de Londres e apontando-a com a varinha. Uma chuvinha de estrelinhas azul-cobalto caiu por sobre o distintivo, mudando-o. Liam viu que a foto de seu tio se mexia, e que as inscrições estavam mudadas, inclusive o símbolo:

- Tio o que é...

- Depois eu explico. Agora preciso fazer meu serviço... Vá indo na minha frente na Madame Malkin comprar seu uniforme para Hogwarts. Lá nós conversamos.

Liam foi até a Madame Malkin. Ao entrar, uma bruxa em vestes leves e bem-cortadas se aproximou:

- Olá, querido! O que deseja?

- Uniformes de Hogwarts! Eu...

- Seu primeiro ano também? – disse um garoto de rosto bem redondo e rosado, de cabelos negros corridos e olhos cor de estanho.

- Sim! Você é... – ia perguntar Liam.

- Bernhardt Gibbs, de Stratford-upon-Avon, terra de Shakespeare! Aquele grande trouxa! – disse o jovem Gibbs em um sorriso – Você é...

- William Burroughs, de Londres, mas pode me chamar de Liam... Você é sangue puro? – perguntou Liam.

- Vocês podem conversar enquanto eu meço vocês... – disse com um certo tom de educada censura a Madame Malkin.

Tanto Liam quanto Gibbs foram aos banquinhos aonde Madame Malkin pediu para eles subirem, então ela começou a medir os dois:

- Você tinha me perguntado se eu era sangue puro? Como descobriu... – disse Bernhardt.

- Ora, chamar Shakespeare de trouxa... Foi uma referência a ele não ter poderes mágicos, não?

- Tem razão... Você é um cara bem esperto mesmo! – riu Bernhardt – Isso mesmo, sou sangue puro... E você, é comum ou mestiço?

- Mestiço...

- Já sabe transformar alguma coisa? – disse Bernhardt – Minha irmã já está em Hogwarts a quatro anos e me ensinou uma porrada de transformações legais! Sabe, fazer palitos de fósforo virar alfinetes e coisas do gênero...

- Desculpa, mas não entendi...

- Espera um pouco... Você não sabe transformar nada?

- Não faz mais de dois meses que descobri que era bruxo... Meu tio veio me tirar da casa de meus antigos pais adotivos, e eles eram trouxas extremamente trouxas!!

- Puxa!! Deve ter sido realmente difícil de crescer sem saber nada de magia! Mas nem mesmo um feitiçozinho...

- Nada, só E.I.M.s...

- Como, você só usava magia por Emissões Involuntárias de Magia? Que trouxas mais trouxas!! Alguém devia transformar esses trouxas em ratinhos ou em pudim de ameixa!

Liam viu que seu tio Hugh acaba de entrar e que suas vestes estavam já ajeitadas no seu tamanho:

- Como eu não senti nenhuma agulhada...

- Transformação! Ela reduziu o tamanho das vestes para você... Claro que só dá para fazer isso até um certo limite sem problemas...

- Ei, Liam! – disse Hugh, observando Liam, medindo-o de cima até embaixo – Você está muito bem em vestes de bruxo...

- Obrigado, tio! – disse Liam, quando olhou seu relógio de bolso, um legítimo **packet** suíço movido a corda (já que nada com eletricidade funcionava em locais como o Beco Diagonal) – Tio, já são uma e meia da tarde... Estou com fome... Vamos comer?

- Claro! Vamos na Florean Fortescue... Mas primeiro vamos pagar suas vestes.

Liam pagou pelas vestes e pegou o pacote. Enquanto tanto Hugh quanto Liam desciam o Beco Diagonal até a Florean Fortescue, Liam lembrou de perguntar-se:

- Tio, você usou Transformação em seu distintivo?

- Ah, você deve estar falando do Poder Mágico de Transfigurar coisas... Sim... É uma forma muito prática de carregar dois distintivos em um só... Claro que isso me deixaria enrolado com o Departamento de Mau Uso dos Artefatos dos Trouxas, mas o senhor Arthur Weasley é muito meu amigo e, digamos assim, "facilitou" as coisas para o meu lado... - disse Hugh rindo, enquanto entravam na Florean Fortescue.



Uma das mais versáteis e poderosas Artes de um bruxo, a Transformação é o Poder Mágico de, como diz seu nome, transformar um objeto em outro. Muitos bruxos entendem-na praticamente como uma ciência exata, treinando-a com afincos por anos e anos até tornarem-se perfeitos nessa arte. Um bruxo poderoso em Transformações pode ser tão perigoso quanto um versado em Feitiços ou especializado em Poções.

Seja como for, o Poder de Transformação é algo complicado de ser descrito rapidamente. Por isso mesmo, vamos usar, como no caso dos capítulos anteriores, um personagem-exemplo mais avançado para ver melhor os testes e mecanismos específicos desse Poder Mágico:

Timothy Robbins, ou simplesmente Tim, escocês de Glasgow, é muito baixo para a sua idade, tendo menos de 1,60 metro e 14 anos, com um corpo gordinho e compacto, rosto redondo, com maçãs do rosto cheias e gordinhas. Mas seu pequeno tamanho e aparência bobinha oculta seu grande poder. Talvez um dos mais habilidosos alunos em Transformações de Hogwarts, só está menos cotado na área que Hermione Granger, a "lenda viva" de Grifinória. Seu pequeno tamanho também esconde um cara que é capaz de transformar pequenos palitos de dente em adagas afiadíssimas ou espadas enormes em porretes de borracha. Robbins parece fraco, e realmente o é, fisicamente falando, mas é poderoso e cheio de recursos. E sendo um poderoso transformador como ele é, ele pode pegar varinhas e transformá-las em cobras com facilidade.

1-) Transformando objetos:

Como todos os Poderes Mágicos de um Bruxo, leva-se um tempo para dominar-se a transformação de objetos corretamente. Por isso mesmo, nas Escolas de Magia costuma-se ensinar primeiro a transformar-se um objeto em outro. Essa é a transformação mais simples que pode ser feita, pois não envolve nenhum tipo de manipulação de forças vitais, além disso é um dos que tem menor chance de "Efeito Epa!".

O nível básico para Transformações de objetos em outros é 1, com alguns modificadores:

Tabela nº 2 – Modificadores de Transformações

CONDIÇÃO	MODIFICADOR DE NÍVEL
Objeto-destino maior ou menor que objeto-origem	Veja Abaixo

CONDIÇÃO	MODIFICADOR DE NÍVEL
Objeto-destino mais pesado que o objeto-origem	+1 para cada escala de peso extra
Objeto-destino mais leve que objeto-origem	-1 para cada escala de peso a menos

A escala de tamanho para modificação por tamanho é:

Tabela nº 3 – Modificador de Tamanho nas Transformações

MODIFICADOR DE TAMANHO:	
↑	Gigante (Estátuas e Monumentos) +
	Grande (Veículos)
	Médio (Vassouras, roupas, pessoas)
	Pequeno (Caldeirões)
	Reduzido (Varinhas)
	Minúsculo (Borrachas)
↓	Mínimo (Botões, alfinetes) -

E modificador de peso abaixo:

Tabela nº 4 – Modificadores de Peso nas Transformações

MODIFICADOR DE PESO:	
↑	Titânico (Aviões, Caminhões) +
	Muito Pesado (Veículos)
	Pesado (Caldeirões, mesas)
	Médio (Livros, computadores desktop, armas pesadas, pessoas)
	Reduzido (Armas Leves, mochilas vazias)
	Minúsculo (Varinhas, jornais)
↓	Mínimo (Roupas, pergaminhos, penas) -

Exemplo: Tim Robbins está emboscado em um beco londrino, cercado por alguns ladrões trouxas, armados de facas. A única coisa que Tim tem à mão é sua varinha e alguns palitos de dente que pegou no vôo de Glasgow para Londres. Pega, por trás dele, um dos palitos e sua varinha. Ele não pode ver o que está fazendo, portanto perde o bônus por Memória Fotográfica (+1), possui Transformações (6) 78%. Tim pretende transformar o palito de dente (tamanho e peso Mínimos) em uma adaga (tamanho e peso Reduzidos), provendo-lhe de uma arma com a qual ele possa atacar com 1d3+1 de dano, suficiente para assustar os ladrões trouxas. Ele deve fazer seu Teste de Transformação contra um nível efetivo de 5 (básico de 1, mais um modificador +2 pela diferença de tamanho - +1 entre Mínimo e Minúsculo, e +1 entre Minúsculo e Reduzido -, e outro modificador +2 pela diferença de peso -

Harry Potter RPG

+1 entre Mínimo e Minúsculo, e +1 entre minúsculo e Reduzido.)

2-) Teste de Transformação:

Um Teste de Transformação se parece com o de Feitiços, o que quer dizer que ele também não pode ser ‘Prolongado’. Isso deve-se ao fato que um bruxo deve concentrar-se no teste e aplicar a energia mágica para a transformação em uma única vez.

Regra Opcional - “Prolongamento” de Testes de Transformação

Se o Mestre desejar, um personagem poderá ‘prolongar’ seus Testes de Transformação normalmente, mas NÃO PODERÁ fazer um número de tentativas para alcançar sucesso no teste ‘prolongado’ maior que (Nível de Poder de Transformações + WILL) turnos, quantidade essa que representa a capacidade do bruxo de manter a concentração na transformação. Cada teste representa um turno gasto na Transformação (e APENAS na Transformação), e cada tentativa bem sucedida transforma alguma característica do objeto (à critério do Mestre). Tão logo estoure o número de tentativas, o objeto estará ‘travado’ naquela situação e não poderá ser continuado até que passem-se (Transformações x 5) minutos, tempo esse que o bruxo gasta para analisar o que ele fez de errado. O personagem pode tentar antes, só que cada teste exige um teste difícil prévio de WILL.

Exemplo: Tim Robbins poderia dividir seu Teste de Transformação, podendo no máximo fazer 20 testes (Transformações 6+14), mas ele resolve decidir a situação de uma vez só, utilizando-se de um único teste. Como seu Nível em Transformações 6 é maior que o Nível da Transformação desejada (5), mas não é mais que duas vezes maior, ele testa contra sua perícia $78\%+10\%=88\%$. O jogador de Tim rola d100 e obtém um 37. Quando os ladrões se aproximam, Tim saca de trás de sua roupa uma adaga afiadíssima, pronta para rasgar pele como papel.

3-) Transformando um ser vivo em algo inanimado:

Esse tipo de transformação já começa a ser mais complicado, pois envolve vida, e qualquer tipo de Mágica que envolva funções vitais é mais complicada. Basicamente, o cálculo do nível da Transformação é o mesmo do caso de objetos inanimados, mas o nível base é 2. A dificuldade aumenta em +2 se o ser vivo, embora não ‘racional’ (ou seja, não sendo um ser humano), tiver algum tipo de inteligência (como golfinhos, cachorros, gatos e outros mamíferos, e algumas aves). A transformação reversa também sofre os mesmos complicadores de teste.

O alvo do feitiço sempre tem direito a um teste de esquiva (para evitar ser atingido) e um de WILL (para resis-

tir ao efeito), com bônus reverso ao nível (ou seja, se o feitiço foi feito a Perícia+10%, o teste de resistência deverá ser feito a WILL-10%). Se o teste for ‘prolongado’, cada novo teste permite um novo teste de WILL, mas que fica a um redutor cumulativo de -10% e cujo sucesso apenas anula um passo da transformação (caso o personagem falhe normalmente, o teste recebe os redutores até aquele momento e pode reverter um ‘passo’).

Se o personagem tiver um animal como Aliado, esse pode permitir ser transformado. Se isso acontecer, o Nível da Transformação pode ser reduzido em -2 até -7 (o Mestre rola 1d6, soma 1 e subtrai o resultado), e o Aliado não tem direito os testes de esquiva e WILL.

Exemplo: Tim Robbins precisa de uma espada urgente, pois Comensais estão em seu encalço, mas tudo que têm à mão é seu ratinho de estimação, Fivell. Fivell funciona como um Aliado para Tim (Tim não paga pontos porque Fivell seria um personagem de 0 Nível). O mestre calcula o Nível, começando pelo Nível Básico 2 (por transformar um ser vivo em objeto) e calculando os modificadores de nível: uma espada costuma ser de tamanho Pequeno e peso Médio, enquanto Fivell possui tanto tamanho quanto peso Mínimo, o que dá 3 passos em peso e em tamanho, mandando o nível da transformação para 8 (2+3+3). Como 8 é maior que seu nível 6 de Transformações, mas é menos que duas vezes maiores, ele rolará contra sua Perícia $78\%-10\%$. Como ele não quer que nenhum ‘Efeito Epá!’ aconteça com Fivell, ele decide dividir a Transformação em dois passos, fazendo Testes de Transformação contra Nível 4. Nessa situação, ele rola contra sua Perícia $78\%+10\%=88\%$. Ele tem 12 turnos para conseguir essa transformação. Ele rola no primeiro turno um 43 e no segundo turno um 62.

O Mestre não deu a Tim redutores por Fivell ser como um Aliado pois Fivell, um rato muito do medroso, começou a se agitar. Além disso, ele tem direito a testes de WILL. Pena que sua WILL 5 (número de teste 25) seja muito pouca para conseguir. No primeiro turno, o Mestre, rolando os testes de WILL de Fivell, rola um 45. No turno seguinte, ele deverá rolar contra WILL-10% (15%). E consegue um 12, resistindo à transformação. Em seguida, Tim rola novamente, conseguindo um 36, e Fivell falha com um 35. Agora Fivell é uma espada brilhante nas mãos de Tim.

Após usar a ‘espada Fivell’, ele resolve transformar de volta seu ratinho. O cálculo do nível é o seguinte: 2 Básico, + 2 por duas reduções de tamanho, e -2 por duas reduções de peso, dando 2. Como 2 é três vezes menor que seu nível 6 em Transformações, Tim só falha em caso de uma Falha Crítica (pois como seu nível dobra, indo para 156%, só falha em caso de Falha Crítica). Ele rola um 54 e volta a ter seu ratinho Fivell em suas mãos.

4-) Transformando um ser vivo em outro:

A coisa complica-se ainda mais quando o personagem precisa transformar, por qualquer motivo, um ser vivo em outro (mágico ou não), pois envolve mudar até mesmo instintos e comportamentos do animal transformado.

Em termos de regras o cálculo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato que a base do cálculo é 4 e que existe um modificador de +2 caso o animal-destino seja mágico e o origem não e vice-versa (nesse caso, o modificador extra serve para indicar a dificuldade de encantar-se alguma coisa enquanto a transforma).

As regras quanto a Animais-Aliado e quanto a testes de resistência na transformação continuam valendo.

Exemplo: *Tim precisa ir buscar Harry Potter em sua casa, na Rua dos Alfeneiros, e ele está no centro de Londres. Normalmente ele não poderia fazer magia fora do período escolar, por ser um bruxo menor de idade, mas ele recebeu uma autorização especial do Ministério da Magia para o fazer. Ele então decide pegar e transformar seu rato Fivell em um Cavalo. Fivell, como um rato, possui peso e tamanho Mínimos, e um cavalo tem um tamanho Grande (+4 por diferença de tamanho no Nível) e costuma ser Pesado (+4 no Nível). Somando os modificadores com o Nível básico 4, dá 12. Embora 12 seja apenas duas vezes maior que o 6 que Tim tem em Transformações, é maior que 10, o que obrigaria um teste "prolongado". O Mestre então decide que Fivell, após muita insistência por parte de Tim, colabora. O mestre rola um dado e obtêm um 5, reduzindo em -6 o nível para 6. Tim rola um teste contra Perícia 78% e consegue um 45. Fivell começa a estrebuchar e começa a crescer, ganhar cascos, até que vira um grande e belo alazão branco. Tim monta nele e vai cumprir sua missão.*

5-) Transformando seres humanos em qualquer coisa:

O topo da dificuldade em termos de transformações está em transformar seres humanos (sejam bruxos ou trouxas) em qualquer coisa. É impossível transformar qualquer coisa em ser humano, exceto quando executa-se a reversão de uma transformação, e mesmo assim é bem difícil.

Não somente é difícil (Nível Base 6, mais todos os modificadores padrão), como toda transformação desse tipo deve possuir uma "cláusula de revogação" (ou seja, uma condição na qual a Transformação é automaticamente revertida). E tem mais: independente da nova forma, o ser humano transformado manterá consciência, personalidade e certas características físicas (como manchas no rosto e marcas nos olhos caso usasse óculos) e maneirismos do alvo. Um exemplo de transformação de ser humano em animal não relacionado a Harry Potter, está no filme *Abra-cadabra* da Disney, aonde o jovem Taggery Binks é transformado pelas Irmãs Sanderson em Gato, determinando como "cláusula de revogação" a derrota das pr óprias. Em Harry Potter, um exemplo é visto em *Harry Potter e o Cá-*

lice de Fogo, quando Draco Malfoy é transformado em doninha por "Olho Tonto" Moody. A "cláusula de revogação" é desconhecida, pois a professora Minerva McGonagall desfez a transformação antes.

Um ser humano transformado é considerado imortal ou indestrutível. Transformar o inimigo em cadeira e quebrá-la em pedacinhos não vai destruí-lo, pois os pedaços irão se reagrupar. O único caso em que isso não vale é quando essa é a "cláusula de revogação". Mesmo assim, o ser humano não morrerá, e sim voltará vivo e plenamente recuperado (e com lembranças de tudo!).

Da mesma forma que o animal Aliado, um ser humano Aliado pode "voluntariar-se" à sofrer a transformação, dando um modificador de -1 a -3 no nível da Transformação (o Mestre rola um 1d6, divide por dois, arredonda para cima e subtrai esse nível do nível da Transformação). O redutor é tão pequeno porque boa parte dos problemas de uma Transformação ser humano/qualquer coisa é devido às energias mágicas envolvidas, não à resistência do ser humano.

Um ser humano pode se esquivar e resistir à Transformação como um animal faria. Além disso, se o ser humano for um bruxo de Hogwarts (e APENAS nesse caso), ele pode "fechar o corpo" contra a Transformação, como explicado no Capítulo de Feitiços, utilizando sua Perícia de Feitiços para isso.

Um bruxo não pode usar Transformações para transformar a si em animais. Isso é parte do Poder Mágico de Animagia (que será explicado mais adiante).

Exemplo: *Tim Robbins e seus amigos estão tentando fugir de um grupo de Comensais que estão atacando o local aonde eles foram assistir uma partida de quadribol. Mitch McGregor, um de seus amigos, então sugere a Tim que transforme ele em algum animal para que eles ganhem tempo para fugir. O problema é que os Comensais são muito fortes, e Tim teme que Mitch morra enquanto está transformado. Mesmo assim, ele decide então que irá transformar Mitch em um Leão, colocando como "cláusulas de revogação" a "morte" dele como leão ou então uma senha ("Espada da Irlanda"). Tim então parte para o teste. O Mestre define que um Leão costuma ser de tamanho grande (+1), e Pesado (+1). Somado ao Nível Base 6, dá um Nível 8. Mas como Mitch se voluntariou para ser transformado, o Mestre rola 1d6 e obtêm um 5, dividindo por 2, 2.5, e arredondando, 3, modificando o Nível da Transformação para 5. Como 5 é menor que 6, ele testa contra sua Perícia+10%=88% e obtêm um 4. As roupas de Mitch rasgam e aparece um leão, com olhos verde esmeralda e parte da juba avermelhada.*

Esses são os casos mais comuns. Veremos então alguns casos mais particulares:

6-) Transformando varinhas:

O bruxo pode fazer sua própria varinha e qualquer coisa que desejar. E é muito fácil fazer isso. Essa é a parte boa.

A ruim é: ela perde seu “poder de varinha”.

Um bruxo, para transformar sua varinha em qualquer coisa, deve passar em um teste comum de Transformação de objeto para objeto (ou para ser vivo, caso seja esse o desejo do bruxo). Varinhas são consideradas de tamanho Reduzido e peso Minúsculo para efeito desse teste.

Se o bruxo conseguir fazer o teste, a varinha transforma-se no objeto desejado, mas não pode ser usada como varinha até voltar ao normal. A única exceção a isso é o ato de devolver a varinha ao normal, no qual o objeto no qual a varinha está transformado pode ser usado.

Um bruxo pode usar esse truque para transformar a varinha de outro bruxo em qualquer coisa, mas nesse caso deve-se somar um +2 no Nível da Transformação por causa da natureza mágica da varinha. Além disso, o bruxo pode devolver o objeto para a situação de varinha, como normalmente.

***Exemplo:** Tim precisa de uma corda para escalar um dos aros dos gols do Estádio de Quadribol de Hogwarts, pois ele suspeita que os sonserinos sabotaram o aro para não deixar a goles entrar (ou, caso joguem contra esse gol, para ela entrar direto). Ele não tem nenhum objeto próximo que ele possa usar como corda ou o qual possa transformar em corda, mas como não parece haver risco, ele resolve transformar a própria varinha em corda. O Mestre calcula esse nível levando em consideração que cordas costumam ser de tamanho e peso Médios, totalizando um modificador +4 no nível. Como é uma transformação objeto-objeto, o nível base é 1, totalizando 5. Tim rola o Teste com sua Perícia+10% (88%) e consegue 63. Quando ele faz o gesto de arremessar a corda, a varinha começa a se transformar na mesma, até que toda ela vira uma corda de 30 metros. Tim sabe que não terá depois problemas para transformar essa corda novamente em varinha, mas que até lá não poderá usar magia, por estar sem uma varinha.*

7-) Transformação parcial:

Uma das coisas que um bruxo mais vai querer fazer é a transformação parcial de uma coisa, ou seja, pegar uma coisa e transformar apenas uma ou duas partes dela (como pegar alguém e dar-lhe guelras para respirar debaixo d'água, ou então pegar uma arma e modificar-lhe o mecanismo de forma a mudá-la de uma arma comum para uma

automática, por exemplo). Isso é possível, mas é um pouco complicado.

O personagem deve ter uma Perícia ou Subgrupo de Perícias relacionada (por exemplo, **Animais:Veterinária** para transformar um gato em um animal voador) e deverá fazer normalmente o teste de Transformação, exceto que o único modificador além do básico será um +1 no Nível (por causa da Precisão exigida). De resto, em termos de regra não afeta nada transformar uma parte ou transformar o todo.

8-) Efeito “Epa!”:

Um dos grandes problemas de transformar-se um objeto em outro é o fato que, ocasionalmente, algo pode dar errado.

Sempre que o jogador tiver uma Falha Crítica em um Teste de Transformação, ele deverá rolar 1d6 e comparar com a tabela abaixo, que indica qual foi o “efeito colateral” da Transformação. Porém, nem sempre a transformação será perdida: algumas vezes, o personagem poderá continuar tentando a transformação (a transformação só estará perdida se o “Efeito Epa” dizer):

Tabela nº 5 – Conseqüências de um Efeito Epa!

Conseqüências de um “Epa!”	
1	Perda de Tempo: O personagem perdeu 1d6 sucessos anteriores. Se isso zerar os sucessos, ele deverá começar tudo de novo;
2	Fase travada: A transformação tornou-se tão forte que será difícil reverter esse ponto. Conta como sucesso, mas causa um modificador +2 no nível para devolver a coisa ao seu estado original;
3	Tique: Quando o objeto for devolvida a sua situação original, “restará” nela uma “lembrança” da transformação, podendo essa “lembrança” ser física (como uma cadeira com uma cauda de gato), ou mental (como um personagem que foi transformado em gato e agora adora correr atrás de ratos);
4	Reação adversa: a coisa foi transformada, mas algo nela está errada, como uma almofadinha de alfinetes que foge antes de ser espetada, ou um gato que teme ratos;
5	Perda da Transformação: A transformação foi perdida, mas nenhum efeito colateral foi obtido. O objeto volta intacto a sua situação anterior (exceto se ele sofreu um “Tique” ou uma “Reação Adversa”);
6	“Epa!”: O intento original do bruxo foi perdido, mas alguma coisa de MUITO estranha aconteceu com o que estava sendo transformado. Essa coisa MUITO estranha é deixada para a mente pervertida do Mestre decidir, e pode variar do humilhante ao fatal;

Capítulo 8: Poder Mágico – Encantamentos

Liam e Hugh entraram na Florean Fortescue, aonde começam a comer um lanche. É quando Liam pergunta:

- Tio, além de fazer Feitiços, Poções e transformar coisas, o que mais um bruxo pode fazer?
- Bem, Liam, existem outros quatro poderes mágicos, menos usados. O primeiro deles é o Encantamento, que é a capacidade de colocar Poderes Mágicos em um objeto. Essa é uma coisa muito regulamentada entre os bruxos, e tem até mesmo um setor no Ministério da Magia, que é o Departamento de Mau Uso dos Artefatos dos Trouxas que regulamenta o uso de itens encantados.
- Mas qual é a utilidade de encantar-se objetos?
- Basicamente, Liam, é que você pode dar poderes especiais aos itens, como por exemplo um cortador de gramas que corta a grama sozinho... Claro que a utilidade pode ser discutível, mas existem bruxos que gostam de o fazer...



qual veremos os exemplos de uso desse poder.

Nakuru Hiiragisawa, uma bruxa de sangue-puro japonesa, descende de uma poderosa família de criadores de armas e artefatos. Alguns bruxos dizem que o único trouxa que já teve contato com os Hiiragisawa foi o famoso Miamoto Musashi, e que ele adorava portar uma bokken (espada japonesa para treinamentos, igual a uma katana, feita de madeira) especialmente tratada pelos Hiiragisawa. Estudante aplicada, é a herdeira do clã na questão de construção e encantamento de artefatos. Veio para Hogwarts transferida, pois antes estudava na Academia Imperial de Artes Arcanas do Japão. Gosta de vestir roupas tradicionais japonesas quando não precisa vestir as roupas de Hogwarts e comer comidas japonesas típicas. Uma das coisas que mais gosta de comprar dos trouxas japoneses são os mangá (gibis japoneses), principalmente em estilo shoujo (para garotas). É amiga de Nathan, Erika e Tim, e não tem medo de recorrer aos seus amigos quando precisa de ajuda, sendo leal com eles e não exigindo menos dos mesmos.

1-) Preparando o objeto:

Um objeto a ser encantado deve ser previamente preparado. Isso basicamente é feito mediante a limpeza e conserto completo do objeto.

Em termos de regras, um objeto deve ser limpo e consertado pelo Encantador, mediante testes em quaisquer Subgrupos de Artífice, Artes e de quaisquer outras perícias quantas vezes o Mestre achar adequado. Cada teste leva, em

média, um dia de trabalho para ser permitido. Devem ser contados aí testes Fáceis para verificação de falhas no objeto a ser encantado.

Exemplo: *Nakuru está preparando uma espada katana para ser encantada. Ela vê primeiro se a mesma está boa. Para isso, o Mestre pede a Nakuru que faça um teste Fácil de Artífice (Metais). Ela testa contra o dobro de sua Perícia Artífice (Metais) de 40% (dando 80%) e obtém um 74. A lâmina da espada está sem fio, e a mesma também está muito oxidada. Então Nakuru testa novamente Artífice (Metais), dessa vez duas vezes e testando contra seus 40% Normais. Após três dias, e após Nakuru ter sido bem sucedida em dois testes de habilidade, estará com a arma pronta para ser encantada.*

Depois que o objeto está perfeito, ele pode começar a ser encantado.

2-) O Teste de Encantamento:

O Teste de Encantamento funciona como se fosse um Teste de Magia comum, e que pode ser “prolongado” naturalmente. Cada teste significa um dia de trabalho no Encantamento do objeto. Perceba que esse dia de trabalho não é, em absoluto, o mesmo que um gastar um dia inteiro apenas no Encantamento do Objeto, e sim que ele só pode testar uma única vez por dia para cada objeto a ser encantado (que, para facilitar, passaremos a chamar de Artefato).

Duas regras opcionais de outros capítulos podem ser usadas aqui. A primeira é quanto ao “ensebamento” (Capítulo de Poções): um bruxo pode “ensebar” o encantamento de um Artefato. A outra é quanto ao limite de tempo que um teste pode ser “prolongado”. O limite para o “prolongamento” de um teste de Encantamentos é de (Nível de Poder de Encantamentos) + (WILL/2, arredondado para baixo) tentativas, antes de exigir-se testes de WILL para continuar no teste. Cada teste equivale a um dia que o bruxo tentou encantar o Artefato, e cada sucesso oferece alguns poderes ao Artefato (a critério do Mestre).

Exemplo: *Nakuru está se preparando para trabalhar no Encantamento da katana. Lembre-se que ela já gastou três dias preparando a katana para o encantamento, consertando-a e limpando-a. Nakuru terá 13 tentativas para conseguir Encantar o Artefato: (Poder de Encantamentos 7) + (WILL 13 dividido por 2=6,5, arredondando para baixo,*

6). Se em 13 dias ela não conseguir encantar o Artefato, ela será obrigada a passar por testes difíceis de WILL para prosseguir.

Existem duas formas básicas segundo as quais um artefato pode ser encantado. A primeira é baseada em bônus de vantagens para o Artefato, a Segunda é baseando-se em Feitiços.

3-) Encantando um Artefato como bônus:

Um Artefato pode ser encantado para oferecer poderes na forma de bônus em Características e adições de Aprimoramentos ao personagem que portar o Artefato. Um artefato assim será considerado basicamente mágico.

Os bônus podem ser cedidos a qualquer um que porte o Artefato, seja ele bruxo ou trouxa. Algumas vezes, o bruxo poderá encantar o Artefato para ser ativado segundo determinadas circunstâncias. Isso afeta o encantamento do Artefato, da mesma forma que limita seus usuários. Os bônus serão cedidos, porém, a qualquer um que utilize o Artefato e consiga cumprir as Restrições de Uso (isso continua permitindo que trouxas utilizem o Artefato, exceto no caso do Artefato ser encantado para não poder ser usado por trouxas).

O Cálculo do nível de um artefato produzido dessa forma é feito da seguinte forma: 3 + (modificador por tamanho e peso, partindo de Mínimo em ambos, segundo as tabelas 3 e 4 do Capítulo de Transformações) + (soma dos bônus provocados – que podem ser NEGATIVOS –, segundo a tabela 6) – (redutores por Restrição de Uso, veja tabela 7, por condição – cada condição conta um redutor individual, que é somado).

Tabela nº 6 – Cálculo de bônus concedido em Encantamentos como Bônus

Bônus dado em:	Mod. Nível
Atributos	+1 por ponto somado
Perícias	+1 para cada +10% (ou +5%/+5%, no caso de armas com níveis de Ataque e Defesa)
Aprimoramentos	+1 por Ponto de Aprimoramento
Poderes Especiais	+1 para cada Poder Especial
Modificador na Iniciativa	+1 para cada +1 concedido
Dano/IP Extra	+1 por +1 de dano/IP Extra

Tabela nº 7 – Restrições de Uso nos Encantamentos.

Restrição de Uso	Redutor
Muito Rara: Pessoas de uma família, com determinado Aprimoramento ou Aprimoramento Negativo.	-5
Rara: Pessoas com determinadas Perícias ou nível de Habilidade, ou de determinada origem	-4

Restrição de Uso	Redutor
Comum: Saber uma palavra mágica ou frase mágica complexa, usar o Artefato de uma determinada maneira complexa	-3
Muito Comum: Idem à Comum, mais muito simples	-2
Incrivelmente Comum: Apenas fazer algum tipo de gesto ou cumprir algum tipo de condição simples.	-1

Exemplo: Nakuru está refletindo nos poderes que ela quer dar à arma. Ela optou por dar poderes mediante bônus nas características. Ela decide que o Artefato, no caso a Arma, será capaz de causar muito mais dano (+2 de Dano Extra), será mais leve (+1 na Iniciativa) e mais fácil de ser manejada (+10%/+10% na Perícia Armas Brancas (Katana)), e dará um poderoso ataque capaz de decapitar o alvo (Ataque Vorpál). Então ela calcula o custo em Pontos de Personagem para formar o bônus: são 2 pontos pelos +2 em Dano Extra, 2 pontos pelos bônus em Perícias, mais 1 ponto pelo Ataque Vorpál e mais 1 ponto pelo +1 na Iniciativa, totalizando 6 pontos. Ela decide por apenas uma condição, mas ela é Rara: a pessoa deve ser honrada para usá-la (em termos de regra, exige que o personagem possua um Código de Honra qualquer). Abatendo 4 pontos, ela obtém 2 pontos. Então ela calcula que uma katana seria considerada de tamanho Pequeno (+3 por tamanho), e teria um peso Reduzido (+2) por peso, dando +5, somado aos 2 pontos que já tinha formam 7, e somando ao normal de 3, totaliza 10 em Poder Mágico para seu Teste de Encantamento. Como 10 é mais que seu Encantamento 7, mas não é mais que 10 e nem duas vezes maior que seu nível em Encantamentos, ela poderá testar sua Perícia em Encantamentos-10% (78%-10%=68%) e resolver a situação de uma só vez. Ela rola e obtém um 53, sendo bem sucedida.

4-) Encantando artefatos baseado em Feitiços:

Uma outra forma de encantar-se objetos é escolhendo-se uma seleção de Feitiços e “travá-los” no Artefato. Nesse esquema, o cálculo do Nível do Encantamento é o seguinte: (Nível do Feitiço mais difícil entre os listados)+(1/3 da soma dos Níveis dos demais Feitiços, arredondado para cima)- (redutores por Restrição de uso). Além disso, há um outro detalhe: o bruxo deve conhecer todos os feitiços que deseja colocar no Artefato

Exemplo: Depois da katana, Nakuru resolve preparar um par de óculos que permitam a ela enxergar no Escuro (Noctus Visio) e Ver o Invisível (Invisio Visio). Noctus Visio é um Feitiço de nível 4, enquanto Invisio Visio é um de Nível 5. Calculando o custo, ela pega o Nível 4 de Noctus Visio, divide por 3, dando um total de 1.3, arredondando para cima 2, e soma ao nível 5 de Invisio Visio, totalizando 7. Como o nível está baixo, Nakuru decide

Harry Potter RPG

colocar apenas uma palavra mágica simples: “Visão Verdadeira”; para liberar os poderes do Artefato. Reduzindo em um, o nível do Artefato vai para 6, o que garante a Nakuru um teste de sua Perícia+10% (78%+10%=88%). Ela rola e obtém um 63, sendo bem sucedida e criando o óculos de Visão Verdadeira.

5-) Arma-varinha:

Um dos tipos de armas que um bruxo pode mais querer fazer é uma arma que seja como uma arma comum, mas capaz de ser usada como varinha. E a parte boa é: é possível fazer uma coisa desse tipo.

A ruim é: não é fácil. Para fazer uma Arma-Varinha é necessário Encantamentos 3 e as Perícias Artífice ou Artes, com subgrupos condizentes com o material e/ou técnica a ser trabalhada (ou pagar alguém que siga seus projetos específicos). Além disso, deve-se trabalhar o Artefato de forma especial desde o começo: a Arma-Varinha deve ser fabricada única e exclusivamente para esse fim (nada de pegar a espada mega-turbo-apelona do inimigo ou aquela big metralhadora do terrorista trouxa e adaptá-la como Arma-Varinha, seu apelão de uma figa), gastando-se 20 Galeões em matérias primas e materiais mágicos (se o personagem quiser, ele pode gastar mais comprando materiais como Prata ou Prata Feérica, mas aí o Mestre decide quais serão os poderes extras concedidos pelo uso de um material diferenciado). Apenas Armas Brancas que possam ser usadas em combate corpo-a-corpo (ou seja, como Espadas Curtas, Espadas *Katana* e bastões *bo*) podem ser transformadas em Armas-Varinhas (a única exceção são as lanças e outras armas que possam tanto usadas em Combate corpo-a-corpo quanto à distância, que podem ser transformadas em Armas-Varinha)

O Mestre irá exigir 2 testes, cada um representando 15 dias de trabalho: o primeiro da Perícia, o segundo de Artes e o último é um Teste de Encantamento contra Nível 7, ou 9 se a Arma-Varinha for para ser usada por outro bruxo, ou 10, se a mesma puder ser usada por qualquer bruxo nessa circunstância. Qualquer teste falho joga o trabalho pro ar, exceto no caso de “prolongamentos” no teste de Encantamentos, aonde apenas uma Falha Crítica jogará todo o trabalho no lixo.

Se o personagem passar em todos os estes, ele terá uma Arma-Varinha especialmente preparada para ele (exceto quando ela é preparada para ser usada por qualquer outro bruxo, veja acima).

Exemplo: Depois de uma briga com alguns brigões de magiohabara, o Beco Diagonal Japonês, Nakuru decidiu forjar uma Arma-Varinha para ela. Ela compra então dois lingotes de Prata Feérica por 60 Galeões (ela quer uma Arma-Varinha efetiva contra oni, os demônios fantásticos do Japão) e começa a trabalhar, utilizando sua técnica *Hiiragisawa* de forja. Ela passa então no primeiro teste, o de Artífice: Metais, mas falha no de Encantamentos desperdiçando 30 Galeões e 15 dias de trabalho.

Muito pê-da-vida, Nakuru parte para um novo teste. Ela passa novamente no primeiro teste, o de Artífice: Metais. No segundo, ela decide criar uma Arma-Varinha que qualquer bruxo pode usar, testando contra Encantamentos 10. Como 10 é maior que seu nível de Encantamentos, mas não é maior que 10 e nem duas vezes maior, ela pode resolver a parada em um teste de Perícia-10% (obtendo 68% de nível). Ela rola e consegue um 43, terminando assim de produzir sua Arma-Varinha.

Uma Arma-Varinha pode receber Encantamentos *a posteriori*, mas continua impondo o pagamento dos custos (nesse caso, o dinheiro é usado para a preparação da Arma-Varinha) e seja a forma que for soma-se +2 no nível do Encantamento, ou +4, caso deseje-se preservar a habilidade da arma como Arma-Varinha, como se estivessemos encantando um Artefato previamente encantado. Além disso, uma Falha Crítica destrói a Arma como Arma-Varinha.

É totalmente impossível transformar uma arma já preparada como Artefato Encantado para Arma-Varinha.

6-) Artefatos Sencientes:

Se um Artefato for criado utilizando-se um nível de Encantamento maior que 4 (exceto as Armas-Varinhas), podem ganhar inteligência e personalidade próprias. Para calcular a chance, pegue o Poder total com o qual o Artefato foi criado e subtraia 4, mínimo 1. O valor resultante será a chance do Artefato ganhar consciência própria em um 1d10. Esse teste só precisará ser feito se o Artefato for usado com muita frequência (a critério do Mestre). Ele não poderá se comunicar, exceto se receber alguma forma que o auxilie no mesmo (como um carro encantado no qual alguém instale um toca-fitas). Algumas vezes, o Artefato poderá tentar se comunicar com as condições que dispõem. Um exemplo de Artefato mágico que possuiria essa característica seria Herbie, do filme “*Se o Meu Fusca F Alasse*”.

Exemplo: Caso Nakuru ou qualquer outra pessoa utilize excessivamente a katana que ela Encantou, o Mestre poderá rolar 1d10. Caso caia 6 ou menos (10-4=6), a katana irá desenvolver consciência própria, cujas características serão definidas pelo Mestre.

7-) Encantando Artefatos já encantados:

Para Encantar-se um artefato já Encantado, deve-se somar +2 no nível do Encantamento a ser colocado, ou +4 se desejar-se manter os Encantamentos já colocados.

8-) Desencantando-se um Artefato:

Quando quer-se desencantar um Artefato, é necessário sobrepor os Encantamentos mais fortes do Artefato.

Em termos de regras, isso equivale a dizer que é necessário passar em um Teste de Encantamento contra nível igual ao maior nível de Encantamento usado contra o Artefato+1d6 (representando a coesão mágica desenvolvida pelo Artefato).

Capítulo 9: Poder Mágico – Rituais

- Tio, e depois, existem mais poderes mágicos? – perguntou Liam, enquanto mastigava um Misto Quente
- Sim, e um dos mais poderosos e perigosos são os Rituais...
- Rituais?!
- Sim, Liam, poderosas magias executadas para diversos fins, em geral não muito bons. Envolvem muitas poções, cânticos e coisas do gênero... Agora, se você deveria se envolver? Nunca! Em geral, todo ritual é corrompido. É necessária grande força moral para se envolver com isso e não deixar-se corromper pelo poder, como fez Você-Sabe-Quem! Pouquíssimos homens tem essa força moral. Alvo Dumbledore, seu futuro diretor, é um deles. Ele é um bruxo muito poderoso, mas sábio, e nunca se envolveu nessas coisas, exceto para estudá-las! – disse Hugh, dando o assunto por encerrado, enquanto pedia uma cerveja amanteigada para ele e um milk-shake de chocolate para Liam.



Rituais. Uma das formas mais poderosas de um bruxo do mal conseguir poder, mesmo colocando em risco a si próprio. Exige uma execução bem preparada, com preparativos convenientes, preparação de Feitiços, Poções e Artefatos Encantados exclusivamente para eles.

Os rituais são uma das formas de magia mais perigosas de Harry Potter. Por meio delas, feitos muito grandes podem ser conseguidos, mas riscos também grandes são assumidos pelo Ritualista (ou Mestre de Ritual), como os bruxos chamam os que se envolvem com esse tipo de magia.

Veremos então esse tipo de magia, criando novamente um personagem exemplo para ilustrar como funcionam as regras envolvendo Rituais.

*Jovem amargurado com o seu passado de sangue comum e que odeia sua própria família, Christian Edinan deseja apenas uma coisa na vida e respeita apenas uma coisa na vida: poder. Um dos mais poderosos bruxos formados em Sonserina, é um dos mais poderosos e perigosos Ritualistas que se conhece, sendo temido por bruxos do calibre de Severo Snape. Formou-se apenas três anos após Lúcio Malfoy formar-se em Hogwarts, e logo, devido às suas habilidades como Ritualista, acabou tornando-se parte da cúpula dos Comensais da Morte de Voldemort. Com a queda desse, ele resolveu reunir tempo e esforços para primeiro escapar de uma possível prisão em Askaban, e logo em seguida, começar a angariar poder, através de pactos e rituais profanos. Um dos primeiros rituais que fez apagou a Marca Negra de seu braço, tornando-o um operativo independente. Coletou alguns amigos ex-Comensais e formou um pequeno grupo chamado de **Rakshasa**. Apesar de seu desprezo pelo mundo dos trouxas, adora angariar itens, livros e anotações sobre rituais mágicos e lendas de energias mágicas. É um dos maiores suspeitos do atentado que levou à morte recentemente os pesquisadores trouxas John e Andrea McGregor, que trabalhavam em segredo para o Ministério da Magia dos bruxos. Nada ficou comprovado. Um mestre nas artimanhas, possui muitos contatos no mundo dos bruxos e dos trouxas,*

e consegue passar uma aura de 'bonzinho'... emb ora qualquer bruxo decente jamais confiaria nele...

1-) Pesquisando Rituais:

Talvez uma das grandes diferenças de um Ritual para outros tipos de Poderes Mágicos é que cada Ritual é único: nunca, JAMAIS, existiram dois rituais iguais. Um bruxo pode partir de um Ritual já executado e registrado em um tomo de magia, ou lenda, ou qualquer coisa do gênero, mas inevitavelmente terá que pesquisar e alterar mesmo que pequenos detalhes.

Embora isso fosse tecnicamente inventar o ritual, o personagem deve passar em um Teste de Ritual (um Teste de Magia que pode ser 'prolongado') contra o Nível do Ritual (determinado pelo Mestre). Cada teste individual (ou seja, cada rolamento de dados) conta como (Nível do Ritual) dias consumidos no estudo, análise e preparação do Ritual. Além disso, se o personagem não possuir subgrupos das Perícias Ciências e Ciências Mágicas relevantes ao Ritual (**Teoria da Magia, Rituais, Astrologia**, etc..., à critério do Mestre), ele sofre redutores nos Testes de Ritual (-10% cumulativo para cada Perícia que não tiver).

Se ele passar, isso quer dizer que ele já estudou o Ritual, sabe o que precisará para cumpri-lo e como deverá fazê-lo.

Em sua incessante busca por poder e mais poder, Christian obtêm acesso aos Manuscritos do Mar Morto. Analisando-os em conjunto com o Necronomicon (o Livro dos Mortos) e com o Livro de São Cipriano (talvez um dos pouquíssimos trouxas que REALMENTE sabiam o que fazer contra um bruxo das Trevas), ele descobre um ritual de invocação de poderosos demônios que irão lhe ofertar mais poder do que qualquer bruxo já ousou sonhar. O Mestre estipula que o nível desse Ritual será 9. Isso quer dizer que ele irá rolar seus Testes de Ritual contra sua Perícia Efetiva, tem Rituais (9) 80%, e terá que conseguir passar 9 dias pesquisando o ritual. Porém após esses 9 dias, ele sabe o que precisará para concluir o ritual.

2-) Preparando o Ritual:

Todos os Rituais envolvem a preparação de Artefatos, Poções e outras coisas do gênero. Basicamente, o Ritualista deverá gastar (Nível do Ritual) Meses e (Nível do

Ritual) x 45 Galeões para preparar o Ritual para a execução. Além disso, para que o Ritual seja bem sucedido, em geral ele também irá necessitar um mínimo de (Nível do Ritual) auxiliares. Eles não precisam ter Rituais, apenas voluntariar-se, embora eles saberem Rituais costuma ajudar...

Christian passa então a preparar o ritual. Ele gasta 9 meses e a considerável quantia de 405 Galeões em Artefatos, Poções e preparações no Ritual. Além disso, ele “convence” 9 de seus seguidores do Rakshasa a o acompanhar no Ritual.

3-) Executando o Ritual:

O bruxo então irá executar o ritual normalmente, rolando o mesmo tipo de Teste de Ritual normal (um teste prolongado que, em geral, não pode ser ‘prolongado’ por mais que CON+WILL horas). Normalmente só se permite um primeiro teste após (Nível do Ritual-1) Horas, e cada teste representa uma hora de gasto no ritual. A única consequência grave está no caso de uma Falha Crítica. Veja abaixo em “A Falha do Ritual”.

Ocasionalmente, um Ritualista pode passar a outro a possibilidade de continuar o Ritual. Isso é permitido, mas o Ritualista que irá assumir deve continuar do ponto aonde o outro parar. Para isso, ele deve fazer um teste da Perícia **Ritual** previamente. Além disso, o Ritualista deve ter participado de toda a preparação do Ritual e deve fazer parte dos assistentes escolhidos pelo Ritualista principal. Este, por sua vez, pode deixar o comando, mas não pode se afastar muito do Ritual (no máximo, **Rituais x 2** metros do ponto aonde o Ritual está acontecendo), embora possa, próximo ao local do Ritual, fazer qualquer coisa, como comer ou descansar, e depois pondendo até mesmo reassumir o comando do Ritual.

Christian passa a execução do ritual, começando a oferecer seus sacrifícios profanos e cantar seus cânticos negros. Ele levará no mínimo 9 horas para ser entoado. Só na 8ª Hora ele poderá executar um teste.

4-) A Falha do Ritual:

Inevitavelmente, todo Ritual (felizmente!) possui uma “Falha” (na verdade, não uma Falha real, mas sim uma condição que deve ser mantida intacta durante todo o ritual). Por exemplo, se em um Ritual qualquer tiver cinco velas, basta que uma seja apagada, movida, cortada, ou outra condição qualquer, o Ritual falha criticamente. Não à toa, além dos auxiliares mínimos exigidos pelo Ritual, os bruxos, quando executam Rituais, colocam pessoas para guardar a região do Ritual, de forma a impedir que a Falha do Ritual ocorra.

Para saber qual é a Falha do Ritual, é necessário ter acesso às mesmas fontes de pesquisa do bruxo que está executando o Ritual e ser bem sucedido em um teste na Perícia Mágica **Rituais**. São necessárias (Nível do Ritual/2, arredondado para cima na primeira casa decimal) horas para se analisar o Ritual atrás da Falha. O bruxo pode divi-

dir o tempo por um divisor de ½ cumulativo, mas cada um desses divisores provoca um modificador -10% no teste.

Isso permite ao bruxo saber qual é o ponto aonde está a Falha. Daí para conseguir provocá-la, são outros quinhentos.

O problema ao Ritualista é o seguinte: se ele tiver alguma Falha Crítica no Teste de Rituais, ou se a Falha do Ritual for provocada, o bruxo receber (Nível do Ritual)d10 Pontos de dano, e seus auxiliares metade desse dano. A única coisa que um bruxo pode fazer nesse caso é testar WILL (teste difícil) para ver se reduz o dano pela metade. Caso os PVs cheguem a 0 por causa desse dano, um Teste de Morte deve ser exigido: o personagem deve ser bem sucedido em um teste Difícil de CON, caso contrário o personagem morre. Caso o personagem sobreviva, ele recebe (Nível do Ritual) pontos de Aprimoramentos Negativos, devido ao ‘Choque de Retorno do Ritual’, ou perde esse número de pontos em Aprimoramentos (sempre em coisas mentais, como Senso de Direção e Senso Numérico, por exemplo), ou ainda perde duas vezes esse número de pontos de Aprimoramento Negativos em Atributos Mentais e na CON (à escolha do Mestre).

Hugh Burroughs, um Auror, encontra anotações estranhas sobre um ritual que o Líder dos Rakshasa estaria executando. Ele analisa os papéis atrás da Falha, mas seu tempo é curto: pelo que dá a entender, o Ritual já começou. Ele então resolve acelerar a pesquisa. O ritual é nível 9, portanto o tempo mínimo seria 4.5 horas. Hugh decide tentar reduzir o tempo necessário mais um nível, para 2.3 horas (4.5 dividido por 2, conseguindo 2.25, arredondando para cima na primeira casa, 2.3). Mas ele precisa ir ainda mais rápido e reduz ainda mais o tempo, para 1.2 (2.3 dividido por 2, 1.15, arredondando para cima na primeira casa, 1.2). Ele então faz o teste a -20% (os dois níveis que ele acelerou). Ele rola contra 18% e obtêm um 13. Ele agora sabe que tudo que ele precisa fazer é substituir ao menos duas velas do Ritual, feitas de sebo humano, por velas comuns.

Agora, como ele vai fazer isso é que são elas...

5-) Rituais Antitrouxa:

Um dos rituais mais comuns e mais simples que um bruxo pode normalmente querer fazer é o Ritual Antitrouxa, ou seja, um Ritual que prepara uma região como área Antitrouxa, aonde nenhum trouxa pode entrar. E esse ritual não é dos mais complexos para ser feito, a não ser que ele precise cobrir um grande espaço ou então durar muito tempo. Um Ritual Antitrouxa também depende dos “efeitos colaterais” que um trouxa sofre ao tentar entrar em uma área antitrouxa, da possibilidade de permitir que bruxos ‘reboquem” (ou seja, tragam consigo) trouxas, e de quão forte deve ser a mente de um trouxa para resistir aos efeitos negativos da área antitrouxa e ver a área protegida pelo Ritual Antitrouxa.

Harry Potter RPG

Um Ritual Antitrouxa é considerado um Ritual de nível básico 3, mais 1 para cada 500 metros de raio esférico extra (o básico oferece 500 metros de raio esférico “gratuito”), mais 1 para cada semana que o Ritual irá durar (o Ritual dura normalmente apenas 1 semana, sem permitir reforço), ou +10 caso deseje-se uma área Antitrouxa permanente, mais 3 caso deseje-se permitir o “reboque” de trouxas, mais 1 para cada 5 pontos de Força da Área para impedir que um trouxa a veja (mediante um teste de Resistência de Força da Área vs. WILL do trouxa), mais modificadores de acordo com os “efeitos colaterais” que deseje-se caso um trouxa tente entrar na área sem passar no teste de Resistência dito acima:

Tabela nº 8 – Modificadores por ‘Efeito Colateral’ para Rituais Antitrouxa

Mod.	‘Efeito Colateral’
+1	Rebote: O trouxa é “rebatido” de volta para o “lado trouxa” da barreira. Esse efeito não pode causar dano, mas qualquer tipo de “efeito especial”, desde um simples bater de cara com a parede até efeitos dignos de <i>Matrix</i> podem ser adicionados.
+1	‘Lembranças’: O trouxa possui “lembranças” disparadas na sua mente, por mais imbecis que sejam, como pagar uma determinada conta ou visitar a tia av
+1	Imapeável: A área (e nada dentro dela) definitivamente não pode ser rastreada por nenhum meio tecnológico, não importa qual: GPS, rastreadores, radar, nada em absoluto funciona para rastrear a área. É como se ela simplesmente “sumisse do mapa”
+2	Visão Errônea: O trouxa vê o local protegido como qualquer outra coisa, exceto como o que ela é de verdade.
+2	Memória Apagada: O trouxa pode até ver a área protegida pelo Feitiço Antitrouxa, e até mesmo entrar nela, mas sua mente é obliada tão logo ele se afaste da região protegida, de forma que ele não se lembre do que viu.
+2	‘Passando Lotado’: O trouxa simplesmente entra por um lado e sai pelo outro, sem sequer notar a presença da área protegida. É como se ela nunca existisse para o trouxa.

Rituais Antitrouxa tem um efeito muito peculiar: NENHUM aparato tecnológico funciona dentro dele. Isso se deve ao fato de a magia ser tão impregnada nesse local que componentes tecnológicos simplesmente param de funcionar, embora não estejam defeituosos (ou, ao menos, mais defeituosos do que estavam antes de entrar na área protegida pelo Ritual Antitrouxa). Apenas alguns poucos magos, conhecidos como *tecnomantes* podem, utilizando-se de uma arte altamente experimental chamada *tecnomancia* (que, para efeito de regras pode ser considerada uma especialização de Feitiços e/ou Encantamentos), vencer, mesmo que em parte, essa limitação.

A Falha de Ritual padrão em um Ritual Antitrouxa é colocar um trouxa (disfarçadamente ou não) dentro do raio esférico da futura área antitrouxa durante pelo menos 20 minutos ininterruptos, a qualquer momento do ritual.

Exemplo: *Christian, após alguns acontecimentos, constrói uma pequena base de operações em um antigo castelo na Ilha de Man (uma pequena Ilha que fica entre as Ilhas Britânicas e a Ilha da Irlanda). Ele então decide encantar a propriedade com um Ritual Antitrouxa, de forma a poder formar uma base na qual os integrantes do Rakshasa vão poder se preparar para espalhar o caos e o terror para todo o mundo bruxo e trouxa.*

Ele decide que o raio esférico será de 5 km a partir do centro do Castelo (+10), aonde ele fará o ritual. Essa será permanente (+10), permitirá o “reboque” de trouxas, para ele poder trazer os trouxas que sequestrará para seus sacrifícios profanos(+3), e terá uma Força 20 (capaz de vencer a WILL da maior parte dos trouxas (+4), que irão ter uma visão errônea e “lembranças” de compromissos importantes conforme se aproximarem. Além disso, o local será Não-Localizável por meios tecnológicos (+4). Totalizando, o ritual será um ritual de nível 34 (BEM maior que 10 e mais que três vezes maior que seu nível 9 em Rituais). Ele passará 34 dias e terá que passar em testes para Pesquisar o melhor Ritual, e depois deverá preparar o Ritual adequadamente. E sempre existe o risco de um trouxa cair de paraquedas (às vezes literalmente), durante a execução do Ritual, causando a Falha do Ritual.

6-) Rituais para Aparatação e Anti-aparatação:

Outro ritual muito feito por bruxos é o que impede que bruxos aparatem (ou seja, teleportem-se) de e para uma determinada região. Junto com ele, existe um que cria uma região para a qual é mais fácil aparatar, chamado de Portos de Aparatação (algo mais ou menos como um Heliporto trouxa).

Um Ritual de Anti-Aparatação ou de Aparatação é de nível básico 5, somando os mesmos modificadores de distância e duração que os rituais Antitrouxa impõem.

A Falha do Ritual em Rituais de áreas de Aparatação e Anti-Aparatação é a seguinte: normalmente, um dos componentes de um ritual Anti-Aparatação é uma barra pequena de Ferro Frio, e o de um ritual de Aparatação é uma barra de Prata. Se o elemento contrário for arremessado em um local do chão da área (pode ser no teto de um castelo), a Falha terá sido provocada.

Exemplo: *Christian, após muito esforço, conseguiu tornar a região do castelo que é dele uma área anti-trouxa. Ele então decide tornar a região inteira permanentemente anti-aparatação (ele é um tanto paranóico quanto sua própria segurança). Ele soma aos 5 básico +10 para tornar o feitiço permanente e outros +10 para cobrir o raio esférico desejado, tornando o Ritual um Ritual de nível 25.*

Ninguém disse que seria fácil ser um Ritua-

lista.

Capítulo 10: Poder Mágico – Adivinhação

“ Ah... Estou cheio tio! – disse Liam, ainda flutuando levemente, depois de tomar uma ‘delícia gasosa’.
- Percebi... – disse ele, sorrindo – Agora que você está de estômago cheio, vamos continuar suas compras. Vejamos... – pensou alto Hugh, contando as lojas nos dedos – Floreios & Borrões... Olivaras... Botica... Madame Malkin... Ah, falta comprarmos sua coruja! Vamos então!
Quando Liam saiu da Florean Fortescue, ele esbarrou sem querer em uma senhora velha e enrugada, marcas do tempo em seu rosto, sendo tantas delas quanto seus fios de cabelos brancos. Seu nariz adunco lembrava a Liam as bruxas dos Contos de Fadas dos trouxas. Mas sua cara de boazinha sensibilizou Liam.
- Desculpe, senhora... – disse Liam, estendendo-lhe o braço – Deixe-se ajudá-la a levantar...
Na hora que ele tocou a mão da velha bruxa, Liam percebeu que ela tinha uma tatuagem em forma de lua minguante na testa, em cor azul:
- Seu tio é grande, mas você ainda será maior que seu tio... Terás papel decisivo na salvação dos bruxos de seu pior inimigo... Em seu sangue, existe uma força maior do que você imagina, pronta para brotar...
- Como? – disse Liam.
- Venha, Liam! – disse Hugh, pela primeira vez em um tom mais sério, praticamente arrastando Liam pelo braço, indo ainda mais rápido do que antes para a Animais Mágicos.
- Mas o que...
- Liam, aquela senhora possui a marca das Wiccas.
- Wiccas?
- São bruxas irlandesas cuja grande especialização é a Adivinhação. Quase todas possuem poderes premonitórios muito fortes. E ela tocou em você...
- E o que tem isso demais?
- Elas podem ler o futuro pelo toque das mãos... Muitos as temem, e outros tantos as desprezam, mas elas possuem poderes reais, nunca se esqueça disso: elas são capazes de tornarem sua vida um mar de graças ou um verdadeiro inferno... Velhas agoureiras!

Adivinhação. Uma das artes mágicas mais estranhas que alguém pode possuir. Mesmo entre os bruxos, os adivinhos não gozam de boa reputação. Alguns são charlatões que exercitam lógica e outras coisas. Outras são pessoas agoureiras capazes apenas de preverem mortes e desgraças. Adivinhos que realmente são úteis são talvez o tipo mais raro, pois eles devem ser capazes de ver mais que desgraças e morte o tempo todo.

Como nos capítulos anteriores, iremos nos utilizar de um personagem-exemplo de série mais avançada para ver melhor o funcionamento do Poder de Adivinhação:

Irmã de trigêmeos, Sally Wittlesbach é a única dos três que não é idêntica (seu irmãos gêmeos, Eric e John, são extremamente idênticos, tanto em corpo quanto em pensamento.) Sally é amiga e companheira, e talvez pouco lembre uma Adivinha. Mas não duvide: seus poderes de Adivinha são enormes. Os Wittlesbach carregam sangue real e sangue cigano nas veias, e seus poderes de Adivinhação são incríveis nas mulheres. Selecionada para Lufa-Lufa, nunca desejou aprender a dominar seus poderes de adivinha para proveito próprio, e sim para utilizá-los quando forem necessários. Sua confiança no Destino é tão grande que ela não precisa a reafirmar: suas atitudes o fazem por ela. Ela é leal e joga limpo, e sucede atualmente a Cedric Diggory como a lufana por excelência.

1-) Métodos de “tirada da sorte”:

Um Adivinho deve sempre ter um treinamento muito avançado no quesito Métodos Divinatórios. Isso em

termos de regras funciona assim: a cada nível de Poder Mágico em Adivinhação e a cada Nível que subir como Bruxo de Hogwarts, o personagem deve comprar um Método Divinatório qualquer que ele já saiba usar com maestria (no caso de sistemas amplos, como o Tarô, cada variante conta como um Método). Além disso, para cada 4 pontos de INT, arredondado para cima, ele compra mais um Método.

Toda vez que um bruxo utilizar-se de um Método Divinatório que já conhece, ele recebe um bônus de -1 ou -2 no nível da Adivinhação. O Mestre tem total direito de definir quaisquer Métodos Divinatórios que desejar, inclusive criando seus próprios:

Exemplo: Sally já é uma Adivinha muito experiente. Além disso, sua dedicação é tanta e seu talento tão grande, que ela domina uma grande quantidade de Métodos Divinatórios. Ela tem 7 (nível de Adivinhação) + 5 (1/4 de sua INT 18, arredondado para cima) + 4 (Seu nível como Bruxa de Hogwarts)=16 Métodos aos quais domina. Ela então escolhe: Borrás de Chá, Cartomancia, Mapas Astrais, Orbes, I-Ching, Tarô de Marselha, Tarô Egípcio, Tarô Cigano (tipos de baralhos de Tarô), Radiestesia, Runas Nórdicas (existem vários tipos de adivinhações baseadas em runas), Numerologia, Visões, Palma das Mãos, Horóscopo Chinês, Cabala e Nomes Mágicos (ou seja, baseado na vibração do nome do lugar/pessoa).

2-) Preparando seus próprios materiais:

Um bruxo que possua Adivinhação e Encantamentos, além da Perícia Artes é capaz de preparar seus próprios

materiais de consulta. Eles devem ser feitos pelo próprio bruxo, que deverá seguir os mesmos passos descritos no Capítulo de Encantamento para a criação de Armas-Varinha (ou comprados por alguém que consiga prepará-las. Neste caso, o bruxo deverá também “descontaminar” os materiais). Um bruxo pode, da mesma forma quando cria uma Arma-Varinha, torná-la capaz de ser usada por outros bruxos. As regras e tempo são exatamente os mesmos. Os materiais podem mudar (papel, tintas, madeira, etc...), mas os custos são EXATAMENTE os mesmos. Esse custo deverá ser pago para cada Método Divinatório a ser usado.

Exemplo: Sally percebe que realmente está ficando muito boa em Adivinhações, e decide então construir seu próprio conjunto de ferramentas para consultas. Como ela tem acesso a 12 Métodos Diferentes, e cada Método exigiria todo um conjunto de testes, Sally resolve construir ferramentas para Tarô de Marselha (um baralho de Marselha desenvolvido por ela mesma), I-Ching (3 moedas forjadas e criadas por ela mesma), Runas (um saco de Runas Futhark, ou Runas Nórdicas) e para Radiestesia (duas varretas de Prata Féérica pura).

Ela gasta então 80 Galeões (todas as suas economias dos últimos quatro anos), e faz todos os testes necessários. Ao final de 4 meses, ela consegue, depois de muito esforço, forjar suas ferramentas de consulta.

As dificuldades na capacidade de forjar-se boas ferramentas de consulta valem a pena: ao utilizá-las, o bruxo poderá receber um bônus de -1 a -2 no nível da Adivinhação.

Porém, caso ela seja utilizada por outro bruxo sem ela ser ter sido preparada especialmente para ser usada por outros bruxos, ou se o mesmo foi usado por trouxas, ele conta como um item de Adivinhação “contaminado”, veja abaixo.

3-) Itens “contaminados”:

Algumas vezes, por conveniência ou falta de opção, o Adivinho vê-se obrigado a usar-se de itens “contaminados”, ou seja, que tenham sido usados por trouxas ou por outros bruxos. Quando ele se encontra nessa situação, ele recebe um modificador de +2 no Nível da Adivinhação, representando a “interferência” nas vibrações e o “obscurecimento” da Visão Interior provocado pelo uso de itens “contaminados”. O mesmo vale para o uso de itens que não sejam nem um pouco preparados para o mesmo.

Exemplo: Sally Wittlesbach deseja fazer um Mapa Astral de um amigo dela de Grifinória, Mitch McGregor, mas não possui mais nenhum pergaminho especialmente preparado para isso. Então, ela pega e rabisca rapidamente um círculo e as casas zodiacais e outras informações do gênero em um pergaminho qualquer. Por não estar utilizando algo nem um pouco preparado para a situação, ela recebe um +2 no Nível da Adivinhação.

Uma boa coisa para o bruxo é que, se ele tiver tempo e conhecimentos suficiente, ele pode “preparar” um objeto “contaminado” para ser usado da forma normal. Isso leva um número de horas equivalente a (11-Nível de Adivinhação), ou seja, de 1 a 10 horas, de dedicação absoluta e exige que o bruxo tenha Encantamentos ou Feitiços 4 e Adivinhação 2, e também exige um Teste de Adivinhação 4. Se o personagem tentar “acelerar”, esse teste aumenta em 1 Nível por Hora a menos (mínimo de 1 hora).

Se o personagem for bem-sucedido no Teste de Adivinhação, ele conseguiu “purificar” o item, ou seja, torná-lo adequado para a Adivinhação, removendo o modificador de +2 no Nível da Adivinhação.

Exemplo: Sally percebe que tem bastante tempo então resolve gastar algum tempo preparando o pergaminho para usá-lo como um Mapa Astral conveniente (ou seja, ela vai desenhar todos os desenhos e runas exigidos de forma precisa). O Mestre calcula que Sally precisará de um total de 4 horas de dedicação absoluta ao trabalho com esse pergaminho, para que ela teste com Adivinhação 4. Como ela é muito hábil, ela decide acelerar o processo em três horas, mandando o nível para a “descontaminação” para Adivinhação 7, que é igual ao seu nível 7. Ela testa contra sua Perícia de 78%, conseguindo um 68, conseguindo passar no teste.

4-) Testes de Adivinhação:

Um Teste de Adivinhação é um teste de Magia comum, que pode ser “prolongado” indefinidamente.

A possibilidade de “prolongamento” oferece a chance de um bruxo conseguir informações “aos poucos”. Em termos de regras, cada teste bem-sucedido em uma Adivinhação fornece um “pedaço de informação” (à critério do Mestre).

Porém, isso arrisca também o bruxo quanto a possibilidade de não conseguir ver mais nada naquela pessoa por algum tempo. Caso o bruxo “prolongue” o teste e role uma Falha Crítica, ele não poderá mais tentar ver nada naquela pessoa por um ano e um dia, conforme manda a tradição.

O nível básico de todas as Adivinhações é dependente do que se deseja fazer. Ver o passado é mais fácil que ver o futuro, e quanto mais próximo ou distante, mais difícil fica. Além disso, ver o destino das pessoas fica mais difícil:

Tabela nº 9 – Níveis Básicos das Adivinhações:

Circunstância	Nível Básico
Passado próximo (número de Meses igual a 3 vezes o nível de Adivinhação ou menor)	2
Passado distante (número de Meses maior que 3 vezes o nível de Adivinhação)	5
Presente (por exemplo, obter informações sobre o que alguém está fazendo e a chance disso dar certo ou não)	3
Futuro próximo (número de Meses igual a 3 vezes o nível de Adivinhação ou menor)	4

Circunstância	Nível Básico
Futuro distante (número de Meses maior que 3 vezes o nível de Adivinhação)	6

A Adivinhação também está sujeita a modificadores conforme a circunstância, sujeito a modificadores conforme a necessidade:

Tabela nº 10 – Modificadores de Nível de Adivinhação

	Circunstância	Mod. no Nível:
Pergunta	Pergunta muito pessoal	+2
	Pergunta pessoal	+1
	Fato conhecido	-1 a -2
	Pergunta genérica	+3
Familiaridade	Familiar do bruxo (da Família, Aliado/Inimigo, Parceiro, integrante de Grupo de Aliados/Inimigos)	-2
	Pessoa conhecida do bruxo	-1
	Desconhecido do bruxo	+1
	Pessoa totalmente desconhecida pelo bruxo	+2
Presença	A pessoa está presente	-1
	A pessoa está diante do bruxo	-2
	A pessoa não está presente	+1
	A pessoa está muito distante do bruxo (mais que 100 vezes o nível de Adivinhação do bruxo em metros lineares)	+2

Depois de definido o Nível da Adivinhação, o bruxo poderá decidir como “prolongar” o teste à sua escolha.

Exemplo: Sally continua no Mapa Astral de Mitch McGregor. Ela deseja ver o futuro dele no ano. Um ano tem 12 meses, o que é menos que os 21 meses que Sally pode ver com facilidade, o que indica que ela quer ver o futuro próximo de Mitch, dando-lhe um nível básico de 4. Sally não sabe o que procurar, então utiliza-se de uma pergunta genérica, somando um +3 em seu nível. Em seguida ela reduz em -2 o nível, pois Mitch é parte de seu Grupo de Aliados. Mitch está distante, mas não muito, do local aonde ela está fazendo o Mapa Astral (a biblioteca fica por volta de 300 metros lineares da Torre de Grifinória, aonde ele estava a hora que começou a fazer o mapa). Somando tudo, Sally fica com um nível de Adivinhação para o Mapa Astral de Mitch de 6. Como 6 é menor que 7, ela rola contra sua Perícia de 78%+10%, dando 88%. Ela decide então não pagar para ver e rola em um único teste, sem “prolongar” o teste, obtendo um 48 e conseguindo traçar o Mapa Astral de Mitch.

É possível para uma pessoa bloquear uma tentativa de um bruxo ver seu passado, presente ou futuro. Para isso, ele deve ser bem-sucedido em um teste de WILL com um modificador de distância igual ao inverso do aplicado ao nível da Adivinhação vezes 10% (se o bruxo tiver com um modificador de distância -2, ele deve ser capaz de fazer

uma WILL a +20%). Porém, a pessoa deve estar consciente de que o bruxo está tentando fazer uma Adivinhação sobre ela. Um bruxo com Adivinhação 2 e Feitiços 2 pode “perceber” isso a qualquer momento, e com um teste bem sucedido de Adivinhação contra nível 7, pode perceber de quem se trata.

6-) Visão além do alcance:

Um bruxo pode usar seus poderes de “Adivinhação” para ver um alvo que esteja além de sua linha de visão. Ele precisa ter pelo menos Adivinhação 2 para poder fazer isso. Para isso, testa contra presente, mas ela deve conhecer a pessoa ou local que deseja ver (ou ao pelo menos ter visto pelo menos uma vez o local ou pessoa, nem que seja por fotografia). O alvo é considerado “diante do bruxo” se ele estiver a até um número de quilômetros equivalentes ao Nível de Adivinhação do bruxo, presente se estiver a até duas vezes essa distância, não presente se estiver a até quatro vezes essa distância, e muito distante caso contrário. É impossível ver um lugar a mais de 1000 vezes o Nível de Adivinhação do bruxo, mas se for uma pessoa, ela poderá ser “vista” à qualquer distância.

7-) Psicometria:

Todo bruxo com um mínimo de Poder de Adivinhação (mais exatamente, nível 3) consegue, ao tocar um objeto e se concentrar corretamente, obter “visões” sobre o objeto, seu dono e sobre como o objeto foi utilizado. O nível básico do teste é 3, mais modificadores por familiaridade com o dono do objeto, mais modificadores pela(s) informação(ões) desejada(s). O bruxo deve tocar o objeto do qual deseja obter informações com as mãos nuas (luvas impõe um modificador de +1 no nível da Adivinhação), e não pode fazer mais nada enquanto estiver fazendo a psicometria (qualquer distração causa uma Falha). No caso de Falha Crítica, o Adivinho tem a “Visão Interior” barrada com aquele objeto, não podendo tentar mais nada quanto a ele por 1 semana e 1 dia.

Tabela nº 11 – Modificadores de Informação para Psicometria

Mod.	Tipo de Informação desejada
+1	Objetivo do objeto: Porque ele foi construído e/ou porque foi utilizado na circunstância em questão.
+1	Psique do usuário (no momento do último uso): O que o usuário do objeto sentia no momento em que o usou pela última vez
+3	Psique do usuário (normal): O que o usuário do objeto sente (reflete também posições gerais sobre a pessoa)
+3	Informações gerais do usuário: Tipo de sangue (questão de pureza de sangue bruxo), bruxo ou trouxa, idade aproximada, etc...

<i>Mod.</i>	<i>Tipo de Informação desejada</i>
+4	Visão do último uso: Vê 3d10 segundos do que aconteceu do último uso. Esses segundos não precisam ser consecutivos, e aparecem ao Adivinho como ' snapshots', ou seja, pequenas confusas seqüências de som, imagem e movimentos.
+5	Visão do rosto do usuário: Vê o último usuário do objeto, normalmente na forma de uma visão turva.
+6	Nome do usuário: Nome completo do último usuário e informações específicas sobre ele, como localização aproximada atual, etc...
Variável	Psique do usuário (no momento de usos anteriores): O que o usuário do objeto sentia no momento em que o usou em usos mais antigos (+1 básico, +1 para cada uso anterior ao último. Por exemplo: o antepenúltimo seria +3)
Variável	Visão do último uso: Vê 3d10 segundos do que aconteceu em usos anteriores do objeto. Esses segundos não precisam ser consecutivos, e aparecem ao Adivinho como ' snapshots', ou seja, pequenas e confusas seqüências de som, imagem e movimentos. (+4 básico, +1 para cada uso anterior).

É importante notar que a maior parte dessas informações sempre irão aparecer de forma turva e confusa, com barulhos etéreos e outras coisas do gênero (para quem gosta

de exemplos de filmes, o seriado *Millenium* está recheado de exemplos interessantes sobre como o poder de psicometria funciona).

Exemplo: Sally está procurando seu amigo Mitch McGregor, que desapareceu a alguns dias. Ela encontra uma espada que reconhece como sendo a Espada do Trevo de Quatro Folhas, um item mágico poderoso, pertencente a Mitch. Ela então respira fundo, tira as luvas de couro de dragão que usava por causa do frio que fazia em Hogwarts e toca a espada. Ela deseja saber o que aconteceu, porque a espada estava largada ao chão e porque Mitch a teria usado.

Ela tem que fazer um teste de Adivinhação contra nível 3 + 4 (para ver o que aconteceu) + 1 (para saber porque Mitch utilizou a Espada do Trevo de Quatro Folhas) – 2 (modificador de familiaridade com Mitch, que é um grande amigo dela). Fazendo as contas, temos um nível de Adivinhação 6, que é igual ao seu nível de Adivinhação (6) 78%. Ela rola então e obtem um 45%, vendo imagens de pessoas se aproximando de Mitch, uma luta, Mitch desacordando e a Espada caída no chão. No clarão ela viu também uma invocação da Marca Negra, símbolo de Voldemort e ouve gargalhadas sinistras, sentindo que Mitch utilizou a Espada para se defender.

Capítulo 11: Poder Mágico – Animagia

Depois do problema com a velha Wicca, Liam foi com seu tio para a loja chamada Animais Mágicos, aonde eles vendiam todos os tipos de animais: ratos brancos dançarinos, gatos negros quase do tamanho de panteras, aves de todos os tipos. O cheiro era ruim, mas Liam percebeu que não era o cheiro de coisa morta que vinha, por exemplo, da Botica (aquele sim era de matar)! Liam e Hugh escolheram uma bonita coruja das neves, à qual chamaram de Vox (como em Bono Vox, vocalista do U2). Depois, na hora de pagar...

- Espero que não esteja mais vendendo animagos... – comentou discretamente Hugh ao Atendente

- Claro que não! Não somos como os mercenários da Travessa do Tranco! – disse, com um tom leve de ofendido o atendente da Animais Mágicos.

- Animago? Tio, o que é um animago? – disse Liam.

- Assim que sairmos, eu explico...

Ao saírem, Hugh decidiu passear despreziosamente com seu sobrinho Liam pelo Beco Diagonal.

- Na verdade, Liam, animago é um bruxo que é capaz de se transformar em animais. Esse é um poder que criminosos adoram utilizar para escaparem das garras da justiça. Por isso mesmo ele está sujeito a severíssimas normas do Ministério da Magia, e o não cumprimento delas acarreta em multas pesadíssimas ao bruxo que as descumprir.

- Tá, mas como é que um animago se transforma... - disse Liam, quando, ao virar para o lado aonde estava o seu tio, reparou que havia um gato lá. Mais exatamente, o gato que havia o seguimento de sua antiga casa até perto do beco aonde ele foi encontrado. Agora que observava o gato mais de perto, percebia que o mesmo tinha um furo na orelha semelhante ao furo que seu tio tinha para usar um brinco de argola meio punk que adorava.

- Tio, você é um... – disse Liam para o gato.

O gato meneou com a cabeça e miou de aprovação.

- Então, foi assim que você me observou por tantos anos?

Liam colocou o gato no chão, e o mesmo contorceu-se, rapidamente voltando a ser seu tio Hugh.

- Sim, Liam. Andar como um gato nos dá vantagens, como observar certos locais sem chamar a atenção dos trouxas...

Mas eu sou um animago registrado, ou seja, o Ministério da Magia sabe que eu sou capaz de usar Animagia. Isso me impede de utilizar a animagia, por exemplo, para me esconder dos bruxos. Não que eu pretenda fazer isso, mas se algum dia eu precisar, não poderei fazer.

“Muitos bruxos criminosos são animagos ilegais, ou seja, não são registrados no Ministério da Magia. O grande problema disso é que lhes dá uma liberdade de ação que eles não deveriam ter...”



Animagia. Procurada por Aurores e criminosos igualmente, é a capacidade de um bruxo se transformar em animais. Existem muitas formas de um bruxo utilizar-se da Animagia, tanto para o bem quanto para o

mal.

Nesse capítulo, diferentemente dos outros, não vamos construir nenhum personagem-exemplo, e sim aproveitar um já existente, no caso Timothy Robbins (do Capítulo de Transformações), que além de muito hábil em Transformações, ainda está aprendendo também Animagia.

1-) Transformações e Animagia:

Uma das primeiras perguntas que pode-se fazer sobre a Animagia é: “Se basicamente Animagia é a capacidade de um bruxo se transformar em animal, porque então Animagia não é incluída em Transformações?” Isso é por causa que o Animago não precisa utilizar-se de nenhum artifício para transformar-se em animal. Isso é, digamos assim, natural para ele.

Por isso, Animagia e Transformações são dois poderes separados. Um bom animago não precisa ser necessariamente um bom transformador.

2-) Animagos Ilegais:

Uma das coisas que mais acontecem no mundo dos bruxos são bruxos que são obrigados a pagar multas altíssimas, com valores girando na casa de milhares de Galeões, por utilizarem-se ilegalmente da Animagia. Isso deve-se ao fato que o uso ilegal de Animagia é prática comum entre bruxos criminosos.

Em termos de regras, ser um Animago Ilegal conta como um Segredo de -1 ponto.

4-) Evolução na Animagia:

Ser um animago leva muito tempo. A cada ano, em tempo de jogo (não a cada Nível), você pode colocar apenas 15 pontos de Perícias Mágica e 1 Ponto de Poder Mágico em QUALQUER Animagia.

Cada animal no qual o bruxo se transforma conta como uma Perícia de Animagia diferente (o poder, porém, é usado o mesmo para todas as Animagias).

3-) Teste de Animagia:

Um Teste de Animagia é um Teste de Magia comum, que pode ser “prolongado” indefinidamente. Cada sucesso representa um passo da Transformação. Porém, em caso de Falha Crítica, o bruxo volta automaticamente ao

estado inicial. O nível básico da transformação depende do quão diferente do ser humano é uma criatura.

O nível depende da complexidade das alterações em relação à forma humana:

Tabela nº 12 – Níveis Básicos de Animagia

<i>Modificações</i>	<i>Nível da Animagia</i>
Quase-Humano (Gorilas, Orangotangos)	2
Animal Grande (Cão São Bernardo, Lobo, pantera, leão)	4
Animal Pequeno (Cão Chiuaua, Gato)	6
Animal Muito Pequeno (Rato, Lagarto, Cobra)	7
Animal Minúsculo (Joaninha)	8

Regra Opcional: Modificador para Animagia baseada na Espécie

Se o Mestre desejar, ele pode aplicar um modificador na Animagia baseada na Espécie do Animal no qual o Animago deseja se transformar. Esse modificador é dependente do quão “evoluída” a Espécie é segundo a escala evolutiva normalmente adotada pelos biólogos: Mamíferos, Aves, Répteis, Anfíbios, Peixes, Invertebrados em geral. Cada “passo para trás” em relação aos mamíferos soma um modificador +1 na transformação do Animago. Se o mestre desejar, ele pode utilizar essa regra sempre que desejar transformar um animal em outro ou um ser humano em um animal, sempre contando que qualquer modificação no “grau evolucionário” do animal soma modificadores +1 por “passo” para cima ou para baixo na “escala evolucionária”.

Exemplo: Timothy é um Animago Registrado, capaz de virar um Falcão. Como um Falcão pode ser considerado um Animal Grande, sua dificuldade seria 4 (o que daria um teste contra sua Perícia Efetiva), mas o Mestre está adotando a regra opcional de “graus evolucionários”. Como o Falcão é uma ave, e uma ave é um “passo evolucionário”

rio para trás” em relação aos mamíferos, ele recebe um modificador +1 no nível da Animagia, mandando-a para 5 e a igualando a seu nível de Animagia (o que mantém o teste na Perícia Efetiva).

Enquanto transformado, todas as armas naturais do animal estão à disposição do bruxo, que fica à mercê de algumas características mentais do animal (como lamber a si próprio quando vira gato). Para todos os efeitos, ele é considerado um animal, embora retenha personalidade e inteligência humana. Seus pertences não são perdidos, transformando-se junto com o bruxo, desde que eles estejam, de alguma forma “atados ao corpo” (por exemplo, vestidos ou presos num coldre, bainha ou guardados em uma mochila).

4-) Imitando animais:

Um truque que é muito usado por animagos na hora de se transformarem é imitar o animal no qual eles desejam se transformar.

Em termos de regras, o personagem deve ser bem sucedido em um teste Normal de Artes (Atuação), o Animago recebe um bônus de -2 no nível da Animagia.

Além disso, se o Animago tiver 0 em Animagia, mas não tiver Inaptidão à Animagia, ele pode tentar um “teste prolongado” de Animagia, usando a mesma regra para teste de Nível de Poder 0

Exemplo: Nakuru deseja se transformar em Falcão para acompanhar Tim Robbins em uma perseguição a um Comensal. Porém ela tem Animagia 0. Mas como ela não é Inepta com Animagia, o Mestre permite um teste de Animagia em Poder 0.

5-) Desfazendo a Animagia:

Um Animago volta ao normal com apenas um teste Simples de WILL, mas sem receber nenhum bônus (redutores continuam sendo aplicáveis). Ele pode fazer quantos testes quantos necessários, e precisa passar em apenas 1 teste para voltar à forma humana.

Capítulo 12: Algumas informações sobre os bruxos e sua sociedade:

Liam aprendeu muito sobre os bruxos naquele dia... Ele pensava que a até 2 meses atrás ele sequer imaginava que um mundo como aquele existisse, e pior, sequer ousasse sonhar que ele PERTENCIA a aquele mundo, que aquele era seu verdadeiro lar. Não se sentia mais deslocado, já fizera amigos e até mesmo um inimigo, como todas as pessoas deveriam ter.

Foi quando, pouco depois de voltarem à Londres dos trouxas, Liam fez a pergunta crucial:

- Titio, lá no Beco Diagonal tinha tanta gente... Como é que os trouxas nunca nos perceberam?

- Na verdade, isso se deve ao fato que não somos tantos assim... No Beco Diagonal tinha muitos bruxos porque lá é, digamos assim, um lugar de bruxos, um lugar para nós, entendeu Liam? – disse Hugh

- Mais ou menos... Como assim, um lugar para nós...

- Pessoas comuns não podem enxergar locais como o Beco Diagonal. Ao menos não como eles realmente os são. E são poucos os que conseguem enxergar esses locais.

- Esses locais, Liam – disse Hugh, enquanto também se concentrava no trânsito caótico de Londres – são protegidos por Feitiços e Rituais especiais, chamados genericamente de Feitiços Antitrouxa. Na verdade, existe uma infinita gama de Feitiços, Encantamentos e Rituais Antitrouxa. Alguns permitem que o trouxa entre, mas apagam a memória do trouxa tão logo ele saia da área. Particularmente não gosto desses, pois o trouxa pode resistir ao efeito da proteção e acabar lembrando-se das coisas que viu... Claro que ele irá passar por louco na maior parte das vezes, mas mesmo assim é arriscado.

- Alguns, como o da Plataforma 9 e Meia, fazem o trouxa “ricochetear”: ele não entra, batendo contra a parede ou coisas do gênero. Esses são interessantes, pois permite que um trouxa possa ser “rebocado” por um bruxo... É assim que os pais de bruxos de sangue comum entram na Plataforma 9 e Meia para darem abraços de despedida em seus filhos nos dias de embarque para Hogwarts. O problema é que da mesma forma que são “rebocados” ao entrar, precisam ser “rebocados” ao sair.

- Existem ainda aqueles que disparam “lembranças” na mente dos trouxas... Ele se aproxima da área protegida, mas quanto mais próximo fica, mais ele se lembra de pagar suas contas ou ligar para aquela sua tia que mora Só-Deus-Sabe-Onde. Eu gosto desses também, mais acho que eles perdem em “flexibilidade”, já que não dá para se “rebocar” trouxas...

- E existem aqueles que criam imagens ilusórias. Eu sei que Hogwarts está sob efeito de um desses: quem é trouxa e vê o Castelo de Hogwarts não vê-o como o belo castelo ao qual nós bruxos estamos acostumados a ver, e sim como uma pilha de ruínas... Esse tipo particularmente me desagrada, pois cria uma “falsa impressão” de Hogwarts e outros lugares assim... Mas, é isso.



Uma das coisas mais curiosas ao ler-se Harry Potter e pensar-se em seu mundo é notar sua presença dentro de seu próprio mundo, mas sua existência quase que nula no mundo

normal (o “mundo dos trouxas”). Vamos então tentar, nesse capítulo e nos próximos, descobrir mais sobre a sociedade dos bruxos e tentar entender como essa sociedade tornou-se o que é hoje.

ATENÇÃO: Muito do que está escrito aqui são especulações escritas pelo autor desse material, baseado nos livros de Harry Potter e no funcionamento da sociedade dos bruxos descrita nele. Em absoluto isso deve ser tomado como verdade. Se o Mestre desejar, ele pode alterar qualquer coisa que desejar. Apenas aconselha-se que o Mestre leia os livros de Harry Potter bem antes de fazer qualquer alteração na ambientação.

1-) Quantos bruxos existem no mundo:

Estatísticas recentes dos bruxos dizem que 2% da população mundial é composta de bruxos. Isso é, uma entre cada cinquenta pessoas em média têm capacidade plenas de controle de Magia. Acredita-se que 60% desses bruxos tenham sangue mestiço, ou seja, um dos pais é bruxo e o

outro é trouxa (pelo menos parcialmente, veja abaixo), 35% é de sangue comum, ou seja, ambos os pais são trouxas, e apenas 5% são de bruxos de sangue puro, ou seja, bruxos de famílias compostas exclusivamente de bruxos.

Mas os bruxos não são as únicas pessoas capazes de operar a magia. Acredita-se que 10% da população mundial, aí contando-se os bruxos, possuem algum tipo de capacidade mágica, incluindo desde intuições sobrenaturalmente forte até pequenos lampejos de Poderes Mágicos. Alguns dos 8% da população mundial que possuem habilidades “fantásticas” mas não são bruxos podem trabalhar para os bruxos ou irem contra eles, ou até mesmo podem ter reprimido seus poderes.

Entre os bruxos, os bruxos de nível de poder elevado como Dumbledore e Você-Sabe-Quem são muito raros (apenas 1% da população bruxa), bruxos de nível de poder grande, como a maioria dos professores de Hogwarts, são ainda uma minoria, embora mais considerável (20% da população), o restante sendo bruxos de pequeno poder, que apenas utilizam magia no dia a dia.

Acredita-se também que para cada 100 bruxos, existam pelo menos 3 seres fantásticos inteligentes, como centauros, duendes, e dragões orientais. Populações de seres semi-inteligentes, como elfos domésticos, existem na casa de 20 para cada 100 bruxos. Já animais fantásticos, como unicórnios e hipogrifos, sejam criados em cativeiro ou em colônias mágicas (semelhantes aos projetos de repovoamento de matas dos trouxas), existem na faixa de 40 por 100 bruxos. Animais comuns criados por bruxos existem na proporção de 70 a 90 deles para cada 100 bruxos, sendo que às vezes essa proporção pode superar 150 por 100 bruxos.

2-) Aparência dos bruxos:



Os bruxos, como os trouxas, podem variar na cor de cabelos e de pele, variando do branco-rosado dos nórdicos até o ebâneo dos africanos, dos cabelos negros dos japoneses aos loiros

dos caucasianos. Suas estaturas podem também variar em muito, desde os altos negros das savanas da África aos baixos mongóis do Tibete, passando pelos gregos e turcos. Existem bruxos em todas as composições étnicas que existem no mundo.

Em relação aos trouxas, não existem diferenças de aparência devido a características biológicas. A maior parte das diferenças se devem mais a quesitos culturais e sociais do que a questões biológicas.

Muito se fala do “gene bruxo”, e muitos bruxos (e trouxas que sabem de sua existência) tentam encontrar esse gene. Na verdade, em termos de genética, o bruxo segue o mesmo padrão humano comum, não podendo ser dada como uma espécie à parte. Os mais preconceituosos bruxos discordam, mas o pouco que os magigenecistas (os raríssimos magos com habilidades de perceberem DNAs) descobriram foi que não existe nenhum “gene bruxo” reconhecível.

Os bruxos gostam de vestir-se com longas becas, cartolas, chapéus pontudos e botas, sempre utilizando as cores mais extravagante possíveis, com adereços e brilho à vontade. Gostam de objetos muito decorados e talhados, e possuem um quê para objetos feitos de lã, madeira e latão.

Culturalmente, os bruxos gostam muito de artes requintadas e discussões filosóficas. Discussões sobre modas extravagantes dos trouxas também são muito bem vindas na sociedade bruxa.

3-) Distribuição geográfica dos bruxos:

A proporção de bruxos no globo é desigual, sendo mais concentrada nos países do globo com maior histórico e lenda de bruxos e de magia (como Inglaterra, Irlanda e Índia) e/ou com florestas e locais nativos preservados, principalmente se tiverem algum tipo de importância mística (como Brasil, Peru e México), e ficando praticamente inexistente em países aonde exista um cerceamento patente de liberdade (como em Israel, China, Cuba e a maioria dos países islâmicos). Porém, talvez o país com maior proporção de bruxos na população seja Luxemburgo (70% da população). Isso talvez seja possível por causa do pequeno tamanho e população total do país.

Os bruxos falam os mais diversos idiomas, inclusive idiomas “mortos”, ao menos para os trouxas, como grego antigo e aramaico. Em geral, os bruxos procuram saber seus idiomas regionais, o inglês (caso ele não o seja) e o latim. Além disso, bruxos costumam aprender a falar idiomas de espécies mágicas inteligentes, como o sereiano (das sereias e tritões) e o grugulês (dos duendes).

4-) Tecnologia:

O fato de terem acesso à magia gerou uma espécie de efeito negativo na sociedade bruxa, principalmente nos bruxos de sangue puro, e ainda mais em bruxos tradicionalistas: eles são “ultrapassados”, para dizer o mínimo.

A tecnologia bruxa é algo, para dizer-se o mínimo, incipiente. Pode-se comparar seu nível tecnológico ao do início da Revolução Industrial. TVs, rádios, celulares e outros tipos de telecomunicações são desconhecidos dos bruxos.

O mais interessante é que os bruxos possuem muitos itens mágicos que são seus similares para aparelhos trouxas. Apenas para citar alguns, as vassouras podem ser usadas como meios de transportes (em alguns lugares, principalmente países islâmicos, tapetes mágicos também são usados), as penas de repetição são os similares bruxos aos gravadores usados por jornalistas em entrevistas, entre outras.

5-) Política:

Todos os bruxos de um país seguem, além das leis trouxas do local, as leis do Ministério da Magia local. O comando do Ministério da Magia local cabe normalmente ao Ministro da Magia, normalmente aclamado por votação popular após a renúncia de seu antecessor. Note que o termo “Ministro da Magia” pode variar, conforme o regime político do país trouxa. Por exemplo, o cargo no Brasil é chamado de “Presidência da Magia”, enquanto no Japão é chamado de “Xogunato Mágico” ou “Império da Magia”.

Da mesma forma que todos os governos dos trouxas se congregam na ONU, de forma a terem um fórum de discussões sobre leis e um organismo no qual possam resolver disputas, os bruxos possuem a Federação Mundial de Bruxos. Ela é comandada por um Presidente, e reúnem-se de forma semelhante à ONU trouxa. Muitos dizem que o Presidente da Federação Mundial dos Bruxos é ligado ao Presidente-Geral da ONU dos trouxas, mas esse boato nunca foi confirmado, embora nunca tenha sido também desmentido.

Embora os “países bruxos” costumem ser iguais aos países trouxas, podem acontecer coisas que diferenciem um pouco os “países bruxos” e suas contrapartes trouxas. Exemplos são a Romênia (aonde a Transilvânia é separada do resto da mesma), Irlanda (que está ela toda, mesmo a Irlanda do Norte, subordinada ao Ministério Inglês) e Brasil (que mantém o Uruguai como parte de seu Ministério da Magia).

Em geral, dentro do Ministério da Magia de cada país existe um conjunto de Departamentos, aonde bruxos dos mais diversos tipos coordenam funções que podem ser comparados aos Ministérios de um país trouxa. Alguns departamentos comuns:

- **Departamento de Cooperação Internacional da Magia:** pode ser comparado aos Ministérios de Relações Exteriores (no Brasil, o famoso Itamaraty). É composto por bruxos que procuram conseguir acordos comerciais, políticos e até mesmo militares, quando necessário. Além dis-

so, é função desse Departamento cuidar de questões envolvendo bruxos estrangeiros e objetos mágicos importados;

- **Departamento de Mau-Uso dos Artefatos dos Trouxas:** Esse departamento controla o uso de objetos trouxas encantados para terem funções diferenciadas. Também pode convocar os “oblivadores” para limparem a situação;
- **Departamento de Controle do Uso Indevido da Magia:** De certa forma funciona como o Ministério da Justiça dos trouxas. Sua função principal é legalizar e regulamentar o uso de magias, principalmente as que possam provocar danos e darem, digamos assim, “vantagens de sleais” para o bruxo que a usar;
- **Departamento de Jogos e Esportes Mágicos:** Funciona como o Ministério dos Esportes dos trouxas. Coordena, regulamenta e organiza campeonatos dos mais diversos jogos e esportes bruxos, em especial o Quadribol (mais em Cultura);
- **Departamento de Feitiços Experimentais:** podemos considerar o departamento citado como uma espécie de “Ministério de Ciência e Tecnologia” dos bruxos. Sua principal função é incentivar a pesquisa de novas magias, poções e artes mágicas que possam auxiliar na melhoria das condições de vida dos bruxos;
- **Departamento de Animais Mágicos:** Esse departamento cuida dos assuntos relativos à regulamentação de posse ou de direitos das Animais Mágicos, como duendes, fadas e elfos domésticos, por exemplo. Crimes cometidos por Animais Mágicos contra bruxos, e vice-versa, são resolvidos pelo Departamento de Animais Mágicos;
- **Departamento de Anulação de Feitiços:** Chamados também de “oblivadores”, são uma espécie de MiB bruxa: seu objetivo é ir em locais aonde feitiços foram usados com resultados catastróficos, consertar o problema e depois apagar as memórias de trouxas que tenham presenciado o ocorrido. Seu apelido deriva-se de *Obliviate*, a Fórmula Mágica do Feitiço do Esquecimento, talvez uma das armas mais importantes (senão a mais) para um bruxo desse departamento;
- **Departamento de Transportes Mágicos:** Cuida da parte de autorização de objetos que podem ou não serem usados para transporte de bruxos. Além disso, regula o uso de coisas como o Noctibus Andante e de Aparatação. Ao mesmo tempo, junto com os “oblivadores”, atua para apagar memórias relativas a acidentes graves no uso de Transportes Mágicos;
- **Departamento de Mistérios:** Pouco se sabe sobre o Departamento de Mistérios. Sabe-se apenas que é subordinado diretamente ao Minis-

tro da Magia e que sua função aparente funciona como um *cross* de Arquivo X e MiB;

Cada país pode ter também suas próprias estruturas diferenciadas, conforme suas necessidades em específico. Mas em geral os Departamentos citados estão presentes em todos os Ministérios da Magia do mundo.

Uma coisa que quase todos os Ministérios da Magia do mundo fazem é enviar Embaixadores dos quadros de seus Departamentos de Cooperação Internacional da Magia para certas partes do mundo para trabalharem em conjunto com os Departamentos de Cooperação Internacional da Magia de outros países, de forma fixa ou não. Uma das mais conhecidas Embaixatrizes é a bruxa russa formada por Durmstrang Anya Kievchenko, dedicada Embaixatriz Russa em atuação junto ao Ministério da Magia Inglês. Além disso, todos possuem Embaixadores representando-os na Federação Mundial de Bruxos, cuja sede fica em algum lugar da Europa.

6-) Leis:

As Leis bruxas são basicamente definidas pelo Ministro da Magia de cada país, assessorado pelos Diretores dos diversos Departamentos pertinentes. Normalmente essas leis são baixadas na forma de decretos e eles normalmente não são quebrados pelos bruxos.

Cada país pode ter suas próprias leis, e embora exista a Federação Mundial de Bruxos, ela não tem força para impor que uma lei seja adotada por todos os países ao mesmo tempo, de forma semelhante à ONU, sua contraparte trouxa. Normalmente, é trabalho dos Departamentos de Cooperação Internacional da Magia usarem de diplomacia para convencer outros países a adotarem suas leis. Um dos mais eficientes nessa tarefa é o Departamento de Cooperação Internacional da Magia do Ministério da Magia Inglês, que atua de forma muito rápida e precisa.

Embora a Federação Mundial de Bruxos não tenha poder para impor a adoção de leis, o fato de ser uma espécie de assembléia geral, aonde os bruxos decidem suas leis comuns, acabam colocando de forma praticamente de lei os termos decididos na FMB.

Existem algumas leis comuns, que são verdadeiros padrões de comportamento entre os bruxos e, não importa em que país o bruxo tenha nascido ou more, são sempre as mesmas:

- Um bruxo jamais pode revelar a existência da magia para um trouxa, ou então torna-se responsável pelo que o trouxa em questão fizer com seu conhecimento;
- Nenhuma magia pode ser usada na frente de trouxas, exceto para auto-defesa e em situações MUITO urgentes. Mesmo nesses casos, o bruxo ainda deverá se explicar às autoridades bruxas sobre sua atitude;
- Nenhuma “área especial” (áreas protegidas por Feitiços Antitrouxa) pode ser maculada. Se um trouxa penetrar nela desacompanhado de um bruxo, normalmente ele é oblivido (tem sua memória alterada). Caso entre acompanhado de um bruxo, passa a ser do bruxo a responsabili-

dade por tudo que o trouxa venha a aprontar (por isso mesmo que normalmente um bruxo só “reboca” um trouxa consigo para as áreas se for um parente ou amigo muito leal);

- Animais Mágicos não podem ser mortos sem motivo. Alguns casos, como no dos gnomos (que em nada lembram os gnomos que estamos acostumados a imaginar), eles podem ser mortos, como pragas daninhas. Mas em geral, mesmo “criaturas das trevas” como lobisomens e vampiros podem viver em paz, desde que não incomodem outras Animais Mágicos ou bruxos. Como dito acima, Animais Mágicos estão subordinadas ao Departamento de Animais Mágicos;
- Nenhum bruxo menor de idade pode fazer magia fora de escola, exceto com autorização de seus pais ou responsáveis, que ficam responsáveis pelo uso da Bruxaria. A seguida quebra dessa norma resulta em expulsão da escola, o que praticamente decreta sua expulsão por tabela da sociedade dos bruxos (são poucos os bruxos expulsos que podem contar com a sorte de Rúbeo Hagrid, o meio-gigante guarda-caça de Hogwarts, que conseguiu um emprego decente mesmo depois de ter sido expulso da escola);
- Nenhuma criatura mágica pode utilizar-se de varinhas. Em alguns casos, certas criaturas, como duendes, podem utilizar-se das varinhas, mas não podem frequentar as escolas de bruxos humanos, tendo suas próprias escolas de magia;
- Feitiços das trevas são TERMINANTEMENTE proibidos. O mesmo vale para Rituais e Encantamentos que representem riscos a bruxos e trouxas. Entre as magias proibidas incluem-se as **Maldições Imperdoáveis**: *Imperio*, a Maldição Imperdoável do Controle, *Crucio*, a Maldição Imperdoável da Dor, e *Avada Kedavra*, a mais temida e a mais odiada Magia das Trevas, a Maldição Imperdoável da Morte;

O Ministério da Magia de um determinado país pode determinar também quaisquer outras leis que considere conveniente para si. Em geral, elas são relativas aos direitos das Animais Mágicos e sobre itens legais ou não.

CONVENÇÕES DOS BRUXOS:

Algumas vezes, os bruxos sentem que algum tipo de problema está fugindo ao controle deles. Nesse caso, os bruxos se reúnem em Convenções formais, organizadas pela FMB, semelhantes às Conferências que a ONU dos trouxas organiza ocasionalmente (RIO-92, Conferência de Kyoto para o clima, etc...). Esses são fóruns de discussão aonde os representantes de vários países, assim como especialistas na área e até mesmo curiosos vão dar suas opiniões e sugestões para os problemas expostos na Convenção dos bruxos.

Como de costume no que se trata da FMB, os resultados das Convenções não têm poder automático de Lei,

mas costumam ser rapidamente adotados pelos países bruxos como leis.

Um exemplo de condição imposta por uma Convenção é a proibição da criação de Dragões pelos bruxos. Claro que houve que fosse contra, como os bruxos chineses e japoneses, mas mesmo eles respeitam isso.

7-) Crime e Castigo:

Como em toda sociedade, sempre existem os marginais. Eles podem variar em grau e intensidade, mas sempre existem.

Normalmente, o primeiro e mais comum tipo de criminoso é o *Twist*, em geral bruxos pobres ou abandonados que assaltam e furtam para bruxos mais velhos, chamados *Fagins*. Os *Fagins*, em “paga” pelos “serviços” “criam” e “cuidam” dos *Twists*. O excesso de “entre-aspas” não é à toa: muitos *Fagins* são pessoas cruéis, que “criam”, esses jovens como verdadeiras “mãos criminosas” para eles.

VOLDEMORT E OS COMENSAIS DA MORTE.

Os *Fagins* podem ser comparados, na sociedade bruxa, com o traficante de drogas de pequeno porte de favela. E como em todo tipo de organização criminosa, existem também aqueles que comandam tudo por detrás dos panos e que detêm o poder. Esses bruxos aparecem de tempos em tempos e causam muito pânico e destruição até serem derrotados por bruxos do bem.

O último desses “barões do crime mágico” foi *Voldemort*, um bruxo cuja maior ambição era destruir todos os trouxas e bruxos que se colocassem em seu caminho de dor e poder. Muitos foram mortos por ele em pessoa, e muitos mais por seus “generais”, os *Comensais da Morte*, quase todos bruxos de sangue puro que partilhavam de suas idéias de supremacia sobre os trouxas e sobre outros bruxos. As atividades de Voldemort eram tão precisas e destrutivas, e o pânico causado por elas tão grande que, mesmo após sua derrota inexplicável pelo então bebê Harry Potter, muitos ainda o chamam de “Você-Sabe-Quem” ou “Aqu ele-Que-Não-Deve-Ser-Nomeado”.

As características padrões dos Comensais eram usar máscaras negras com a qual ocultavam seus rostos quando em ação, e o fato de sempre utilizarem e conjurarem acima dos locais de seus ataques a Marca Negra, o próprio símbolo de Voldemort, que era um crânio de cuja boca saía uma cobra ao invés da língua.

Muitos bruxos que eram (ou acredita-se que foram) Comensais continuam no meio da sociedade dos bruxos. Os exemplos mais comentados (mesmo sem ter-se certeza de sua culpa ou não) são Lucio Malfoy, patriarca da família Malfoy, uma tradicional família de bruxos muito poderosos e tradicionalistas que sempre envolveram-se com magia das trevas; e Severo Snape, professor de Poções de Hogwarts e atual Diretor da Casa de Sonserina, que depois veio a atuar como espião para o Ministério da Magia inglês dentro dos Comensais da Morte.

OS AURORES:

Aonde existe crime, deve existir uma força policial para reprimi-lo. Entre os bruxos, esse papel é coberto pelos

Harry Potter RPG

Aurores, bruxos muito poderosos e bem treinados e equipados para lutarem contra a Magia das Trevas. Eles são, em geral, treinados de forma especial para agirem em qualquer local e situação e são muito bem preparados, com feitiços poderosos e poções avassaladoras. Não poucos Aurores carregam consigo, aonde quer que vão, frascos de *Veritaserum*, o poderoso soro da verdade bruxo, do qual bastam três gotas para que uma pessoa revele seus mais íntimos e preciosos segredos.

Os Aurores podem operar de forma mais ou menos independente, dependendo do Ministério da Magia de cada país. Em situações de maior necessidade, pode-se até mesmo dar poderes ilimitados aos Aurores, que passam a ter papel de Juiz, Júri e Executor. Normalmente, o Auror deve responder a um responsável, normalmente um juiz ou algum alto funcionário de um Departamento do Ministério da Magia, mas não é raro Aurores que trabalham de forma cem por cento independente, apenas respondendo ocasionalmente aos Ministérios da Magia, e nem Aurores que trabalhem em organizações que seriam os equivalentes bruxos às empresas prestadoras de serviços de segurança dos bancos trouxas. Há ainda Aurores que são pouco mais que mercenários que vendem seus serviços para quem pagar mais, trabalhando de forma semelhante que os Detetives Particulares dos trouxas.

A profissão de Auror pode ter seus atrativos, mas é arriscada: algumas vezes um Auror pode se ver em uma situação na qual deve decidir entre defender a própria vida ou encarar a morte lutando. Em outras, o fato de ser Auror garante "tratamento especial" por parte dos bruxos das trevas. Um exemplo de bruxo que passou por isso foi Frank Longbottom, ex-Auror, que foi torturado, junto com sua esposa, com o uso da Maldição Imperdoável *Crucio* de forma tão terrível que os dois enlouqueceram, vivendo até hoje no Hospital St. Mungus para Doenças e Acidentes Mágicos.

JULGAMENTO E PUNIÇÃO

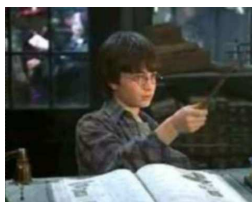
Criminosos são julgados por tribunais de júri constituídos pelo Ministério da Magia conforme a necessidade. Às vezes, o próprio juiz faz o papel de Defensor Público, embora isso não seja comum. O bruxo acusado pode tanto pedir um Advomago (equivalente bruxo a um advogado) ou fazer sua própria defesa, conforme sua escolha. Testemunhas podem ser convocadas por ambos os lados, e questionadas igualmente por ambas as partes.

As penas costumam ser aplicadas conforme a capacidade de destruição e/ou impunidade que elas causam e conforme o crime cometido. Em geral, as penas mais aplicadas são a restrição de uso de poderes, serviços comunitários e multas (algumas vezes pesadas, como para o caso do uso ilegal da Animagia). Penas de prisão e banimento da sociedade bruxa (formalizada pela quebra da varinha do culpado) são dadas a crimes mais sérios.

A pena de morte, em especial, como nos países trouxas, é tabu: alguns Ministérios a mantêm, outros não. Mas a pior pena dada a uma pessoa é a pena de Beijo: a pessoa é levada a um Dementador, um monstro que suga almas quando beija seu possuidor, e é deixada para ser beijada. Diz-se sobre essas pessoas que elas ficam "mais do que

mortas": o corpo continua vivo, mas não passa de uma casca vazia, e vive apenas algumas poucas horas após a alma lhe ter sido extirpada.

8-)Economia:



Os bruxos possuem seu próprio comércio de itens mágicos diversos. Vassouras, varinhas, caldeirões, ingredientes para poções... Tudo isso pode ser encontrado em lojas especializadas, inclusive em locais convenientemente separados para isso, como o

Beco Diagonal Inglês. Nesses locais também podem ser comprados itens dos trouxas com o uso de dinheiro bruxo. Além disso, todos esses lugares possui uma filial do Gringotes, o único banco bruxo conhecido.

Diferentemente dos trouxas, os bruxos de todo o mundo utilizam uma única combinação de moedas, que são os **Galeões**, **Sicles** e **Nuques**. Todos eles são forjados pelo Gringotes, de forma que evita problemas como câmbio e coisas do gênero. Bruxos de descendência trouxa ou que, por qualquer motivo, necessitem trocar seu dinheiro bruxo em dinheiro trouxa ou vice-versa, podem trocá-lo na proporção de aproximadamente US\$ 7,50 (£ 5,00 ou por volta de R\$ 22,50) para cada Galeão.

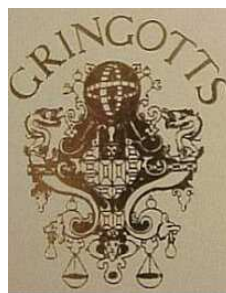
Os "centavos" bruxos são representados pelos Sicles e pelos Nuques. A proporção é a seguinte:

1 Galeão vale 17 Sicles

1 Sicle vale 29 Nuques

Uma coisa muito comum é você conseguir fazer muitas compras com apenas um Galeão. Isso se deve ao fato de apenas itens muito importantes, como varinhas e livros de magia, custarem mais que um Galeão. Ainda mais raros são os itens que custem mais de uma dezena de Galeões (um exemplo são as vassouras de corrida).

GRINGOTES:



Gringotes é o único banco bruxo que se conhece em todo o mundo, e o responsável por forjar as moedas utilizadas pelos bruxos (Galeões, Sicles e Nuques). Gringotes funciona como um banco comum, ou seja, troca moedas (no caso dinheiro bruxo por dinheiro trouxa), faz investimentos, negocia títulos e paga cheques e ordens de pagamento. Mas sua função principal é a guarda de bens e de dinheiro.

Gringotes é comandado e quase todos os seus funcionários são duendes (*goblins* em inglês), todos de cara amarrada (em quase 95% do tempo) que são extremamente mesquinhos e muquiranas, embora sua honestidade nas negociações seja inquestionável.

Existem dois tipos de cofre em Gringotes: os comuns, que dependem das chaves que são entregues ao correntista quando esse abre sua conta em Gringotes; e os especiais (ou cofre-fortes), que só podem ser abertos pelos

duendes de Gringotes sem riscos, através de um gesto direto na porta (que não possui nenhum tipo de tranca visível). Qualquer um que tente o fazer sem ser um duende de Gringotes é tragado para dentro, sem poder sair, normalmente morrendo por falta de ar ou de comida. Esses cofres são alugados pelos duendes de Gringotes para o armazenamento de objetos importantes.

9-) Comunicações:

Muitos bruxos não utilizam os sistemas de comunicações dos trouxas. A forma de comunicação mais utilizada entre bruxos é o envio de correspondências por meio de corujas e outras aves. Essas aves, porém, são encantadas para localizarem a pessoa para quem o destinatário enviou a correspondência e viajar distâncias consideráveis a mais velocidade que a normal. A importância das corujas é tão grande, que muitas vezes os bruxos referenciam-se às cartas como “corujas”. Além disso, muitas vezes o bruxo reconhece o bruxo que enviou a “coruja” apenas olhando a coruja que está entregando a “coruja”. Corujas também podem ser usadas para carregarem objetos leves (ou pesados caso muitas delas colaborem entre si) e jornais

Nas comunicações de massa, os bruxos são muito bem servidos de revistas, jornais e outros tipos de mídia impressa. Quase todos os países possuem jornais bruxos diários, como o *Profeta Diário* inglês. Rádios bruxos também são conhecidas. Embora seu alcance ainda seja um pouco menor, elas vêm alcançando mais bruxos conforme a receptividade dos mesmos aos rádios trouxas especialmente encantados vai aumentando. Na Inglaterra, por exemplo, já existe a *Rede Radiofônica dos Bruxos*, uma rádio especialmente bruxa. Apesar dos avanços, ainda são desconhecidas experiências reais de bruxos com televisão e computadores.

10-) Jogos e Esportes:

Os bruxos normalmente não jogam os jogos e esportes trouxas, ou pelo menos não se interessam tanto neles quanto os trouxas. Eles possuem seus próprios jogos e esportes, embora muitos deles apenas variantes dos jogos e esportes trouxas.

Um exemplo é o Snap Explosivo: basicamente um jogo de Snap Explosivo funciona como um jogo de cartas comum, no qual as cartas explodem na frente do bruxo derrotado.

O Xadrez de Bruxo, outro jogo muito popular entre os bruxos, é praticamente idêntico ao xadrez de trouxa. A grande diferença está nas peças: elas são encantadas, se mexem, falam e muitas vezes até mesmo “palpitam” o lance (principalmente se as peças que o bruxo estiver usando não forem realmente dele: por isso mesmo, em campeonatos, cada jogador deve levar seu próprio conjunto de peças). Elas também são golpeadas violentamente quando são capturadas, praticamente destruindo as peças (tão logo um dos lados consiga o xeque-mate, desista ou de qualquer outra forma o jogo acabe, as peças se reconstruam sozinhas). E elas também não aceitam serem tocadas: elas normalmente gostam que o jogador anuncie suas jogadas segundo as anotações padrão do xadrez, como “Cavalo na 3ª

do Bispo do Rei” (C3BR para aqueles conhecem a anotação descritiva de movimentos de xadrez), ou “Cavalo na F3” (Cf3, o mesmo lance em representação algébrica), e então elas se movem de acordo com o lance (se mais de uma peça de um mesmo tipo puder ir para uma mesma casa, elas ficam se perguntando qual delas deve ir, então o jogador deve indicar qual delas deve ir, de forma mais ou menos como “Cavalo na 3ª do Bispo do Rei para a 5 do Rei” (em anotação descritiva – C (3BR)5R).

Mas entre todos os jogos e esportes praticados pelos bruxos, nada chama mais a atenção que o Quadribol.

QUADRIBOL:



O Quadribol (*quidditch* em inglês) é um jogo razoavelmente simples de se explicar, mas cujas variações tornam emocionante.

O Quadribol não tem limite de tempo (há notícias de partidas que duraram mais de duas semanas, e até mesmo meses, com jogadores se revezando na partida) e é jogado por dois times de sete jogadores: um goleiro, três artilheiros, dois batedores e um apanhador. Os sete jogadores jogam montados em vassouras (em geral vassouras especialmente projetadas para isso) em estádios que possuem 3 aros de cada lado do mesmo (cada um desses aros é um gol), que podem estar na mesma altura ou em alturas variadas, quase sempre girando no mínimo de 5 metros e no máximo de altura de 15 metros.

O quadribol envolve basicamente 3 tipos de bola:

- **Goles:** são bolas vermelhas do tamanho aproximado de uma bola de basquete trouxa. Cada vez que ela é arremessada por algum jogador e passa por um dos três aros do time adversário, garante pro time do artilheiro que fez isso 10 pontos. A missão dos goleiros é impedir que os artilheiros marquem os gols (ou seja, que eles consigam arremessar a goles por entre os aros dos gols);
- **Balaços:** São sempre dois. Basicamente são bolas de cor negra do tamanho de bolas de handebol trouxa. Os balaços ficam presos por correntes e grilhões quando guardados, e não à toa: eles procuram bater em qualquer coisa que esteja se movendo próximo à eles, e voam o tempo todo, de um lado para o outro apenas com o objetivo de atingir os jogadores e tentar derrubá-los de suas vassouras. Os batedores entram no jogo de quadribol para defender o seu time dos balaços, batendo neles com porretes, ao mesmo tempo em que procuram mandar os balaços de encontro aos jogadores do time adversário;
- **Pomo de Ouro:** Normalmente uma bola do tamanho de uma bola de ping-pong trouxa, ela é dourada (por isso do nome) tem asas e é muito difícil de ser vista. Ela voa em altíssima velocidade e faz manobras que um bruxo em uma vassoura sente muita dificuldade em repetir. O ob-

Harry Potter RPG

jetivo do apanhador é correr atrás do pomo de ouro e pegá-lo. Quando o apanhador de um dos times pega o pomo, o jogo acaba, e o time do mesmo recebe 150 pontos, o que praticamente garante a vitória ao time do apanhador;

Para se ter uma idéia do envolvimento que o quadribol é capaz de gerar, podemos comparar os grandes apanhadores de quadribol aos Ronaldinhos e Romários do futebol dos trouxas. Cada país possui sua própria liga e campeonatos de quadribol, e a cada quatro anos é realizada a Copa Mundial de Quadribol. O país que está sediando normalmente passa meses construindo um estádio para os jogos (se já não tiver um), criando Feitiços e Rituais Anti-

trouxa para ocultar o local e criando Chaves de Portal e pontos de Aparatação para os bruxos que vierem assistir aos jogos.

Muitos pensam que o Quadribol é simples, mas como os bruxos poderiam usar magia, começaram a se estipular algumas regras. Elas ditam coisas sobre não poder atacar o goleiro com os balaços quando a goles não estiver na área, não poder usar-se feitiços e transformações para inutilizar a vassoura do adversário, etc...

Essa descrição, mesmo que curta dá a noção exata do que é quadribol: um jogo complexo, variado, empolgante, aonde absolutamente tudo pode acontecer.

Capítulo 13: Hogwarts

A animação de Liam para o começo de sua vida como um bruxo estudante de Hogwarts foi tanta que ele ficou importunando Hugh com perguntas até que ele se propôs a explicar:

- Está bem! Está bem! – disse Hugh, certa tarde, após o chá, depois Liam ter o importunado muito, não o deixando ler seu Profeta Diário.

- Bem, por onde eu começo... Ah, já sei.

- Hogwarts foi fundada a mais de mil anos, por quatro bruxos muito poderosos, que chamamos até hoje de os Quatro Grandes de Hogwarts. Cada um trouxe algum conhecimento e um pensamento sobre a magia.

- Da Escócia veio Godric Gryffindor, que sempre defendeu como principal valor da vida a honra e a coragem. Trouxe consigo seu brasão de leão, fundando a casa de Grifinória.

- Do Vale do Rio Elba, na Alemanha, veio a doce, meiga e divertida Helga Hufflepuff, trazendo em seu texugo, o companheirismo e a humildade da Lufa-Lufa. Eu estudei lá, e é muito legal: você tem muitos amigos e as pessoas são sempre muito gentis com você.

- Das planícies aqui da Inglaterra mesmo, veio a séria, compenetrada e responsável Rowena Ravenclaw. Como um corvo observa do céu o chão a procura de comida, ela, e todos os de Corvinal, sua casa, observava a tudo por cima e procurava retirar de tudo o conhecimento.

- E das charnecas da Ibéria Espanhola, veio o ardiloso e paciente Salazar Slytherin. Uma pessoa misteriosa, escolhia a dedo seus preferidos para formar a casa da Sonserina. Para ele, ambição era o que um bruxo tinha que ter de mais importante.

- Tio, será que eu também vou para Lufa-Lufa? – disse Liam.

- Quem sabe? Isso depende do Chapéu Seletor, um sábio e poderoso chapéu criado pelos Quatro Grandes de Hogwarts, que é capaz de ler a sua mente e ver em qual das casas melhor você se encaixa. Seja como for, a casa à qual você for indicado será a sua família em Hogwarts. Hogwarts é um colégio interno: só poderá sair de lá no Natal e na Páscoa, se desejar. E, a partir do 3º Ano, você poderá visitar Hogsmeade, o vilarejo bruxo que fico logo ao lado de Hogwarts, em certos finais-de-semana.

- E como é que Hogwarts é?

- É um castelo enorme e muito bonito, mas quando você chega pela primeira vez, à noite, chega a ser assustador... Mas nada a se temer. Cada uma das casas fica em uma torre de Hogwarts. E há ainda mais espaço para muitas salas e salões, alguns desativados, outros esquecidos... O castelo é encantado... As escadas se mexem e mudam de lugar, buracos aparecem do nada e outras coisas do gênero. Além disso, há os fantasmas e outros tipos de coisas que existem lá, mas eu provavelmente iria gastar muito tempo dizendo tudo para você, e ia acabar com sua diversão. Que tal você guardar um pouco de sua emoção para o momento certo, quando você chegar em Hogwarts? – disse Hugh, dando a conversa por encerrada.



Em algum lugar ao norte da ilha da Inglaterra fica a maior e mais importante Escola de Magia do mundo, a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Criada a mais de 1000

anos por quatro grandes bruxos, desde então Hogwarts vêm se mantendo como referência de estudos de magia no mundo todo. Muitos desejam ir para lá, mas em geral apenas alguns poucos são escolhidos.

Hogwarts fica em uma área protegida por Feitiços e Rituais Antitrouxas muito poderosos, que a impedem de ser rastreada por aparelhos trouxas (que simplesmente deixam de funcionar) e também impedem que alguém aparate (ou seja, teleporte-se) diretamente para Hogwarts. A única forma conhecida de se chegar em Hogwarts é pelo Expresso de Hogwarts, que sai sempre às 11 da manhã da Estação de King's Cross em Londres, da Plataforma 9 e Meia. Apenas bruxos (ou trouxas "rebocados" por um bruxo pela barreira) podem entrar na Plataforma Nove e Meia e pegar o Expresso de Hogwarts. O Expresso leva até Hogsmeade, de onde os alunos vão para a escola de barco ou de carruagem (os barcos são apenas para os alunos novos).

1-) Principais locais de Hogwarts

Não é possível traçar um mapa exato de Hogwarts, mas vamos procurar descrever mais ou menos cada um dos locais mais importantes de Hogwarts, de forma a dar uma idéia de como é cada local:

SALÃO PRINCIPAL:

O Salão Principal fica de cara com a entrada de Hogwarts. Ele funciona como refeitório e ponto de encontro, além de abrigar as principais festividades de Hogwarts e de ser o local aonde todos os comunicados principais do diretor (atualmente Alvo Dumbledore) são feitos aos alunos.

O Salão é muito grande em área, e dá a entender que não possui teto. *"O teto é encantado para mostrar o céu. Eu li isso em Hogwarts, Uma História."* (**Hermione Granger, Harry Potter e a Pedra Filosofal**). Cinco grandes mesas ficam normalmente dispostas no Salão: uma para cada uma das quatro Casas de Hogwarts, mais uma para os professores e funcionários de Hogwarts.

No Salão é também feita a Cerimônia de Seleção, pela qual todos os que entram em Hogwarts passam. Essa Seleção é feita pelo Chapéu Seletor, um chapéu que, embora aparente ser muito velho e surrado (e ele É REALMENTE muito velho e surrado, pois foi fabricado e encantado pelos Quatro Grandes de Hogwarts a mais de MIL A-

NOS!!!!), é muito inteligente e é capaz de ver dentro da mente das pessoas e ver suas qualidades e defeitos. Baseado nisso, ele decide qual é a casa mais adequada para cada um, embora muitas vezes a escolha acaba ficando indiretamente para o bruxo (*‘Sonserina não! Sons erina não!’* – **Harry Potter**, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*).

Também são dadas no Salão as festas de Halloween, Natal e de Encerramento do Ano Letivo (no fim de junho), aonde a Taça das Casas (o Troféu que é dado à Casa que foi melhor colocada no ano) é entregue. Essa festa é decorada com as cores e brasões da casa que venceu a Taça das Casas. Ocasionalmente, quando a Escola recebe a visita de alunos de outras escolas, grandes bailes são dados (na verdade, apenas uma desculpa do diretor Dumbledore para apreciar uma das coisas que mais adora: música).

ESCADARIAS

As Escadarias de Hogwarts são importantes pois não estão sempre no mesmo lugar todos os dias. Cada uma delas pode mudar de lugar de uma hora para outra, de repente, e levar o bruxo para lugares completamente desconhecidos.

As Escadarias de Hogwarts podem “acidentalmente” levar os personagens até locais aonde estão os *plots* da aventura. Claro que algumas vezes os personagens podem não gostar (*‘Agora eu vou dormir, antes que vocês encontrem alguma outra coisa que possa nos matar... Ou pior, nos expulsar!’* *‘Essa garota precisa definir suas prioridades!’* – **Hermione Granger** e **Rony Weasley**, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*), mas para efeito de aventura isso pode ser tão efetivo quanto qualquer outra coisa.

Claro que é bem menos divertido...

AS TORRES DAS CASAS:

Cada Casa ocupa uma das várias Torres de Hogwarts como sua residência oficial. Basicamente as Torres são divididas em quartos, banheiros e o Salão Comunal.

Cada ano tem quartos exclusivos, e meninos e meninas dormem em quartos separados: todos os meninos de uma mesma série dormem juntos, e o mesmo vale para as meninas de uma mesma série. Cada aluno tem sua cama e um armário aonde guardar suas roupas e materiais didáticos. Os banheiros são simples banheiros com chuveiro e sanitários completos anexos aos quartos. Cada quarto tem o seu.

O Salão Comunal é a entrada da Torre e o único lugar que todos os bruxos de uma mesma Casa usam comunalmente (por isso do nome). Nesse salão há mesas e cadeiras aonde os bruxos podem fazer seus estudos e deveres, além de poltronas e sofás (e em algumas, como as de Lufa-Lufa e Grifinória, puffs e almofadas) confortáveis aonde atirarem-se quando quiserem apenas descansar e bater papo descompromissadamente, além de uma lareira quente para aquecer o Salão nos dias de frio intenso.

Todas as Torres das Casas (e boa parte das salas e corredores de Hogwarts) tem suas entradas guardadas por quadros, estátuas e armaduras encantadas que só abrem a entrada para a Torre da Casa quando a senha correta é dita. A rivalidade entre algumas casas é tão grande que dizer a senha da Casa pode ser o maior erro que alguém pode co-

meter. (*‘Quem foi a criatura abissalmente tola que anotou todas as senhas em um papel?’* – **Professora Minerva McGonagall**, *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*)

BIBLIOTECA

Outro lugar que funciona como ponto de encontro dos estudantes e bruxos de Hogwarts, é controlado pela Madame Pince, parte de uma antiga família de bruxos cuja responsabilidade é cuidar da biblioteca de Magia de Hogwarts. A biblioteca possui uma quantidade de livros monstruosa, que deve girar, no mínimo na casa de milhares de livros. Praticamente qualquer livro que os personagens desejarem sobre qualquer assunto que vagamente lembre magia (mesmo livros trouxas) poderá ser encontrado nessa biblioteca.

O problema é que nem todos os livros podem ser simplesmente pegos.

Livros da Seção Comum podem ser pegos pelo bruxo, que deve assinar um livro de retirada e um cartão para indicar que pegou o livro. Alguns livros mais procurados possuem períodos de empréstimos curtíssimos, outros às vezes não os possui. Seja como for, os livros da Seção Comum não são livros com muitas informações avançadas. Eles esclarecem muito pouco sobre assuntos mais pesados. Esses livros ficam normalmente na Seção Reservada.

Livros da Seção Reservada só podem ser retirados se o bruxo tiver uma autorização assinada por um professor de Hogwarts, e nenhum deles assina uma autorização dessas levemente. Bem, não normalmente... (*‘O Gilderoy assina qualquer coisa que fique na frente dele por tempo suficiente!’* – **Harry Potter**, *Harry Potter e a Câmara Secreta*).

E não sem razão que os professores não assinam levemente tais autorizações: os livros da Seção Reservada costumam conter feitiços das trevas, poções perigosas e outros assuntos com os quais bruxos de primeiro ano inexperientes NORMALMENTE não deveriam brincar.

Os livros da Seção Reservada são controlados em absoluto, com prazos rígidos de devolução e penalidades em pontos e detenções sérias para aqueles que as infringir.

ALA HOSPITALAR:

A Ala Hospitalar de Hogwarts é cuidada por uma medibruxa (ou seja, uma bruxa especializada em feitiços e cuidados médicos) chamada Papoula Pomfrey. Normalmente é até lá que são levadas quaisquer pessoas (ou outros seres) que tenham adquirido qualquer doença, bruxa ou trouxa. Além disso, é o destino certo de qualquer bruxo que tenha a infelicidade de despencar após sua primeira aula de Voô com Vassouras e coisas do gênero.

Pomfrey se preocupa demais com a saúde dos alunos de Hogwarts, tanto que esse é um dos motivos pelo qual ela simplesmente DETESTA quadribol. Afinal de contas, aonde é que os jogadores vão ter que ser “consertados” depois de levarem balaços e mais balaços?

ESTÁDIO DE QUADRIBOL:

Aproveitando o tema Quadribol, vamos mencionar o Estádio de Quadribol. O Estádio tem mais ou menos a

Harry Potter RPG

mesma medida de um estádio de futebol trouxa, mas é ovalado, com seu raio maior equivalendo à distância gol-a-gol do estádio de futebol e o raio menor equivalente à distância entre as laterais do estádio de futebol. Em cada lado do estádio ficam os gols dos dois times. O ginásio em si parece uma espécie de “piscinão” no meio de uma colina, de forma que tudo que os alunos precisam fazer ao entrarem nos seus lugares (normalmente dividido entre às casas que estão disputando o jogo) é subir uma pequena ladeira à pé e alguns lances de escadas, ficando mais ou menos no mesmo nível do gol mais alto (ou seja, a 15 metros do “chão” do estádio), instalando -se em torres (em geral decoradas com os brasões das casas disputantes). Os jogadores de cada time decolam de plataformas que ficam no nível do gol mais baixo (por volta de 5 metros do “chão” do estádio). Essas plataformas ligam-se diretamente aos vestiários de cada time, e é de lá que os jogadores saem para irem à plataforma.

Normalmente o Estádio só é usado em dia de jogos, mas os alunos podem pedir autorização para treinos e outras coisas do gênero. Para tanto, basta que um professor assine a autorização.

FLORESTA PROIBIDA:

A Floresta Proibida é uma grande Floresta que fica na propriedade aonde se localiza Hogwarts. É um lugar perigoso, aonde moram vampiros, lobisomens e outros seres perigosos, mas também fadas, centauros, unicórnios e outras criaturas poderosas que vivem em Hogwarts.

A Floresta Proibida é área proibida de Hogwarts, e normalmente é local aonde se aplicam detenções a alunos, que acabam sendo obrigados a ajudar o guarda-caça Rúbeo Hagrid a cuidar dos animais da floresta e deterem ameaças.

2-) As Casas de Hogwarts:

Como já foi dito anteriormente, Hogwarts é dividida na forma de Casas. Cada Casa foi fundada por um dos Quatro Grandes e define como importante alguns conjuntos de valores. Seus alunos podem ser identificados por utilizarem em seus cachecóis e gravatas as cores de sua Casa e carregarem em suas vestes os brasões de suas casas (elas são colocadas nas vestes por elfos domésticos que servem em Hogwarts, aonde fiaca amaior colônia deles em toda a Inglaterra, logo após a Seleção de cada um dos alunos).

Cada aluno de Hogwarts é colocado em uma das quatro casas, em uma cerimônia chamada de Seleção, que ocorre no dia em que chegam para seus primeiros anos em Hogwarts. A partir de então, *“seus triunfos contarão pontos. Se quebrarem alguma regra, perderão pontos.”* (**Professora Minerva McGonagall**, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*). Ou seja: tudo que um bruxo fizer de errado ou certo irá prejudicar ou favorecer sua casa como um todo. Esses pontos são somados e, no final do ano, a casa com maior número de pontos é homenageada no banquete de Encerramento do Ano Letivo e recebe a Taça das Casas.

E esse é um dos motivos da rivalidade entre as casas: por “debaixo do pano”, existe uma rixa muito forte entre as diversas casas, principalmente entre a Grifinória e a Sonserina, pela disputa da Taça das Casas. E, principalmen-

te do lado sonserino, nenhum golpe ou trapaça é pequeno demais para garantir a taça.

Vejamos então um pouquinho sobre cada uma das casas, de forma a conhecermos melhor a personalidade típica de seus integrantes.

GRIFINÓRIA:

Criador: Godric Gryffindor
Diretora Atual: Professora Minerva McGonagall – Transformações.
Cores: Vermelho e Dourado
Símbolo: Leão
Fantasma Residente: Sir Nicholas de Mimsy-Poppington (vulgarmente conhecido como *Nick Quase-Sem-Cabeça*)

Entrada: Atrás do quadro de uma Mulher Gorda vestida de Rosa no 7º andar.

Adjetivo: Grifinório

Valores: Honra e Coragem

Quando Godric Gryffindor saiu da Escócia para, junto com os outros Quatro Grandes de Hogwarts, fundar a Escola de Magia e Bruxaria mais importante da atualidade, escolheu como seu símbolo o leão, representando a sua honra. Para Gryffindor, não importava quanto conhecimento e poder um bruxo possuía, obtido sem honra esse poder não era nada. E esse valor foi passado a seus alunos em Hogwarts.

Atualmente, a Casa do Leão é comandada por Minerva McGonagall, a competente e séria professora de Transformações. McGonagall acredita realmente em *fair play*, de forma que não prejudica propositalmente os alunos de outras casas em favor dos alunos de Grifinória em sua matéria. Muito pelo contrário: costuma ser tão exigente com os grifinórios quanto com quaisquer outros alunos em suas aulas. Algumas vezes até mais. É uma forma particular dela expressar sua crença de que Grifinória é mais forte que as demais casas.

Grifinória sempre valoriza a honra, mas também a coragem. Muitos dos heróis grifinórios foram pessoas que nas visões de outras casas eram apesar “criadoras de caso” e “violadores de regras.”

A fama de honestidade de Grifinória torna-os ótimos juizes em disputas, quando o grupo de alunos é inter-casas. Além disso, são bastante coesos em si mesmos, embora mesmo dentro da Casa do Leão hajam desarmonias e desavenças.

Quase todos os Grifinórios se preocupam com a honra e a verdade em suas atitudes. Isso pode não ser o mesmo que ser bonzinho. A única certeza sobre um grifinório é: para o bem ou para o mal, ele irá cumprir sua palavra.

LUFA-LUFA:

Criadora: Helga Hufflepuff
Diretora Atual: Professora Susan Sprout – Herbologia.
Cores: Amarelo e Preto
Símbolo: Texugo
Fantasma Residente: Frei Gorducho
Entrada: Desconhecida (supostamente em uma masmorra, cuja entrada é oposta à das masmorras da Son-

serina).

Adjetivo: Lufa-Lufa ou Lufano

Valores: Amizade e Humildade

Helga Hufflepuff viajou milhares de quilômetros, desde o Elba até a Inglaterra, para junto com os demais dos Quatro Grandes de Hogwarts fundar a Escola. Em sua viagem, junto com muitos conhecimentos e poder, trouxe a alegre humildade do povo de sua terra.

Ela, com garra e dedicação, ao mesmo tempo em que espantou a tristeza de seu próprio coração por morar longe de seu lar, conquistou as pessoas daquele local, aonde Hogwarts estava se firmando, com sua simpatia e seu jeito doce e meigo como o do texugo. Porém, quando zangada ou subestimada, ela mostrava a mesma raiva e ferocidade em duelos que o seu animal-símbolo mostrava quando em batalha.

E essa característica era a coisa que Helga mais achava importante em um bruxo: a capacidade de saber “deixar a coisa correr” e a de “fazer as coisas acontecerem”. E essa é a característica tradicional de Lufa-Lufa.

Os lufanos são bruxos que tendem à dedicação nos momentos de estudos e nos momentos de lazer. São os que mais jogam limpo no quadribol e os que mais contemplam seus estudos e dedicam-se aos seus afazeres. Os lufanos são dotados de uma energia monstruosa dentro deles.

Estranhamente, Lufa-Lufa é uma casa incrivelmente apagada, com poucos “heróis de Hogwarts” fazendo parte da Casa do Texugo. Alguns dizem que isso deve-se ao fato de os lufanos serem “passivos demais” (o que não deixa de ser verdade).

Mas essa mesma passividade garante que ela seja a casa mais tranqüila de Hogwarts: sem a mínima disputa interna de poder, e sem conflitos internos (ou melhor, com conflitos ocasionais, MUITO ocasionais), também não se envolvem nas disputas de poder entre as outras três casas de Hogwarts, preferindo “ficar na sua”.

Isso torna Lufa-Lufa uma escolha que o Chapéu Seletor costuma deixar para pessoas cuja humildade patente seja a Marca Registrada, pessoas para quem a magia é apenas uma coisa natural, e não um poder especial.

Uma das poucas coisas que nunca, JAMAIS devem ser feitas contra um Texugo é ridicularizá-lo ou humilhá-lo. Basta fazer isso contra um, e toda a Lufa-Lufa volta-se contra você.

Isso torna os bruxos de Lufa-Lufa, também, amigos especiais, se o bruxo souber aceitar a humilde honestidade e a honesta humildade dos lufanos.

CORVINAL:



Criadora: Rowena Ravenclaw
Diretor Atual: Professor Filius Flitwick – Feitiços
Cores: Azul e Bronze
Símbolo: Corvo
Fantasma Residente: Dama Cinzenta
Entrada: Atrás da estátua de um cavaleiro no 3º andar.

Adjetivo: Corvinal ou Corvo

Valores: Conhecimento e Dedicção

A bruxa Rowena Ravenclaw foi a que menos teve que se deslocar para participar da fundação de Hogwarts. Porém, nem por isso ela foi poupada de ter muitas funções. Pesquisadora nata, sempre desejava obter mais e mais conhecimento. Para ela, o conhecimento não era um meio para se atingir um fim, e sim o fim em si mesmo.

Esse valores da Grande de Hogwarts são valorizados até hoje pelos bruxos de sua Casa, a Corvinal. Se pode-se dizer que existam bruxos equivalentes aos Hackers de computador trouxa, eles são os bruxos da Corvinal. Corteses, pragmáticos e EXTREMAMENTE dedicados (só não sendo mais dedicados que os Texugos da Lufa-Lufa), os Corvos são talvez os mais inteligentes e poderosos bruxos em sua média.

E engana-se quem acredita que haja conflitos internos intensos entre os corvinais. Se existe um lugar aonde uma comunidade de bruxos pode ser comparada a uma confraria de cientistas, físicos quânticos ou filósofos, esse lugar é Corvinal.

Os Corvos costumam destacar-se quando o assunto é desenvolvimento intelectual. Todos os Corvos são inteligentes e educados a níveis extremos. O que gera conflitos com os bruxos das outras casas é justamente isso: sendo tão inteligentes e educados, eles esperam que os bruxos das outras casas acompanhem-nos, coisa que dificilmente acontece.

Engana-se, porém, quem imagina encontrar em Corvinal apenas *nerds* e CDFs bruxos. Os Corvinais podem ser tão malandros e participarem tão bem de atividades físicas (como Quadribol) quanto quaisquer outros alunos. Afinal de contas, isso também é conhecimento...

SONSERINA:



Criador: Salazar Slytherin
Diretor Atual: Professor Severo Snape – Poções
Cores: Verde e Prateado
Símbolo: Cobra Venenosa
Fantasma Residente: Barão Sangrento
Entrada: Escondida no fundo dos corredores de uma masmorra, aonde

também fica a sala de aula de Snape.

Adjetivo: Sonserino

Valores: Paciência e Ambição

Vindo da Ibéria Espanhola, o misterioso Salazar Slytherin foi um dos maiores bruxos de todos os tempos. Homem ardiloso, conhecido por sua paciência e ambição, era um bruxo poderoso, e que acreditava no poder pelo poder. Esse valor é carregado até hoje pelos sonserinos em seus corações, da mesma forma que eles carregam orgulhosamente o brasão da cobra em suas vestes.

Dona de uma terrível má reputação, a de formar apenas bruxos das trevas (*‘Não existe um bruxo que tenha virado mau que não tenha estudado em Sonserina!’* – **Rony Weasley**, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*), a ambição dos integrantes da Casa da Cobra apenas aumentam as suspeitas dos integrantes das outras três casas quanto aos métodos dos Filhos de Slytherin.

A Casa de Sonserina é movida pela ambição individual e coletiva de seus membros, e aqueles que possuem poder são valorizados dentro da casa. O problema é que a definição de poder nesse caso é tão vaga, que inclui desde gorilas com cérebro de trasgo mongolóide como Crabble e Goyle até pessoas “educadas e requintadas” como Draco Malfoy.

Uma curiosidade sobre Sonserina: eles, em geral, ODEIAM pessoas de sangue comum, mesmo sendo integrantes da própria Sonserina! Dizem que isso se deve ao fato de algum tipo de rixa entre Salazar Slytherin e Godric Gryffindor sobre como deveriam ser decididos os alunos que poderiam entrar em Hogwarts. Para Slytherin, como para muitos bruxos tradicionalistas, os bruxos que nasciam de famílias trouxas não eram confiáveis o suficiente para entrarem em Hogwarts. Já para Gryffindor, qualquer um, desde que tivesse a habilidade de manipular a Magia devia ser aceito em Hogwarts. Tal conflito existe até hoje entre os bruxos de Grifinória e Sonserina.

Existe um outro motivo muito sério e justo que levam os grifinórios e sonserinos a brigarem e discutirem: os sonserinos não se importam nem um pingão em mentir, trapacear, roubar, enfim, de obterem qualquer vantagem, lícita ou não, para si próprios. Por isso mesmo, os sonserinos são mal vistos por todos os demais alunos de Hogwarts.

Engana-se porém, aqueles que acreditam que todos os sonserinos sejam intrinsecamente maus, sejam maus por natureza. Muitos bruxos de boa índole também são ambiciosos, e suas ambições são movidas às vezes pelo seu próprio senso de justiça. E essa justa ambição é malvista por muitos dentro da própria Sonserina como sinal de fraqueza.

Isso faz com que os sonserinos sejam desunidos entre si, mesmo aparentando grande união. Para falar a verdade, a Cobra, além de ser o símbolo da Sonserina por causa da paciência de seus integrantes (a paciência que Maquiavel sempre imaginou que o governante ideal deveria ter), também o é porque Sonserina é um verdadeiro “ninho de cobras” quando o assunto é união interna. Não raro vê-se os jogadores do time de quadribol e outros alunos de Sonserina batendo boca entre si, por exemplo.

O atual diretor da Casa de Sonserina, o professor Severo Snape, é um homem, para dizer o mínimo, misterioso. Ao mesmo tempo em que detesta os grifinórios, os respeita, mesmo que seja de um jeito que os grifinórios definitivamente NÃO GOSTARIAM de serem admirados. Além disso, o “velho corvo” joga sujo: em suas aulas de Poções, é praticamente um aluno não-sonserino ganhar pontos. De forma inversa (e para tornar a coisa toda AINDA MAIS INJUSTA), é praticamente impossível um aluno sonserino perder pontos em sua matéria. Isso, claro, revolta os demais professores diretores de Casa.

3-) As Matérias de Hogwarts:



Hogwarts tem um currículo bastante amplo, e mesmo as matérias que aparecem nos livros podem não ser as únicas. O Mestre tem TOTAL direito de mudar as matérias, professores e outras coisas do currículo de Hogwarts se desejar.

Existem dois conjuntos de matérias em Hogwarts: as **obrigatórias**, que todos os bruxos estudam desde que entram na escola, e as **optativas**, que os bruxos só estudam se quiserem, começando a estudá-las a partir do terceiro ano.

As matérias **obrigatórias**, que fazem o Currículo Básico de Hogwarts, basicamente são as seguintes: *Feitiços, Poções, Transformações, História da Magia, Astronomia, Herbologia, Vôo com Vassouras e Defesa contra as Artes das Trevas*.

As matérias **optativas**, que são uma espécie de extensão que os bruxos fazem para as carreiras que desejem seguir após formarem-se em Hogwarts, são: *Trato de Animais Mágicos, Adivinhação, Runas Antigas, Aritmancia e Estudos dos Trouxas*.

Veremos, a partir de agora, um pouquinho sobre cada uma das matérias e sobre seus professores:

NOTA: Será considerado, para efeito de campanha, o quadro de Hogwarts APÓS *Harry Potter e o Cálice de Fogo*.

FEITIÇOS:

Professor: Filius Flitwick

Uma das mais importantes matérias de Hogwarts, senão a mais importante, ela lida com Feitiços e Encantamentos. Seu currículo vai progredindo em dificuldade, e

durante os anos são aprendidos os mais diversos estilos de magia.

Quase todos os bruxos de Hogwarts, incluindo aí os de Sonserina, concordam que Flitwick é um bom professor. É animado, alegre e consegue tornar a aula ao mesmo tempo divertida e produtiva. Um bom bruxo e muito amigo de todos, talvez seja uma das poucas unanimidades de Hogwarts. E, para o bem de Flitwick e de seus alunos, positiva.

TRANSFORMAÇÕES:

Professora: Minerva McGonagall

A matéria de Transformações ensina os bruxos a como transformarem objetos e seres vivos em outras coisas. É uma matéria altamente técnica e envolvente, e exige portanto disciplina e concentração.

Não é menos do que a professora Minerva McGonagall, professora de Transformações, exige dos alunos em sala de aula. Os sonserinos a detestam, pois ela é a Diretora da Casa rival de Grifinória. Não obstante, não podem reclamar de que ela seja parcial. Ela não perdoa bobeira em sala de aula, sendo capaz de punir alunos de sua própria Casa se necessário. Tudo isso para ensinar-lhes o valor da concentração em um procedimento mágico que pode deixar marcas para sempre (literalmente!).

POÇÕES:

Professor: Severo Snape

Uma das aulas mais duras para muitos bruxos, principalmente para os da Casa de Grifinória, a matéria de Poções envolve o estudo e preparo das mais diversas poções e contrapoções.

Seu professor, Severo Snape, também é o Diretor da Sonserina, o que explica porque os grifinórios detestam Poções: o “velho corvo” joga sujo. Em suas aulas de Poções, é praticamente um aluno não-sonserino ganhar pontos. De forma inversa (e para tornar a coisa toda AINDA MAIS INJUSTA), é praticamente impossível um aluno sonserino perder pontos em sua matéria. Isso, claro, revolta os demais professores diretores de Casa. Mas até hoje, Snape vem agindo assim.

Não obstante, algo no “velho corvo” mostra um bruxo preocupado com o aprendizado de sua matéria pelos alunos de outras casas. Para o bem ou para o mal, ele parece sempre preocupado com isso.

DEFESA CONTRA AS ARTES DAS TREVAS:

Professor: Vago (anteriormente, pela ordem do mais recente ao mais antigo: *Alastor “Olho Tonto” Moody, Remo Lupin, Gilderoy Lockhart e Quirrel*)

Uma das matérias mais importantes que um bruxo aprende em Hogwarts, a Defesa Contra as Artes das Trevas (DCAT, para facilitar) estuda os seres, magias e técnicas das Trevas, e as formas de se defender dela. Todos os bruxos que desejam ser Aurores costumam dedicar-se de forma muito intensa a essa matéria.

Em Hogwarts, corre o boato que essa matéria está amaldiçoada, pois os últimos quatro professores não duraram mais que um ano ocupando a cadeira: Moody era um espião de Você-Sabe-Quem, Remo Lupin (um dos preferi-

Harry Potter RPG

dos de todos, menos de Sonserina) era um Lobisomem (ou seja, o próprio professor de DCAT era um Ser das Trevas), Gilderoy Lockhart era uma farsa (ele apenas contava as histórias de bruxos que haviam sido bem sucedidos contra seres das trevas, apagando-lhes as memórias mais tarde), e Quirrel era um bruxo “possuído” por Voldemort (os dois coexistiam no mesmo corpo).

Não se sabe quem será o próximo professor de DCAT, mas muitos acreditam que será Remo Lupin ou seu irmão não-lobisomem Rômulo.

VOÔ COM VASSOURAS:

Professora: Rolanda Hooch

A professora Hooch ensina o Voô com Vassouras. O único ano no qual essa matéria é ensinada em Hogwarts é o primeiro ano, quando a professora ensina o básico de vôo com vassouras, algumas manobras avançadas e as regras básicas do Quadribol, o extremamente excitante jogo dos bruxos.

Hooch tem cara de uma “vovó garotona”: seu rosto não escondem as marcas do tempo, mas ao mesmo tempo traz a energia de uma bruxa jovial e alerta (coisa muito importante quando se é a juíza oficial dos jogos de Quadribol de Hogwarts). Ela gosta de usar echarpes e óculos de aviador enquanto está em cima da vassoura Shooting Star para ensinar os jovens bruxos como voar.

Uma das poucas formas de tirar a Madame Hooch do sério é desobedecendo-a ou aprontando em “sala de aula”. Principalmente quando isso leva o infrator a despenhar vários metros de altura após perder o controle de sua vassoura.

HERBOLOGIA:

Professora: Susan Sprout

A matéria de Herbologia visa ensinar como lidar com todas as estranhas plantas que em geral um bruxo usa quando prepara suas poções. E é essa matéria que é dada pela professora Sprout, diretora da Lufa-Lufa.

Baixa e gordinha, Sprout vive andando por Hogwarts vestindo seu avental sobre suas vestes. Raríssimas vezes (normalmente em recepções oficiais e eventos como festas e banquetes) vê-se Sprout sem estar toda suja de terra e areia. Ela é alegre e expansiva, como todos em sua Casa, mas essa alegria e expansividade viram seriedade quando tem que ralar com algum aluno por causa de besteiras cometidas no cuidado das plantas.

ASTRONOMIA:

Professora: Sinistra

A professora Sinistra é a responsável por ensinar, do alto da maior torre de Hogwarts, a Astronomia. Sinistra faz jus ao nome, sendo tão sinistra quanto seu nome permitir que alguém seja. Mas ela é de bom coração e quer ver seus alunos se dando bem na vida. Por isso mesmo é exigente, principalmente em obrigar os alunos a chegarem na torre de observação à meia-noite nos dias de aula dela.

HISTÓRIA DA MAGIA:

Professor: Binns

História da Magia basicamente explica como o mundo dos bruxos tornou-se o que é hoje. E essa matéria tem uma grande curiosidade: é ensinada por um fantasma!!!

Binns já era um professor muito velho de Hogwarts em História da Magia quando, certa vez, sentou-se muito perto da lareira da sala dos professores. No dia seguinte, foi dar suas aulas normalmente, deixando para trás o seu corpo. Capaz de matar até aos mortos de tédio, Binns é um “cat-drático”, ou seja, suas aulas são regadas de longas discussões e debates sobre os mais tediosos assuntos. E uma coisa deve ser bem clara: ele JAMAIS deixa qualquer coisa atrapalhar ou o impedir de dar suas aulas. Se ele já não deixou a Morte, não é um aluninho qualquer que vai o impedir de dar as suas aulas...

TRATO DE ANIMAIS MÁGICOS:

Professor: Rúbeo Hagrid

Anteriormente do professor Kettleburn, a vaga de professor para a Matéria de Trato de Animais Mágicos acabou ficando com o guarda-caças de Hogwarts, Rúbeo Hagrid, um especialista quando se trata de cuidar de Animais Mágicos e, principalmente, de Monstros!

Sendo um meio-gigante, Hagrid gosta de criar animazinhos mágicos “inofensivos”, como Cérberos (versões gigantes e com três cabeças de *pitbulls*), Hipogrifos e Dragões. Mas ele não faz isso por mal, e sim porque sua noção de perigoso não é a mesma das pessoas normais.

Hagrid é leal, companheiro e um bom professor, mesmo considerando-se sua baixa experiência e suas trapalhadas ocasionais. Não obstante, pode ficar muito chato quando bebe (e ele bebe MUITO!!!!!! Uma dose leve de bebida para ele é capaz de matar um ser humano). Sendo meio-gigante, também pode entregar-se a impulsos violentos, principalmente quando o nome do diretor de Hogwarts ou de algum amigo seu é ofendido.

ADIVINHAÇÃO:

Professora: Sibila Trelawney

A Adivinhação, arte mágica que é muito polêmica, mesmo entre os bruxos, é o motivo da existência de Sibila Trelawney em Hogwarts.

Amadas por alguns (como Lilá Brown e Parvati Patil), odiada por outros, e simplesmente desprezada pela maioria (como por Minerva McGonagall), a professora Sibila Trelawney é considerada por muitos uma charlatã. Gosta de frases de efeito e de causar impactos nas mais estranhas situações. Um de seus hábitos mais curiosos é o fato que ela prevê a morte de um aluno a cada ano (“*Tá legal, qual de vocês vai morrer esse ano?*”, “*Eu!*” – **Minerva McGonagall e Harry Potter, Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban**). Graças aos céus, até hoje nenhum dos muitos alunos que ela previu a morte morreu (“*Essa é a forma peculiar que ela tem de receber vocês em sua aula!*” – **Minerva McGonagall, Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban**).

ARITMANCIA:

Professora: Vector

Aritmancia é uma espécie de “matemática”, aonde princípios de matemática trouxa são misturados com numerologia e cabala.

Vector, a professora de Aritmancia, é como toda professora desse estilo de matéria: competente, séria, disciplinadora e sem um pingão de senso de humor. Claro que isso não a torna popular em Hogwarts, mas existem alguns poucos malucos que a idolatram, como fazem com Trelawney e Snape (um dos malucos que adoram Vector é Hermione Granger).

RUNAS ANTIGAS:

Professor: Nome não mencionado nos livros de Harry Potter.

O estudo de Runas Antigas é voltado para a interpretação de antigos idiomas mágicos e de idiomas antigos de importância mágica.

Nada se sabe sobre o professor de Runas Antigas.

ESTUDO DOS TROUPAS:

Professor: Nome não mencionado nos livros de Harry Potter.

Normalmente uma opção na lista de matérias optativas de bruxos de sangue puro, Estudo dos Troupas explica, para os bruxos, as coisas que os trouxas usam e fazem, de forma que, no dia a dia, eles não se espantem (ao menos, não demais) com as coisas comuns aos trouxas (o que poderia dar na vista dos trouxas sobre a circunstância especial dos bruxos).

Nada se sabe sobre o professor de Estudo dos Troupas.

Capítulo 14: Outras Escolas

- Tio Hugh, você falou certa vez sobre outras Escolas de Magia... Quais são elas? Você conhece alguma delas? – perguntou Liam, enquanto preparava seu café da manhã.

- Sim, Liam... Conheço algumas, mas devem existir muito mais do que as que conheço... Portanto, não tome como verdade o que eu te disser...

- Bem, uma das mais conhecidas é o Instituto de Bruxaria Durmstrang, que fica em algum lugar no Leste Europeu... Acho que na Bulgária. Os estudantes de Durmstrang são respeitados e temidos por todos os bruxos do mundo pelo seu grande conhecimento em Artes das Trevas. Muitos deles fizeram parte das fileiras dos Comensais da Morte, mas muito estranhamente, ou não, dependendo de como você entender as coisas, muitos dos melhores Aurores de todos os tempos saíram de Durmstrang... Vai entender...

- Outra escola muito famosa é a Academia de Magia de Beauxbatons, que fica em algum lugar da França... Todos são muito estilosos, até arrogantes, mas se você souber lidar com eles, podem ser alguns dos melhores amigos que um bruxo pode ter. Essas são escolas muito conhecidas aqui na Europa.

- Existem algumas que, embora não muito conhecidas, são muito importantes em suas regiões. Uma dessas é o Liceu Brasileiro de Magia, que fica em algum lugar próximo a uma cidade que os trouxas brasileiros consideram "mística", acho que se chama São Tomé das Letras. Ela fica escavada na terra, e a luz chega, segundo que eu soube, através de amplos conjuntos de espelhos.

- Outra escola que eu ouvi dizer é o Instituto Norte-Americano de Bruxaria, que fica nas proximidades de Salém. Se existe uma Escola de Magia que parece-se com uma Universidade Trouxa, ela é o Instituto de Salém. Uma das mais respeitadas escolas no sentido de ensino de Cultura dos Trouxas, eles também são respeitados por suas evoluções na Magia.

- A última das Escolas que eu conheço é a Academia de Artes Arcanas do Japão. Eles são os mais honrados bruxos que você pode conhecer, e sua honra é inquestionável. São combatentes terríveis e bruxos poderosos. Se algum dia, você conhecer algum bruxo dessa escola, mantenha sua palavra, mesmo que isso custe-lhe a vida. Se o fizer, ele também o fará.

- E existem outras? – disse Liam, enquanto espremia algumas laranjas para o suco.

- Claro... Muitas... Por exemplo o Instituto Espanhol de Bruxaria Gabriel Hirebaldo, que fica em algum lugar perto de Madrid, na Espanha, a Academia de las Artes Arcanas Hijos del Sol, que fica no Peru, próximo às ruínas de Cuzco, a Academia Islâmica de Artes Mágicas de Alamut, o Centro de Estudos Mágicos do Kílimanjarro, entre outras... – dando a conversa como encerrada.

Aquele que acredita que Hogwarts seja a única Escola de Magia de todo o mundo não somente está enganado, mas equivocou-se gravemente. Existem várias Escolas de Magia em todo o mundo, cada uma escondida, guardando seus segredos com grande zelo. Mesmo as poucas informações que se sabem sobre as diversas Escolas de Magia foram descobertas a grande custo.

Esse capítulo é dedicado a falar um pouco sobre as Escolas de Magia mais importantes do mundo, desconsiderando-se Hogwarts.

ATENÇÃO: As informações contidas aqui não devem ser consideradas como verdadeiras, exceto para efeito de Campanha, pois foram coletadas dos livros, de *fanfics* e foram até mesmo criadas pelo autor. O Mestre também está totalmente autorizado a mudar tudo que achar conveniente nessa parte.

1-) Academia de Magia Beauxbatons:

Localidade: França

Diretora: Madame Olímpia Maxime

Brasão: Duas varinhas douradas cruzadas, cada uma soltando três estrelas.

Vestidos dos Estudantes: Sempre feitas de pura seda fina.

Matérias Favorecidas: Feitiços e Encantamentos

Matérias Preteridas: Poções e Defesa contra as Artes das Trevas.

A Academia de Magia Beauxbatons localiza-se na França, também em um castelo, como Hogwarts, mas um

Castelo menos da Idade Média, e sim em um castelo mais a Luiz XV. Uma das maiores e mais conceituadas escolas de Magia da Europa, senão de todo o mundo, é comandada atualmente pela enorme e carismática Madame Olímpia Maxime. Ela é extremamente bem educada, honesta e respeitadora, mas consegue ser tão arrogante quanto seus alunos.

Os alunos de Beauxbatons são arrogantes a níveis quase extremos, embora consigam ser educados quando lhes é conveniente. Seu uniforme padrão é bastante semelhante aos uniformes padrão de Hogwarts, mas sempre em pura seda fina. Eles sempre possuem varinhas muito bem cuidadas. Detestam comidas pesadas e locais "comuns" (sem as firulas do seu próprio castelo). Gostam de comidas requintadas e vestes leves. São ótimos encantadores e conhecem muitos sobre feitiços, mas em compensação são fracos na fabricação de poções e quando o assunto envolve as Artes das Trevas.

2-) Instituto de Bruxaria Durmstrang:

Localidade: Leste Europeu

Diretor: Vago (Anteriormente: Igor Karkaroff)

Brasão: Não revelado no livro.

Vestidos dos Estudantes: Em cor encarnada, incluem também capas de pele de animais

Matérias Favorecidas: Artes das Trevas (incluindo o uso)

Matérias Preteridas: Cultura dos Trouxas

Temidos e respeitados mesmo após suas formaturas, os bruxos de Durmstrang estão entre os mais poderosos quando o assunto envolve tanto o uso quanto a Defesa contra as Artes das Trevas.

Essa filosofia condiz bem com o perfil linha-dura da escola, que localiza-se em um castelo draconiano em algum lugar no Leste Europeu. A escola é fria (*“As lareiras só são acesas para uso mágico.”* – **Victor Krum**, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*), assim como o coração de seus estudantes.

Atualmente, o cargo de diretor de Durmstrang está vago, após seu antigo diretor, Igor Karkaroff, pedir dispensa após a derrota de seu campeão, Victor Krum, no torneio Tribuxo, realizado em Hogwarts. O bruxo vencedor foi Harry Potter, mas o principal fato do torneio foi a morte de Cedric Diggory (outro campeão de Hogwarts), supostamente nas mãos de Voldemort.

Seus alunos são frios e arrogantes, detestando qualquer traxa ou bruxos de sangue comum. Porém, ocasionalmente, um bruxo de Durmstrang pode demonstrar-se extremamente tolerante, até mesmo amigável, com traxas e bruxos de sangue comum.

De Durmstrang saíram muitos dos homens de Voldemort, mas ao mesmo tempo, alguns dos maiores Aurores de todos os tempos formaram-se em Durmstrang. Isso pode ser extremamente estranho para os bruxos em geral, mas para os bruxos de Durmstrang faz muito sentido: eles APENAS ensinam as Artes das Trevas. Daí para frente, o que o bruxo vai fazer com isso após formar-se em Durmstrang e problema único e exclusivo do bruxo.

3-) Liceu Brasileiro de Magia:

Localidade: Brasil

Diretor: Ronaldo Matias Magalhães

Brasão: Em fundo verde e azul, com duas varinhas cruzadas e, acima das mesmas, as cinco estrelas da Constelação do Cruzeiro do Sul.

Vestidos dos Estudantes: Totalmente brancas, de algodão alvejado, chita ou flanela (nas épocas de frio), amarrada por cordões (todos os alunos de uma mesma série utilizam cordões de cores iguais).

Matérias Favorecidas: Defesa contra as Artes das Trevas e Feitiços

Matérias Preteridas: Poções e Herbologia.

Matérias Obrigatórias Extras: Trato de Animais Mágicos

Matérias Optativas Extras: Magia Cultural

Uma escola muito nova (tem apenas 300 anos, comparada com os 1000 anos de Hogwarts), o Liceu Brasileiro de Magia começou como uma alternativa aos bruxos que queriam mandar seus filhos para Hogwarts mas não tinham condições. Depois tornou-se uma escola mais voltada aos bruxos de sangue comum.

Diferentemente de Hogwarts, Beauxbatons e Durmstrang, o Liceu não é construído em um Castelo, e sim dentro de uma montanha da Serra da Mantiqueira do Brasil, próximo à cidade de São Tomé das Letras (na verdade, pequenas “brincadeiras” dos bruxos do Liceu com os traxas é que criaram o mito de “cidade mística” de São Tomé

das Letras). A escola fica dentro da montanha, protegido por vários Feitiços Antitrouxas, naturais e colocados pelos bruxos mais antigos, e por Feitiços Anti-Aparatar (nada pode entrar ou sair via aparatação). A luz solar e o ar entram por buracos, tubulações e espelhos, sendo distribuídos por vários locais. Embora dentro de uma caverna, o Liceu consegue ficar tão iluminado quanto qualquer local fora de cavernas. O topo da caverna também é encantado para deixar passar o céu

Uma das maiores curiosidades é que o vilarejo bruxo de Santo Antônio de Duavara fica próximo a essa montanha e é o único local pelo qual pode-se chegar ao Liceu. Embora não seja o único vilarejo bruxo do Brasil (existem vários por todo o país, devido à sua dimensão territorial), ele tem a mesma importância para o Liceu que Hogsmeade tem para Hogwarts. De forma semelhante, o Vilarejo de Santo Antônio de Duavara é também protegido por Feitiços Antitrouxas e outras coisas do gênero.

No Liceu aprende-se as mesmas Artes Mágicas que em Hogwarts, embora aja algumas ênfases. A mais conhecida é que Trato de Animais Mágicos é uma matéria obrigatória, tanto que muitos bruxos do exterior que queiram bons profissionais nessa área costumam ir até o Liceu contratar esses bruxos. Até mesmo Hagrid, o Guarda-Caça de Hogwarts, se impressionou com a habilidade dos alunos do Liceu nesse quesito.

O Diretor do Liceu, Ronaldo Magalhães, formou-se por Hogwarts, mas acabou conseguindo contrato com o Liceu como professor de duas matérias: DCAT e Trato de Animais Mágicos, vindo depois a tornar-se o diretor do Liceu. Adorado pelos alunos, ele é tão duro quanto condescendente, tão bem-humorado quanto sério. Existe apenas uma forma de REALMENTE o deixar furioso, que é questionar a honra, habilidade, poder ou perícia dos bruxos do Liceu. E isso não é NADA bom!

4-) Instituto Norte-Americano de Bruxaria (Instituto de Salém):

Localidade: Estados Unidos

Diretor: Tennessee Dwight Willows

Brasão: Uma bandeira com listras vermelhas e brancas, com um retângulo azul no canto superior esquerdo, no qual um caldeirão prateado é circundado por treze estrelas.

Vestidos dos Estudantes: Azuis, com uma capa encarnada, presa por aramelas prateadas.

Matérias Favorecidas: Feitiços e Encantamentos

Matérias Preteridas: Poções e Herbologia.

Matérias Obrigatórias Extras: Cultura dos Trouxas

Matérias Optativas Extras: Tecnomancia

Se existe um lugar que pode ser comparado totalmente a uma Universidade dos Trouxas, esse lugar é o Instituto Norte-Americano de Bruxaria. Localizado em algum lugar próximo à cidade americana de Salém, o Instituto Norte-Americano de Bruxaria (conhecido normalmente como Instituto de Salém) é uma grande mas nova Escola de Magia (400 anos contra os 1000 de Hogwarts).

Harry Potter RPG

Uma das coisas mais intrigantes sobre tanto o Instituto de Bruxaria de Salém como o vilarejo bruxo de Witthaven (que fica próximo ao Instituto), é o fato de sua arquitetura e construção serem exatamente idênticas à dos trouxas. Isso parece ajudar eles nas MUITO ocasionais vezes em que trouxas venceram as barreiras impostas pelos Feitiços Antitrouxa que protegem tanto o vilarejo quanto o Instituto de Salém (para os trouxas parece mais uma cidadezinha do interior dos EUA, como tantas outras...)

Seus alunos, como todos os americanos, bruxos ou trouxas, acreditam serem os mais poderosos e honrados seres da face da Terra. Sua ambição chega a ser mais desmedida que a dos alunos da Sonserina, e sua arrogância muito maior. Na verdade, são capazes de qualquer coisa por poder, coisas que deixariam até mesmo o mais perverso sonserino enojado: sabotagem, traição, chantagem, suborno... nada, absolutamente NADA é suficientemente ruim para impedi-los em sua escalada por poder, ou para alcançarem seus objetivos. A única coisa respeitada pelos alunos do Instituto de Salém, em sua grande maioria é o poder, e ele levam isso mais a sério até mesmo que a Sonserina.

Seu atual diretor, Tenese Dwight Willows, é um dos maiores Mestres Tecnomânticos do mundo. Ele foi capaz de montar toda uma infraestrutura utilizando o melhor dos dois mundos. Willows, porém, acredita que os trouxas são uma espécie de "sub-raça", algo como um "ê s-tágio embrionário" para os bruxos. E isso não o torna muito popular entre os bruxos em geral, mesmo sendo amado, praticamente idolatrado pelos seus alunos.

5-) Academia Imperial de Artes Arcanas do Japão (Academia Imperial):

Localidade: Japão

Diretora: Lorde Tatsuki Akagi

Brasão: Bandeira de cor branca, com o Sol Nascente Japonês disparando raios vermelhos por todos os lados. No centro do Sol Nascente, uma espada *katana*, uma vasoura e uma varinha cruzada.

Vestes dos Estudantes: *Gi* (camisa) branca ou azul, bordada nas costas com o animal do seu Clã, *hakama* (calças) pretas ou brancas, meias de seda branca, chinelos de madeira. Usam também faixas de cor vermelha na testa (ocasionalmente com um *yin-yang* desenhado) e faixas de diversas cores na cintura (todos os alunos de uma mesma série usam a mesma cor, sendo as mais conhecidas a branca para o 1º Ano e a preta para o 7º Ano)

Matérias Favorecidas: Defesa contra as Artes das Trevas e Feitiços

Matérias Preteridas: Transformações e Encantamentos.

Matérias Obrigatórias Extras: Trato de Animais Mágicos, Combate Mágico

Matérias Optativas Extras: Tecnomancia, Amuletos.

A Academia Imperial de Artes Arcanas fica próxima a Tóquio, em algum lugar. Muitos acreditam que existam muitas entradas para ela através de *akihabara* (bairro dos eletrônicos de Tóquio) e pela Torre da Baía de Tóquio. Na

verdade, ninguém sabe por onde se entra na Academia Imperial de Artes Arcanas.

Uma coisa curiosa sobre a Academia é que, muitos acreditam, o Imperador Japonês Akihito estudou nela, e que ele teria sangue puro. Outros dizem que se o imperador possui realmente Sangue Puro, deve-se ao fato de ele ser um meio dragão oriental (seu pai provavelmente seria o dragão oriental Ryumyo).

Os alunos da Academia se respeitam, sejam eles bruxos de sangue puro ou de sangue comum. Sua intolerância (que mesmo assim é muito pouca), fica guardada para os bruxos estrangeiros, os *gaijin*. E mesmo a eles, quando bem educados, é reservado o Direito da Hospitalidade.

Muito sobre Combate Mágico e Defesa contra as Artes das Trevas é ensinado aos alunos da Academia, que tornam-se alguns dos mais poderosos, honrados e destemidos Aurores (aos quais chamam de *samurai*) que alguém pode encontrar em qualquer lugar do mundo, talvez rivalizando com os Aurores Irlandeses e com os *hashishin* de Alamut.

Seu diretor, Lorde Tatsuki Akagi, é um dos mais poderosos Combatentes Mágicos de todo o mundo. Mestre na arte do *iaijutsu* (sacar a espada e utilizá-la para dar um único golpe) e um dos primeiros Mestres da poderosa arte do *kiaijutsu* (usar o Grito Espiritual *kiai* para energizar magias), ele é um veterano de guerras bruxas e trouxas. Ele não gosta de *gaijin*, mas alguns, como Dumbledore e como o diretor do Liceu Brasileiro, Ronaldo Magalhães, gozam de sua amizade. E esse é um direito eterno de ambos...

Os alunos costumam ser muito corteses e educados com os visitantes que chegam até a Academia, desde que os mesmos sejam também corteses e respeitadores.

6-) Demais escolas:

Como foi dito no texto introdutório, muitas outras Escolas de Magia existem ao redor do mundo. Vamos falar por alto de algumas delas:

INSTITUTO ESPAÑOL DE BRUJARIA GABRIEL HIREBALDO:

Localidade: Espanha

Diretor: Renata Garcia

Brasão: Fundo vermelho, com uma listra amarela em diagonal, contendo com alguns ramos de oliveira circundando uma varinha e um par de *castañas*.

Vestes das Estudantes: Sempre em Cor Carmim

Essa escola é voltada exclusivamente para garotas, tanto que é o único colégio interno bruxo especificamente voltado a garotas. Muitas das mais refinadas e requintadas damas da sociedade bruxa mundial saíram de Gabriel Hirebaldo (nome de um grande bruxo espanhol e que viu a necessidade de se fundar uma Escola de Magia apenas para meninas).

ACADEMIA DE LAS ARTES ARCANAS HIJOS DEL SOL:

Localidade: Peru, próximo às ruínas de Cuzco.

Diretor: Javier Tazchenali (pronuncia-se *Ta-CHE-Na-Li*)

Brasão: Um sol em estilo inca sobre um fundo branco, com uma folha de coca sobre ele

Vestidos dos Estudantes: ponchos brancos, com detalhes geométricos em marrom ou verde nos cortes, e chapéu peruano

Uma das mais misteriosas Escolas de Magia conhecidas, muito pouco se sabe sobre a Escola dos Filhos do Sol. Acredita-se que a seleção dos alunos seja feita baseada no fato de terem descendência Inca no sangue. Alguns acreditam, porém, que um poderoso Manuscrito, chamado *Manuscrito das Visões Celestinas*, estaria guardado na Academia dos Filhos do Sol. A verdade é... Ninguém sabe...

ACADEMIA ISLÂMICA DE ARTES MÁGICAS DE ALAMUT (ALAMUT):

Localidade: Oriente Médio (acredita-se que próximo a Meca, na Arábia Saudita)

Diretor: *Shaiq Shairiff Muslim Abdallah* Mohammed Faiz Hakam Shamall Shukur Kahil

Brasão: Verde e vermelho, dividido na vertical, com uma lua crescente e uma estrela no lado vermelho e uma varinha e uma cimitarra cruzadas na parte verde. Abaixo dos desenhos, a citação do Alcorão *“Allah é o único Deus, e Mohammed é o Seu Profeta”* em Árabe.

Vestidos dos Estudantes: *Fêzes* (calças marroquinas) e camisas brancas de algodão, turbantes de diversas cores e sapatos de pontas viradas. A tradicional faca ritual do Islã faz parte do Uniforme padrão para os meninos, assim como o Alcorão, para todos os alunos. As mulheres utilizam normalmente véus e o *chadôr* (véu cobrindo a cabeça). Durante o tempo que fica em Alamut, os meninos não podem barbear-se e nem as meninas pintar as unhas ou o rosto.

Uma das mais estranhas e exóticas escolas de todo o mundo, cuja fundação é dada ao Profeta Mohammed (que percebeu a existência de bruxos entre os povos que seguiam o Islã e decidiu criar, não se sabe se com a ajuda de outros bruxos ou sozinho, uma Escola de Magia que respeitasse seus preceitos), a Academia Islâmica de Alamut forma vários tipos de bruxo, todos eles com descendência ou seguidores do Islã.

Diferentemente do que se possa imaginar, os formados em Alamut estão entre os mais humildes e tolerantes bruxos que alguém pode encontrar, desde que sua religião não seja ofendida de forma nenhuma. Se isso acontecer, tornam-se os mais fanáticos defensores de sua religião. Porém, detestam o terrorismo, que *“corrompe, destrói e profana o trabalho da vida piedosa do Profeta Mohammed”*, na concepção dos bruxos de Alamut. Muitos dizem, porém, que bruxos de Alamut corrompidos fariam parte das fileiras de grupos terroristas trouxas como o Hezbollah e o

Jihad Islâmica. Dizem os boatos que Yasser Arafat seria um bruxo formado em Alamut.

Seus Aurores (conhecidos como *hashishin*) estão entre os mais temidos de todo mundo. De fato, os *hashishin* são tão temidos que muitos bruxos das trevas preferem entregar-se a dementadores do que se deixar serem pegos pelos ‘hashishin’.

CENTRO DE ESTUDOS MÁGICOS DO KILIMANJARO:

Localidade: Quênia (como o nome diz, aos pés – alguns acreditam que dentro – do Kilimanjaro)

Diretor: James Kilamueba

Brasão: Verde, vermelho e amarelo, com duas varinhas cruzadas. Sobre as varinhas, o desenho de um leão (que ocasionalmente rugiu).

Vestidos dos Estudantes: Vestes feitas com peles de animais (mágicos ou não) e chapéus e turbantes dos mais diversos tipos. Ocasionalmente, os corpos dos estudantes são pintados e/ou tatuados magicamente para ocasiões especiais.

O Centro de Estudos Mágicos do Kilimanjaro é um dos maiores centros de estudos da Magia Cultural, a antiga magia que os trouxas ainda utilizam em cultos a deuses primitivos. Os estudantes do centro aceitam bem a magia dos bruxos brancos, mas também são dedicados ao estudo da Magia Cultural, o que os tornam também grandes conhecedores da Magia das Trevas e sobre como defender-se de seus poderes malignos.

ATENEU LUSITANO DE TUTELA MÁGICA:

Localidade: Portugal (em algum lugar nas proximidades de Lisboa)

Diretor: Fernando Souza Marcos

Brasão: Vermelho e verde, com uma grande cruz-de-malta dourada, encimada por uma coroa. Duas varinhas cruzam-se exatamente atrás da cruz de malta.

Vestidos dos Estudantes: Vestes vermelhas e verdes para as meninas e camisas brancas com coletes verdes e vermelhos para os meninos. Ambos os sexos costumam usar lenços vermelhos e verdes amarrados à cabeça, como se fossem bandanas, e os meninos ocasionalmente usam chapéus.

O Ateneu Lusitano de Tutela Mágica talvez seja a mais recente Escola de Magia de todas essas já citadas. Foi criada por Fernando Souza Marcos como uma forma de trazer alunos portugueses para estudarem magia mais perto de suas casas. Pouco sabe-se sobre o Ateneu, exceto que é dividida em 13 Confrarias (mais ou menos como Hogwarts é dividida em casas e a Academia Imperial em Clãs), cada uma com seu ponto forte e fraco.

Capítulo 15: Bestiário de Hogwarts

- Tio, me lembrei de uma coisa... – disse Liam, enquanto lia um pouco do seu *Livro Padrão de Feitiços, 1ª Série* e tentava executar alguns feitiços simples com a sua varinha.

- O que foi? – disse Hugh.

- Em Gringotes, eu vi uns bichinhos esquisitos... Sabe, aqueles que atendiam no caixa e tal...

- Ah! O que tem?

- O que eles eram?

- Duendes... Duendes de Gringotes... Tipos sorrateiros e mesquinhos, gananciosos por natureza, e que detestam perder negócios, mas cuja lealdade aos contratos estabelecidos é completa. Sempre que fizer um contrato com um Duende, cumpra sua parte direitinho, pois ele irá cumprir a dele e exigirá de você depois.

- Eu queria saber também: existem outros seres?

- Sim! Muitos! Relacionados a mitologias e lendas dos trouxas. Cada uma dessas crenças dos trouxas trás um pouco de verdade incluída, mas nunca os trouxas sabem a verdade... Temos vampiros, fantasmas, lobisomens, poltergeists, etc... Todo tipo de criatura mágica que os trouxas já sonharam existir, e muitas que os trouxas nunca sonharam... – disse Liam, explicando depois sobre algumas Animais Mágicos do mundo dos bruxos.

Uma das coisas mais estranhas ao ler-se Harry Potter é notar como as Animais Mágicos não somente existem, mas fazem parte ativa da sociedade dos bruxos. Podemos ver como exemplos mais claros os fantasmas residentes de Hogwarts e os duendes de gringotes.

Esse “bestiário” traz algumas das criaturas mais comuns de Hogwarts, além de algumas criaturas-exemplo que não aparecem nos livros de Harry Potter.

ATENÇÃO: Mestre, lembre-se sempre que cada criatura é única. Aqui serão fornecidos *templates* (modelos) a partir dos quais você pode gerar suas próprias Animais Mágicos individuais para suas aventuras e campanhas.

ATENÇÃO 2: Ocasionalmente, nas Perícias, poderão aparecer Perícias Mágicas e seus Poderes. No caso das Animais Mágicos, pode acontecer de o nível de Poder de algum deles ser maior que o de Feitiços (ou até mesmo não ter nível de Poder de Feitiços). Isso se deve que aqui apenas **SIMULARÃO** poderes naturais da Criatura.

LEGENDA:

NOME DA CRIATURA

FR, CON, DEX, AGI – Dados de Comparação

INT, WILL, PER, CAR – para os Atributos

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Aprimoramentos que os indivíduos da espécie podem ter habitualmente (isso não quer dizer que tenha todos ou que não tenha nenhum que não apareça nessa lista).

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Aprimoramentos Negativos que os indivíduos da espécie podem ter habitualmente (isso não quer dizer que tenha todos ou que não tenha nenhum que não apareça nessa lista).

Perícias Normalmente Encontradas:

Perícias que os indivíduos da espécie podem ter habitualmente e seus níveis (isso não quer dizer que tenha todos, que não tenha nenhum que não apareça nessa lista ou que os níveis não possam ser diferentes).

Ataques/Defesas:

Armas que a espécie pode usar em combate (incluindo armas naturais), os níveis de ataque e defesa medianos da espécie na arma (esses níveis podem variar de indivíduo a indivíduo) e o dano causado pelo ataque.

Poderes Especiais:

Poderes que não se encaixam em quaisquer uma (ou encaixem-se em várias) das outras categorias que a espécie possui (normalmente possuída por monstros das Trevas).

ACROMÂNTULAS (OU ARANHAS GIGANTES):

FR 3D+3, CON 3D+3, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

1 Ataque ou 1 Mordida

Mordida 45% (1d6 + Força + Veneno)

Poderes Especiais:

Veneno – As aranhas gigantes, como muitas aranhas de menor porte, podem inocular veneno em seus alvos com uma mordida bem-sucedida. Esse veneno causa 1d3 pontos de dano por turno, até a morte ou a cura.

Não existe muito o que se falar sobre as Aranhas Gigantes, exceto o fato de que são mais ou menos iguais às aranhas comuns, só que com inteligência. Matam criaturas menores que elas (o que, ocasionalmente, pode incluir crianças e estudantes de Hogwarts) e fogem de predadores.

São originárias das profundas florestas virgens de Bornéu e, apesar da sua inteligência, são indomáveis e não podem ser criadas em cativeiro ou treinadas.

Exemplos de Harry Potter: Aragogue (*Harry Potter e a Câmara Secreta*)

BEAN-SIDHE:

FR 2D, CON 2D, DEX 4D, AGI 4D
INT 4D, WILL 5D, PER 5D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

N/A

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

N/A

Ataques/Defesas:

Briga 15%/15% (dano 1 PV)

Depressão 65% (dano Especial)

Sugar Energia Vital 65% (Veja abaixo)

Poderes Especiais:

Incorporiedade – Os *Bean-Sidhe* não possuem corpo, não podendo serem atingidos por armas físicas. As únicas exceções a essa regra são as armas produzidas de prata comum (causam dano normal), prata feérica (causam +2 pontos de dano) e armas encantadas (causam +1 de dano). Uma arma de prata feérica que seja encantada causa +3 pontos de dano.

Os *Bean-Sidhe* (pronuncia-se *Bean-Sheedi*) é um dos mais poderosos e perigosos monstros mitológicos que existem. Sua aparência lembra um pouco a de um *Daoine Sidhe* (um ‘monstro mitológico’, algo mais ou menos como um elfo de Tolkien), mas fantasmagórico, com pele repuxada, cabelos desgrenhados, dentes tortos e olhos vazados.

De certa forma, os *Bean-Sidhe* lembram os demotadores, pois eles dependem da energia vital de bruxos e trouxas para se alimentarem. Eles removem da pessoa toda a alegria e esperança que ela possua no momento, fazendo-a recordar-se dos piores momentos de sua vida, jogando-o em uma depressão terrível, sendo aí sim que ele aproveita-se para drenar a energia vital do bruxo. Isso é feito, em termos de regra, da seguinte forma: o *Bean-Sidhe* tenta seu ataque de Depressão. Se passar, o mestre deve fazer um teste entre o PER do demotador e vs. WILL do bruxo (-1 por cada Aprimoramento Negativo que possa influenciar nesse momento, como Trauma, Maníaco-Depressivo, Assombrado, etc...). Se o *Bean-Sidhe* passar, ele conseguiu achar uma lembrança triste, que ele ficará reproduzindo na mente do bruxo, sugando-lhe temporariamente 1 ponto em FR, CON ou WILL (a critério do mestre. Caso deseje-se aleatoriedade, role 1d3: caso de 1, o dano foi em FR; em caso de 2, CON; e em caso de 3, WILL). Cada ataque bem-sucedido garante que o *Bean-Sidhe* sugue um ponto de WILL temporariamente (eles voltam na proporção de 1 por hora, ou automaticamente, caso algo alegre ou que anime o atacado aconteça – por isso do hábito de dar-se chocolate a pessoas que tenham sido atacado por um *Bean-Sidhe*).

O grande problema é que, após cada ataque bem-sucedido, o personagem deve fazer um teste difícil contra sua CON (já modificada pelo dano sofrido). Caso falhe, ele entra em estado catatônico, e o *Bean-Sidhe* passa a ser bem sucedido em seus ataques posteriores. Quando um personagem chegar a FR, CON ou WILL 0, ele será morto pelo *Bean-Sidhe*.

Harry Potter RPG

Como os dementadores, os *Bean-Sidhesó* podem ser expulsos com um feitiço defensivo poderoso: no caso, é o *Expecto Creativeus*, o Feitiço da Convocação do Criativo, uma criatura que funciona como espelho de todas as coisas positivas que o personagem é capaz de criar. Isso torna o *Bean-Sidhe* menos efetivo, causando-lhe 2d10 de Dano e a obrigando a fugir (se o dano for o suficiente para mandar seus PVs a 0, a criatura desfaz-se em sombras).

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Essa criatura é descrita na Fanfic do autor desse RPG *A Harpa de Brigitte*.

CENTAUROS:

FR 3D+3, CON 4D+3, DEX 3D+3, AGI 4D

INT 3D, WILL 3D+1, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Contatos e Aliados (Bruxos) (1-5), Alma Pura (2), Ambidestria (2), Arma ou Amuleto Mágico (1-2), Bom Senso (1-4), Imunidade a Venenos (2-3), Sábio (Diversos, 1), Saúde de Ferro (1), Senso de Direção (1-2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Código de Honra (Honestidade, 1ª Lei de Asimov), Devoção (Proteger suas Tribos), Intolerância (“penetras barulhentos”, -1), Fleumático

Perícias Normalmente Encontradas:

Animais (Veterinária) 40%, Ciências (Filosofia) 70%, Ciências (Ecologia) 50%, Ciências (Agricultura) 50%, Ciências Mágicas (Herbologia) 50%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 50%, Escutar 40%, Esportes (Arremesso) 30%, Esportes (Caça) 40%, Esportes (Pesca) 40%, Esportes (Salto) 50%, Etiqueta (Bruxos) 40%, Furtividade 80%, Idiomas (Vários) 40%, Idiomas Mágicos (Vários) 50%, Idiomas Mágicos (Centauro) 70%, Jogos (Charadas) 50%, Manipulação (Empatia) 60%, Manipulação (Liderança) 40%, Manipulação (Empatia) 60%, Manipulação (Impressionar) 30%, Medicina (Primeiros Socorros) 50%, Procura 50%, Rastrear 30%, Sobrevivência (Florestas) 80%, Adivinhação (3) 40%

Ataques/Defesas:

Um ataque de arma, ou um casco e uma arma ou os dois cascos

Briga 30%/30% (1d6 + Força)

Espadas 50%/50% (por Arma + Força)

Lanças 60% (por Arma + Força)

Bestas 60% (por Arma)

Cascos (2) 50%/50% (1d6 + Força)

Os Centauros estão entre as criaturas mais carismáticas e prestativas que um bruxo pode encontrar. Vivem normalmente em florestas e são respeitadores por natureza, mesclando-se e vivendo harmoniosamente com ela. Adoram charadas e falam por enigmas. Costumam ser ocasionalmente agressivos com bruxos não-convidados. Eles NUNCA carregam ninguém nas costas e nunca deixam ninguém montar neles, a não ser em casos de extrema urgência. São um tanto pessimistas, mas têm um senso de dever muito forte. Adoram observar as estrelas e através delas, acredita-se, podem ver o futuro e o destino das pessoas e das coisas. São filósofos natos, de forma que é IMPOSSÍVEL arrancar uma resposta direta de um centauro, mesmo sob tortura.

Exemplos de Harry Potter: Ronan, Agouro e Firenze (*Harry Potter e Pedra Filosofal*)

CÉRBEROS:

FR 3D, CON 5D, DEX 3D+6, AGI 5D
INT 2D, WILL 2D, PER 4D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+), Ambidestria (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Devoção (Ao seu Mestre), Furioso, Dupla (Tripla)

Personalidade

Perícias Normalmente Encontradas:

Rastreio 85%

Ataques/Defesas:

3 Mordidas, ou 2 Mordidas + 2 Patadas

Mordidas 50% (dano 1d10 + Força)

Patadas 55%/75% (dano 1d10 + Força)

Poderes Especiais:

Multitarefa – Um Cérberos pode ter cada uma de suas cabeças atacando um alvo ou executando uma tarefa diferente (desde que não mais de uma delas utilize as patas para atacar ou executar tarefas, com as mesmas)

Talvez um dos bichos mais esquisitos já criados por Hagrid, Fofó (*Fluffy*, em inglês), é um dos “ânimaizinhos de estimação” do Guarda-Caça de Hogwarts. E é só ver por aí para sacar o quão desproporcional as coisas são para Hagrid.

Fofó é um Cérberos, espécie de criatura mágica basicamente grega. Os Cérberos são cães de três cabeças que atacam com poderosas mordidas e com golpes de suas pesadas patas. Eles podem dilacerar um alvo com uma única dentada ou esmagá-lo com apenas um golpe de suas patas.

Os Cérberos podem ser tão agressivos ou obedientes quanto o seu treinamento permitir. Os Cérberos podem ser treinados para fazer qualquer coisa que um cachorro poderia fazer. Mesmo assim, não é uma coisa muito simples de ser feita.

Exemplos de Harry Potter: Fofó (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*).

CHURCH GRIM:

FR 3D, CON 5D, DEX 3D, AGI 3D
INT 2D, WILL 4D, PER 2D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais + Alma Pura

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Código de Honra (Honestidade), Devoção (Proteger um bruxo/comunidade).

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

Uma derrubada, ou duas garras, ou uma garra e uma mordida

Mordida 40% (dano 1d6 + Força)

Derrubada 60% (dano 1d6 + Força + Derrubada)

Garras 50%/50% (dano 1d6 + Força)

Poderes Especiais:

Solo sagrado – O local aonde um *church grim* estiver é considerado Solo Sagrado. Nesses locais, monstros e bruxos das trevas não podem atacar, senão levam eles próprios 2d6 de dano. O raio desse Solo Sagrado é de WILL + CAR metros a contar do *church grim*.

Boa parte das lendas de mastins fantasmagóricos é proveniente da criatura conhecida pelos bruxos como *Church Grim*. São como cachorros de raças de ataque, como *rottweiler*, *dobermann* e os próprios mastins, mas em tamanho MUITO maior (normalmente pelo menos duas vezes o tamanho do seu animal original). Costumam ter pelagem negra, olhos fosforescentes (em alguns casos totalmente brancos) e dentes caninos extremamente afiados. São arreios e algumas vezes tornam-se MUITO agressivos. Mas em geral não atacam bruxos nem templos (de qualquer religião) que respeitem e aceitem os bruxos como irmãos (mesmo que a religião venha a condenar a bruxaria). Muitas vezes, pelo contrário, os *Church Grim* PROTEGEM esses locais, de forma vitalícia, contra ladrões, profanadores e bruxos das trevas.

Um *Church Grim* pode ser ensinado a responder qualquer sinal e a executar qualquer truque que um cachorro comum conseguiria. Para falar a verdade, os *church grim* tendem a ser ainda mais companheiros que os cães de verdade.

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Essa criatura é descrita na Fanfic do autor desse *O Demônio das Sombras*.

COUATL:

FR 5D, CON 5D, DEX 3D, AGI 4D
INT 5D, WILL 5D, PER 3D, CAR 5D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais + Sábio, Memória Fotográfica, Superdotado

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais + Voô 100% (apenas em sua forma Dragontina)

Ataques/Defesas:

1 Mordida, ou 1 Cabeçada, ou 2 Garras, ou 1 Hálito, ou 1 Carga Aérea

Hálito 70% (dano 1d10 + Especial)

Mordida 60% (dano 1d10 + Força)

Garras 60%/80% (dano 2d10 + Força)

Cabeçada 60%/80% (dano 2d10 + Força + Arremesso)

Carga Aérea 80% (dano 4d10 + Força, o próprio *couatl* sofre ¼ desse dano)

Poderes Especiais:

Hálito – Um *couatl* pode soltar algum tipo de Hálito (em geral fogo, mas pode variar de *couatl* para *couatl*)

Bruxaria – Os *couatl* são extremamente inteligentes, podendo até mesmo utilizar-se da bruxaria de Hogwarts com muito poder. O Mestre fazer um teste normal de INT. Se obtiver sucesso (o que é muito provável), o dragão também é um bruxo de (1d6+2)º nível (Poderes, Perícias e Feitiços conhecidos a critério do Mestre). Estranhamente, entretanto, não precisam utilizar-se da varinha, bastando dizer a Fórmula Mágica e apontar o alvo com as garras enormes (outros pré-requisitos precisam serem cumpridos normalmente).

As serpentes emplumadas (ou *couatl*) são dragões semelhantes aos dragões orientais, sendo muito inteligentes e poderosas, além de contarem com o uso da bruxaria de Hogwarts. Mas, diferentemente dos seus irmãos orientais, os *couatl* não são necessariamente honrados, podendo ser tão cruéis quanto os dragões ocidentais.

Os *couatl* não possuem a forma humana dos seus irmãos orientais, portanto consideram-se à parte de reles mortais como nós, seres humanos. Podem nos auxiliar por um preço, e muitos podem até mesmo terem ideais tão nobres quanto qualquer outra pessoa, mas em geral os *couatl* são cruéis e maquiavélicos. Na verdade, os *couatl* são amorais, ou seja, não conhecem ou compreendem a moralidade humana. Por tudo isso, os *couatl* não gosam do mesmo respeito que seus irmãos orientais recebem dos bruxos, e vice-versa.

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Esse dragão é um dragão novo, criado pelo criador do sistema.

DEMENTADORES:

FR 2D, CON 2D, DEX 4D, AGI 4D
INT 4D, WILL 4D, PER 6D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

N/A

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

N/A

Ataques/Defesas:

Briga 15%/15% (dano 1 PV)

Depressão 65% (dano Especial)

Sugar Almas 65% (Veja abaixo)

Um dos mais terríveis monstros das trevas do mundo de Harry Potter, paradoxalmente são os carcereiros de Askaban, a prisão bruxa de segurança máxima, de onde apenas Sirius Black (animago ilegal acusado de destruir muitos trouxas) conseguiu escapar. Os Dementadores parecem-se com seres humanos cobertos por capuzes negros. Suas mãos sempre brilham muito, mas um brilho cinzento e cadavérico, como uma coisa morta que se decompusera na água.

Os dementadores dependem da energia positiva de bruxos e trouxas para se alimentarem. Eles removem da pessoa toda a alegria e esperança que ela possua no momento, fazendo-a recordar-se dos piores momentos de sua vida. Isso é feito, em termos de regra, da seguinte forma: o dementador tenta seu ataque de Depressão. Se passar, o mestre deve fazer um teste entre o PER do dementador e vs. WILL do bruxo (-1 por cada Aprimoramento Negativo que possa influenciar nesse momento, como Trauma, Maníaco-Depressivo, Assombrado, etc...). Se o Dementador passar, ele conseguiu achar uma lembrança triste, que ele ficará reproduzindo na mente do bruxo, sugando-lhe temporariamente 1 ponto em WILL. Cada ataque bem-sucedido garante que o Dementador sugue um ponto de WILL temporariamente (eles voltam na proporção de 1 por hora, ou automaticamente, caso algo alegre ou que anime o atacado aconteça – por isso do hábito de dar-se chocolate a pessoas que tenham sido atacado por um dementador).

Mas esse não é o pior ataque do Dementador: o pior é a sua grande boca de sucção que fica por baixo de seu capuz, cujo objetivo é sugar a alma. Nesse caso, o teste de Sugar Almas é feito, e o personagem tem direito a um teste de WILL (Difícil) para resistir. Caso falhe, 2d pontos de seus atributos mentais são sugados. Essa perda é temporária, exceto caso o personagem tenha tido todos os seus pontos em WILL ou INT sugados. Nesse caso, a perda é permanente, “matando” o personagem pela extirpação de sua alma (suas funções vitais permanecem ativas, mas ele agora está “mais do que morto”).

A única forma de vencer um Dementador é utilizando-se de um Patrono, que funciona como uma espécie de “projecção” do espírito do monstro, que sente nele tudo que ele deseja para se “alimentar”, mas não acha uma forma de o fazer. Isso causa 2d10 de Dano na criatura e a faz fugir

correndo (se o dano for o suficiente para mandar seus PVs a 0, a criatura desfaz-se em sombras).

Exemplos de Harry Potter: Muitos, principalmente em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

DRAGÕES ORIENTAIS:

Forma Humana:

FR 3D+3, CON 3D+3, DEX 3D+3, AGI 3D+3
INT 5D, WILL 5D, PER 3D+3, CAR 3D+3

Forma Dragontina:

FR 5D, CON 5D, DEX 3D, AGI 4D
INT 5D, WILL 5D, PER 4D, CAR 5D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais + Sábio, Memória Fotográfica, Superdotado

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Código de Honra (Heróis ou Honestidade, 1ª Lei de Asimov)

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais + Voô 100% (apenas em sua forma Dragontina)

Ataques/Defesas:

Em sua Forma Humana:

1 Ataque, dano por Arma

Em sua Forma Dragontina:

1 Mordida, ou 1 Cabeçada, ou 2 Garras, ou 1 Hálito, ou 1 Carga Aérea

Hálito 70% (dano 1d10 + Especial)

Mordida 60% (dano 1d10 + Força)

Garras 60%/80% (dano 2d10 + Força)

Cabeçada 60%/80% (dano 2d10 + Força + Arremesso)

Carga Aérea 80% (dano 4d10 + Força, sofre ¼ desse dano)

Poderes Especiais:

Hálito – Um dragão oriental pode soltar algum tipo de Hálito (em geral fogo, mas pode variar de dragão para dragão)

Bruxaria – Os dragões orientais são extremamente inteligentes, podendo até mesmo utilizar-se da bruxaria de Hogwarts com muito poder (na verdade, muitos professores de Escolas de Magia na China e no Japão são Dragões Orientais ou mestiços). O Mestre fazer um teste normal de INT. Se obtiver sucesso (o que é muito provável), o dragão também é um bruxo de (2d6+6) nível (Poderes, Perícias e Feitiços conhecidos a critério do Mestre). Em sua forma dragontina, estranhamente, não precisam utilizar-se da varinha, bastando dizer a Fórmula Mágica e apontar o alvo com a enorme garra (outros pré-requisitos precisam serem cumpridos normalmente). Na forma humanóide, continuam necessitando de varinhas.

Forma humanóide – Os dragões orientais possuem uma forma humana, para a qual podem passar quando estão em um local adequadamente grande para o seu grande tamanho. A reversão também é possível, exigindo-se um lugar suficientemente grande. Isso pode ser tentado quantas vezes o dragão desejar em um mesmo dia, mas o Dragão deve pagar 1 PV por transformação de Dragão para Humano (o reverso é gratuito).

Diferentemente do que acontece com os dragões ocidentais, os orientais (os *legítimos* dragões orientais) são extremamente inteligentes, requintados e educados, vivendo

Harry Potter RPG

muitos anos (Ryumyo, o Xogum da Magia Japonês, jura lembrar-se das primeiras andanças do “jovem” Nicolau Flanel) e normalmente apreciando uma vida regrada e *zen*, embora também saibam apreciar um bom cálice de saquê ao por-do-sol ou um saboroso chá verde enquanto ouve-se o som de uma *biwa* bem tocada. Em suas formas dragontinas, chegam a ser tão impressionantes (às vezes mais!) que seus irmãos ocidentais, tendo a aparência de grandes serpentes voadoras. Não possuem asas, voando através de uma forma instintiva de levitação. Possuem pernas curtas, o que os tornam lentos no chão, e as mesmas armas naturais que seus irmãos ocidentais, inclusive o hálito de fogo.

Dragões orientais não são brigões, embora sejam um tanto territoriais: boa parte da cultura do xogunato no Japão derivou-se do comportamentos de Dragões em sua forma humana. Os dragões orientais detestam violência sem sentido, permitindo que transgressores atravessem seus territórios mediante o pagamento de oferendas no valor de 50 *koku* (medida japonesa antiga utilizada no cálculo de salários, equivalente a quantia que uma pessoa come de arroz em um ano. Dá em torno de R\$ 50,00 cada. No total, R\$ 2500,00 ou 10 Galeões). Normalmente não aceitam dinheiro bruxo ou trouxa, preferindo artefatos, jóias, livros e serviços (um bom artista de *biwa* ou outra música de som agradável pode ser altamente valorizado nessa “troca”, da mesma forma que um artífice que construa uma boa *katana*-varinha ou mesmo uma varinha comum).

Dragões orientais são a encarnação da cultura oriental: sábios, benevolentes, justos, mas impiedosos em batalha. Sempre que entram em batalha, não hesitam em utilizar seus feitiços, ataques ou armas naturais mais poderosas e/ou impressionante para derrotar seus alvos rapidamente e demoralizar seus inimigos. Tudo isso os tornam respeitados e temidos pela comunidade bruxa, sendo uma das poucas espécies que têm voz ativa na Federação Mundial dos Bruxos (atualmente um dragão oriental, Hyukaido, é do Conselho da Federação Mundial dos Bruxos, e um outro Dragão, Ryumyo, é o Xogum da Magia do Japão).

Quase todos os dragões orientais são bruxos de algum naipe. Curiosamente, todas as suas varinhas são feitas dos mesmos materiais: madeira de *sakura* (flor de cerejeira) com escamas e/ou sangue do PRÓPRIO dragão.

Os dragões orientais possuem formas humanas, que costumam utilizar na maior parte do tempo. Eles são sempre mais fortes, ágeis e esbeltos que um humano padrão. A única forma de se saber que trata-se de um dragão oriental é que, ocasionalmente, a pupila do dragão muda de circular para fendida, principalmente quando este se irrita e/ou excita-se.

Por causa de suas formas humanas, um dragão pode copular normalmente com uma humana. O resultado dessa união é um híbrido dragão-humano, o meio-dragão. Ele é mais forte, mais ágil e mais esperto que um ser humano comum, além de ter uma compenetração, conhecimento próprio e confiança maior que a média (+3 FR, + 3 CON, +3 AGI, +3 INT, +3 WILL, 3 pontos de Aprimoramentos). Muito raro é o descendente de um Dragão Oriental que não possua uma habilidade, mesmo que mínima, em magia. Meio-Dragões trouxas são EXTREMAMENTE raros.

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Esse dragão é um dragão novo, criado pelo criador do sistema.

DRAGÕES OCIDENTAIS:

FR 5D, CON 5D, DEX 3D, AGI 3D
INT 1D, WILL 1D, PER 3D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+), Senso de Direção (1)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Furioso

Perícias Normalmente Encontradas:

Rastreio 100%, Voô 100%

Ataques/Defesas:

1 Mordida, ou 1 Cabeçada, ou 2 Garras, ou 1 Hálito, ou 1 Especial

Hálito 70% (dano 1d10 + Especial)

Mordida 60% (dano 1d10 + Força)

Garras 60%/80% (dano 2d10 + Força)

Cabeçada 60%/80% (dano 2d10 + Força + Arremesso)

Especiais (1 por tipo de dragão):

Mordida 70% (dano 1d10 + Força + Veneno (-1/10% em todos os testes))

Carga Aérea 80% (dano 4d10 + Força, sofre ¼ desse dano)

Poderes Especiais:

Hálito – Um dragão pode soltar algum tipo de Hálito (em geral fogo, mas pode variar)

Em Harry Potter, dragões (ao menos os ocidentais) não passam de largatões alados super-desenvolvidos e territoriais. Sua criação é proibida pois, além de ser difícil de esconder, é difícil de controlar. Eles são levados em geral para locais aonde vivem em colônias, como a Romênia. Existem muitas espécies, algumas que vivem em harmonia com os bruxos, outras não. O Mestre tem total direito de mudar o *template* e o fazer se acomodar às suas necessidades.

Exemplos de Harry Potter: Norberto (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*), Rabo-Córneo Húngaro (*Harry Potter e o Cálice de Fogo*).

DUENDES:

FR 2D, CON 2D+1, DEX 2D, AGI 2D
INT 3D, WILL 3D+1, PER 4D, CAR 1D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Bom Senso (1), Biblioteca (2-4), Contatos e Aliados (1-5), Sábio (1), Senso Numérico (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Cabeça-Quente (-1), Código de Honra (Honestidade), Devoção (Ganhar dinheiro), Má Fama (Muquiranas), Fleumático, Intolerância (Ladrões, Maus Pagadores, de -1 a -3)

Perícias Normalmente Encontradas:

Negociação (Barganha) 80%, Negociação (Burocracia) 70%, Negociação (Contabilidade) 70%, Avaliação de Objetos (Diversos) 60%, Ciências (Diversas) 50%, Manipulação (Empatia) 30%, Idiomas Mágicos (Diversos) 50%, Idiomas (Diversos) 50%, Idiomas Mágicos (Grugulês) 60%

Ataques/Defesas:

Normalmente não atacam, 1 ataque máximo

Briga 20%/20% (1d4 + Força)

Duendes são criaturinhas pequenas e ambiciosas por natureza, que estão sempre atrás de negócios cada vez maiores e maiores. Um contrato fechado com um duende será seguido a risca pelo mesmo, que esperará o mesmo de você. E aí de você se você não cumprir com sua palavra!

Exemplos de Harry Potter: Duendes de Gringotes

ELFOS DOMÉSTICOS:

FR 2D, CON 2D+1, DEX 4D, AGI 4D
INT 2D, WILL 2D+1, PER 4D, CAR 1D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Bom Senso (1), Imunidade a Venenos (2-3), Sono Leve (1), Sentidos Aguçados (1+), Sortudo (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Código de Honra (1ª Lei de Asimov, 2ª Lei de Asimov, Honestidade), Devoção (Obedecer ao seu senhor, Guardar os segredos do seu Senhor), Estigma Social (Escravo), Estigma Social (“Inconveniente”), Fobia (Roupas), Fobia (Demofobia), Fobia (Liberdade), Fobia (outras diversas, em geral acrofobia – alturas, e agorafobia – lugares abertos), Timidez Crônica, Compulsão (Auto-flagelar-se), Segredos (Diversos, relativo ao seu (s) patrão (ões))

Perícias Normalmente Encontradas:

Artes (Culinária) 40%, Idiomas (Diversos) 30%, Mecânica 30%

Ataques/Defesas:

Normalmente não atacam, 1 ataque máximo
Briga 20%/20% (1d4 + Força)

Elfos domésticos são criaturas pequenas, com grandes olhos amarelados e orelhas pontudas e de abano. Todos tendem a ser muito fracos e terem pouca vontade, mas também tendem a ser muito espertos e ágeis.

Entre as famílias tradicionais de bruxos, são serviçais que adoram trabalhar. Em compensação, costumam ser tratados por seus senhores como pouco mais que objetos, verdadeiros escravos, ao qual normalmente castigam com dureza: alguns elfos chegam até mesmo a se auto-flagelar, esperando com isso escaparem de punições mais severas, por parte dos seus senhores. Por causa disso, alguns bruxos esperam que eles se auto-flagelem caso façam algo errado ou inconveniente. Eles chegam a desenvolver uma compulsão por auto-flagelação: toda vez que eles sequer pensarem alguma coisa errada sobre seus “amos”, costumam fazer coisas como passar os dedos com ferro quente e pendurar-se pelas orelhas à porta do fogão. Também é esperado de um elfo que guarde com lealdade os segredos de seu “amo”.

Normalmente, vestem-se com trapos e panos que lembram fronhas, com espaços para a cabeça e os braços, marcas de sua escravidão. Isso deve-se ao fato que dar roupas a um elfo doméstico significa libertá-lo de qualquer vínculo com a família bruxa. Alguns podem caçar essas roupas como suas maiores ambições, por detestarem seus senhores (como Dobby, o elfo dos Malfoy de *Harry Potter e a Câmara Secreta*), mas alguns sentem um pavor enorme de roupas, como se isso fosse significasse a destruição de toda a sua vida como ele a entende (como Winky, a elfa dos Crouch de *Harry Potter e o Cálice de Fogo*). Na verdade, muitos elfos domésticos vêm em sua escravidão o sentido de sua vida. Muitos sequer cogitam a hipótese de serem livres. E mesmo para aqueles que cogitam a liberdade, ela é uma coisa um tanto tenebrosa ainda.

Exemplos de Harry Potter: Dobby (*Harry Potter e a Câmara Secreta*), Winky (*Harry Potter e o Cálice de Fogo*)

ESPÍRITO AGOUREIRO (OU BANSHEE):

FR 3D, CON 2D, DEX 3D, AGI 3D
INT 2D, WILL 2D, PER 2D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Alma Negra, Alma Vendida, Dependência (Energia vital), Maldição.

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

Um grito apavorante ou um toque da pestilência
Grito Apavorante 60% (dano 2 PVs + Paralisia)
Toque da Pestilência 70% (dano 1d6 + Força + doença)

Poderes Especiais:

Incorporiedade – Os Espíritos Agoureiros não possuem corpo, não podendo serem atingidos por armas físicas. As únicas exceções a essa regra são as armas produzidas de prata comum (causam dano normal), prata feérica (causam +2 pontos de dano) e armas encantadas (causam +1 de dano, mais quaisquer bônus padrão). Uma arma de prata feérica que seja encantada causa +3 pontos de dano.

Contaminação – Se uma criatura for morta por um Espírito Agoureiro, existe 1 chance em 5 (1 ou 2 em 1d10) de que ela própria venha se tornar um Espírito Agoureiro. E sua primeira caçada será para “devorar” seus ex-companheiros!!!

Apesar da correlação, não deve-se confundir o Espírito Agoureiro (ou *banshee*) com o *Bean-Sidhe* irlandês. Os Espíritos Agoureiros são talvez as criaturas mais aterrorizantes que alguém pode encontrar, com a possível exceção dos legítimos *Bean-Sidhe*. Semelhantes a mulheres putrefatas, com todo tipo de deformidade que conseguir-se imaginar, os Espíritos Agoureiros são criaturas de perigo extremo.

Eles são criaturas perigosas, que vivem da pestilência, drenando a energia vital das pessoas através do seu Toque da Pestilência (que absorve o dano causado e ainda deixa uma doença mágica que causa 1d4 de dano por hora, até a morte ou a cura). Seu grito apavorante é capaz de paralisar uma pessoa, de forma que ela possa matar com mais tranquilidade e saborear melhor o banquete de medo e pavor que preparou.

O pior que os Espíritos são capazes de “contaminar” os demais com o seu tipo de “doença”, levando aqueles a quem mataram a ter uma sem-vida eterna amaldiçoada.

Exemplos de Harry Potter: Simas Finnigan faz o papão virar um Espírito Agoureiro em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

FÊNIX:

FR 3D, CON 3D, DEX 5D, AGI 5D
INT 4D+2, WILL 5D+2, PER 4D, CAR 4D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Imunidade a Venenos (2-3), Sentidos Aguçados (1+), Senso de Direção (1), Saúde de Ferro (1), Alma Pura (2), Ambidestria (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Alma Pura, Código de Honra (Heróis, Honestidade), Devoção (Ao seu Mestre)

Perícias Normalmente Encontradas:

Rastreio 85%, Furtividade 100%, Idiomas (Diversos) 80%-100%, Idiomas Mágicos (Diversos) 80%-100%, Atuação (Canto) 90%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Garras 80%/80% (dano 2d10 + Força + Ignição)

Bico 75%/65% (dano 2d6 + Força + Ignição)

Penas 75% (dano 2d6 + Ignição)

Carga Aérea 70% (dano 3d10 + Força + Ignição, perde a iniciativa na rodada seguinte)

Poderes Especiais:

Imortal – As fênix nunca morrem. Podem ser vencidas, mas sempre retornam à vida algumas rodadas depois (normalmente 2d6 rodadas). Quando são derrotadas ou “morrem”, explodem em uma bola de fogo, que consome seu antigo corpo. Dessas cinzas é que elas ressuscitam. As cinzas podem ainda serem aproveitadas (algumas poções e rituais de cura envolvem o uso de cinzas de fênix morta).

Cura – Pode curar 2d10 até 10d10 PVs de uma criatura, sem restrições, além de remover doenças e venenos de quaisquer origens.

Carga – As fênix são capaz de carregar peso equivalente a alguém com 5 vezes sua FR.

Calor – Armas ou utensílios de metal não podem atingir, pois são derretidos antes (estranhamente, a água não afeta a fênix de forma especial, e a prata e a madeira atingem-na normalmente)

Telepatia – Mesmo quando não sabe o idioma de um alvo, as fênix são capazes de falar por telepatia com o alvo. O alvo tem direito a um teste de WILL (na verdade WILL vs. WILL da fênix) para resistir.

Esperança – Seu canto é capaz de transmitir esperança às pessoas. Funciona como o Feitiço *Zum Zaravalho*. Contra seres do mal, em compensação, esse poder funciona ao contrário, causando uma aura de verdadeiro terror ao bruxo.

Uma das mais fascinantes Animais Mágicos que se tem notícia, as fênix são nobres e honradas (em geral, são associadas a pessoas que têm o Aprimoramento Alma Pura ou que já tenham a tido), e uma das mais fascinantes que existem (talvez rivalizando com os unicórnios).

Uma fênix assemelha-se a um pavão, em geral vermelha como o fogo, e pode controlar seu calor corporal de tal maneira que ela pode ficar normal ou incendiar seu próprio corpo a mais de 5000° C (ou seja, muito acima do ponto de fusão do aço e em uma temperatura que poderia

dar início a uma fissão nuclear). Mas mesmo assim, não utilizam-se de todos os seus poderes para atacar, e sim para proteger.

Fênix são criaturas que são mais conhecidas por serem protetoras do bem e amigas fiéis. Uma fênix não pode ser criada como um bichinho de estimação: uma pessoa que queira ter uma fênix deve conquistar sua amizade.

Por ser uma ave de fogo, todos os ataques de uma fênix podem causar combustão espontânea no alvo, no caso de uma falha em um teste de CON.

Suas lágrimas são curativas: em média, cada 20 lágrimas cura 2d10 de dano (os valores não são exatos). Além disso, as lágrimas de fênix, quando misturadas a água pura e fresca (preferencialmente de um manancial limpo), possuem um efeito preventivo contra doenças (+4 em todos os testes de CON contra doenças).

Sua canção pode inspirar esperança naqueles que fraquejam, tirando-lhes todo o medo e cansaço. Contra seres do mal, em compensação, esse poder funciona ao contrário, causando uma aura de verdadeiro terror ao bruxo.

O principal poder das fênix, porém, é o fato que elas são imortais. Uma fênix, quando vencida, entra em combustão espontânea e transformam-se em uma bola de fogo, virando cinzas. Porém, dessas cinzas ela renasce 2d6 rodadas mais tarde. As cinzas de uma fênix morta podem ser aproveitadas como ingredientes em poções de cura e prevenção de doenças.

Enfim, as fênix são seres maravilhosos, que podem ser muito úteis àqueles que as conquistam, mas podem também serem muito perigosas.

Exemplos de Harry Potter: Fawkes (*Harry Potter e a Câmara Secreta*).

Harry Potter RPG

GIGANTES:

FR 6D, CON 6D+10, DEX 2D, AGI 2D
INT 3D-3, WILL 3D-3, PER 2D, CAR 1D-3

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Imunidade a Venenos (2-3), Sentidos Aguçados (1+), Senso de Direção (1), Saúde de Ferro (1), Ambidestria (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Desastrado, Furioso, Distraído, Esquecido, Alma Negra, Estigma Social, Má Fama (violentos)

Perícias Normalmente Encontradas:

Rastreio 75%, Furtividade 40%, Idiomas Mágicos (Trasgeano) 40%, Idiomas (Inglês) 20%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Briga 80%/20% (2d6 + Força)

Armas Brancas (Diversas) 70%/20% (Por Arma)

Arremessar Pedras 90% (2d10 + Força)

Poderes Especiais:

Pele Grossa – IP 2 contra cinético, IP 0 contra balístico

Resistência Extra – Todos os gigantes resistem de forma excepcionalmente boa a um determinado tipo de ataque (exemplo: frio/gelo, calor/fogo, etc...). Em compensação, sofrem dano maior do tipo de dano oposto. (por exemplo: frio contra calor, e vice-versa)

Muitos imaginam os gigantes apenas como formas maiores dos trasgos (um gigante típico alcança mais ou menos o tamanho de 8 metros de altura), mas a verdade é que a maioria deles tende a ser realmente perigosos, pois costumam ser apenas um pouco menos inteligentes que os seres humanos.

O fato de serem inteligentes, porém, não os torna mais amistosos, muito pelo contrário. Os gigantes costumam ser extremamente cruéis e violentos, destruindo tudo que encontram pelo caminho.

Há um detalhe muito importante, porém: os gigantes não são assassinos desenfreados. Dando-lhes chance, são capazes de demonstrar tanto senso de honra e amizade quanto qualquer raça senciente, inclusive relacionando-se com humanos e até mesmo gerando filhos (como é o caso de Hagrid, que é filho da gigante Fridwulfa com um bruxo).

Muitos bruxos, porém, continuam desconfiando dos gigantes, pois eles foram grandes aliados Daquele-Que-Não-Deve-Ser-Nomeado.

Exemplos de Harry Potter: Fridwulfa, mãe de Hagrid (*Harry Potter e o Cálice de Fogo*).

GNOMOS:

FR 1D, CON 1D, DEX 2D, AGI 2D
INT 2D, WILL 2D, PER 1D, CAR 1D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

N/A

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

N/A

Ataques/Defesas:

Não costumam atacar, ocasionalmente 1 Mordida:

Mordida 55% (dano 1 PV)

Poderes Especiais:

Pele Grossa – IP 4 contra cinético, IP 2 contra tudo o mais. Na cabeça a proteção é melhor ainda: IP 6 contra balístico, mais o restante

Os gnomos de Harry Potter não lembram em nada os gnomos que estamos habituados a ver. (*Sei. Já vi aquelas coisas que os trouxas pensam serem gnomos, como Papais Noéis gordinhos e baixinhos com varas de pescar...* – **Rony Weasley, Harry Potter e a Câmara Secreta**). Na verdade, lembram mais pequenas criaturinhas com cabeças redondas e duras que lembram batatas. Normalmente não atacam, ocupando na “ecologia bruxas” um nicho equivalente ao das marmotas, estragando jardins e plantações roendo as plantas.

Normalmente, os bruxos desgnomizam seus jardins pegando os gnomos, retirando-os do chão e os virando de cabeça para baixo, segurando-os pelas pernas. Logo depois eles os rodam sobre as cabeças, como se fossem lançar alguma coisa e os arremessam a longas distâncias! Por algum motivo, o impacto da queda não os mata. (*Isso não os machuca, apenas os deixa tontos demais de forma que eles não encontrem o caminho de volta aos seus buracos de gnomo* – **Rony Weasley, Harry Potter e a Câmara Secreta**)

Exemplos de Harry Potter: O jardim da “Toca” (lar dos Weasley), vive cheios de gnomos.

GRINDYLOWS:

FR 4D, CON 2D, DEX 3D+2, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Furioso

Perícias Normalmente Encontradas:

Furtividade 70%, Sobrevivência (na água) 100%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Briga 50%/40% (dano 1d6 + Força)

Os Grindylows são demônios aquáticos, com chifres pontiagudos e tem cor verde-bile. Possuem dedos anormalmente compridos, que são fortes, mas muito quebradiços.

A melhor forma de se atacar um grindyflow e detonar as mãos deles. Se isso o for feito (teste de Ataque a -10%), o Grindyflow receberá +1d6 de dano e ficará com seus próximos ataques a Metade do nível.

Exemplos de Harry Potter: Lupin trouxe um grindyflow em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

HINKYPUNK:

FR 1D, CON 2D, DEX 2D, AGI 2D
INT 4D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

Furtividade 90%, Sobrevivência (Pântanos) 90%

Ataques/Defesas:

Nenhum

Poderes Especiais:

Forma de névoa – Por ser feito de névoa, um hinkypunk leva apenas metade do dano de todos os ataques, exceto os baseados em magias (armas mágicas continuam dando apenas meio dano, embora o bônus mágico “entre” completo: por exemplo, uma arma mágica que cause 1d6+4 de dano causará entre 5 e 8 pontos de dano).

Hinkypunks são criaturinhas de uma perna só, que parecem feitas de fiapos de fumaça, com uma aparência frágil e inofensiva. Ele procura atrair viajantes para o brejo, nem que seja para atazanar. Ele faz isso forçando uma pessoa a acompanhar a luz de uma lanterna que ele tem pendurada na mão.

Exemplos de Harry Potter: Lupin trouxe um hinkypunk em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

Harry Potter RPG

HIPOGRIFOS:

FR 3D, CON 4D, DEX 4D, AGI 4D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Furioso, Cabeça Quente, Código de Honra (Área, Combate, Honestidade)

Perícias Normalmente Encontradas:

Voô 70%, Sobrevivência (florestas) 100%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Bicada 50%/40% (dano 1d6 + Força)

Garras 70%/70% (dano 1d10 + Força)

Carga Aérea 70% (dano 3d10 + Força, perde a iniciativa na rodada seguinte)

Poderes Especiais:

Carga – Hipogrifos são capazes de carregar peso como se tivesse 3 vezes sua força real.

Hipogrifos são criaturas com cabeça de águia e corpo de cavalo, dotadas de asas com as quais pode voar. Ao invés de pelagem, seu corpo eqüino é dotado de penas. Animais teimosos, podem ser muito agressivos com pessoas descorteses e/ou mandonas, e não levam desaforo para casa, atacando sem piedade qualquer um que a ofenda. Porém, quando conquistados, são talvez um dos seres mais honrados que existem.

Muitos montavam antigamente hipogrifos. Porém, esse tipo de montaria é extremamente desgastante e desconfortável, sendo que muitos bruxos atualmente preferem as vassouras.

Exemplos de Harry Potter: Bicuço (*Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*)

KAPPAS:

FR 3D, CON 3D, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Sentidos Aguçados (1+)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Compulsão (Estrangular pessoas)

Perícias Normalmente Encontradas:

Furtividade 70%, Sobrevivência (na água) 100%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Briga 50%/40% (dano 1d6 + Força)

Estrangulamento 75% (dano 1d10 + Força + Paralisia)

Poderes Especiais:

Mescla – Um Kappa pode ficar mesclado na água de forma a tornar-se imperceptível dentro dela.

São seres rastejantes das águas, que lembram macacos com escamas, palmípedes (caminham usando as mãos e pés, como os gorilas) cujas mãos comicham para estrangular os banhistas desavisados que penetram nos seus domínios.

Todo kappa traz na cabeça uma cavidade em formato de cuia. Essa cuia contém água. Cada vez que um kappa for atacado e cair parte dessa água, ele recebe 1d6 de dano adicional e tentará fugir.

Exemplos de Harry Potter: Lupin trouxe um kappa em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

LEANAN-SIDHE:

FR 2D, CON 2D, DEX 4D, AGI 4D
INT 4D, WILL 5D, PER 5D, CAR* 4D/1D

* O primeiro valor é em sua forma ilusória e o segundo é em sua forma real

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

N/A

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

N/A

Ataques/Defesas:

Briga 15%/15% (dano 1 PV)

Tédio 65% (dano Especial)

Sugar Criatividade 65% (Veja abaixo)

Poderes Especiais:

Incorporiedade – Os *Leanan-Sidhe* não possuem corpo, não podendo serem atingidos por armas físicas. As únicas exceções a essa regra são as armas produzidas de prata comum (causam dano normal), prata feérica (causam +2 pontos de dano) e armas encantadas (causam +1 de dano). Uma arma de prata feérica que seja encantada causa +3 pontos de dano.

Forma Ilusória – Um *Leanan-Sidhe* tem o poder de formar uma forma ilusória para ocultar sua verdadeira (e horrenda) aparência de suas vítimas. Porém, esse disfarce desaparece tão logo o monstro seja atacado ou se enfureça.

Os *Leanan-Sidhe* (pronuncia-se *leánan-sheedi*) é um dos mais poderosos e perigosos monstros mitológicos que existem. Sua aparência verdadeira lembra um pouco a de um *Daoine Sidhe* (algo mais ou menos como um elfo de Tolkien), mas fantasmagórico, com pele repuxada, cabelos desgrenhados, dentes tortos e olhos vazados. Ele ainda é mais horripilante do que seu irmão *Bean-Sidhe*, pois seu corpo aparenta ainda estar em decomposição

De certa forma, assim como seu irmão *Bean-Sidhe*, os *Leanan-Sidhe* lembram os dementadores, pois eles dependem da energia vital de bruxos e trouxas para se alimentarem. Eles removem da pessoa toda a criatividade e força de vontade do alvo, fazendo-a acreditar que tudo aquilo que ela faz é uma tremenda bobagem, sendo aí sim que ele aproveita-se para drenar a energia criativa do bruxo. Isso é feito, em termos de regra, da seguinte forma: o *Leanan-Sidhe* tenta seu ataque de Tédio. Se passar, o mestre deve fazer um teste entre o PER do dementador e vs. WILL do bruxo (-1 por cada Aprimoramento Negativo que possa influenciar nesse momento, como Trauma, Maníaco-Depressivo, Assombrado, etc...). Se o *Leanan-Sidhe* passar, ele conseguiu achar uma coisa que ele possa fazer parecer um tédio, que ele ficará reproduzindo na mente do bruxo, sugando-lhe temporariamente 1 ponto em CAR, INT ou WILL (a critério do mestre. Caso deseje-se aleatoriedade, role 1d3: caso de 1, o dano foi em CAR; em caso de 2, INT; e em caso de 3, WILL, eles voltam na proporção de 1 por hora, ou automaticamente, caso algo alegre ou que anime o atacado aconteça – por isso do hábito de dar-se chocolate a pessoas que tenham sido atacado por um *Leanan-Sidhe*).

Como os dementadores, os *Leanan-Sidhe* podem ser expulsos com um feitiço defensivo poderoso: no caso, e o *Expecto Creativus*, o Feitiço da Convocação do Criativo, uma criatura que funciona como espelho de todas as coisas positivas que o personagem é capaz de criar. Isso torna o *Leanan-Sidhe* menos efetivo, causando-lhe 2d10 de Dano e a obrigando a fugir (se o dano for o suficiente para mandar seus PVs a 0, a criatura desfaz-se em sombras).

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Essa criatura é descrita na Fanfic do autor desse *A Harpa de Brigitte*.

LEPRECHAUNS:

FR 2D, CON 2D+1, DEX 2D, AGI 2D

INT 3D, WILL 3D+1, PER 4D, CAR 1D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais + Adivinhação (5) 20% (quando o Leprechaun está bêbado)

Ataques/Defesas:

1 Ataque, dano por Arma

Poderes Especiais:

Ouro de Tolo – os Leprechauns são capazes de produzir moedas de ouro mágico, semelhante a galeões, que desaparecem algumas horas de pois de serem produzidas. Normalmente são usadas para pregar peças nos seus “aparentados” duendes.

Sapatinhos Irlandeses – os Leprechauns podem produzir sapatos mágicos que, ao serem colocados, funcionam como o Feitiço *Tantarallegra*. Apenas bruxos irlandeses conseguem manter o controle sobre os “Sapatinhos Irlandeses” e apenas eles podem remover um deles sem autorização dos leprechauns (embora dificilmente o façam). O alvo não se cansa e nem se machuca (independente do que aconteça), mas não pode controlar para onde vai.

Convocar Trevo-de-Quatro-Folhas – Os leprechauns são capazes de fazer um trevo de Quatro Folhas aparecer em suas mãos. Se ele for entregue a um ser senciente, este terá grande sorte enquanto carregar o trevo e manter uma promessa (uma *geasa*). Se descumpri-la, o trevo apodrece e morre, e a sorte extra com ela. (+7 CAR para efeito de “Testes de Sorte” enquanto o trevo estiver funcionando)

Invocar azar – Quando bêbado, um leprechaun (ou, como é chamado nesses estado, *clurichaun*) pode atirar uma azaração contra o alvo, obrigando-o a cumprir alguma tarefa ou oferecer algum presente para ter sua sorte de volta.

Chapéu-Coco Leprechaun – Um truque interessante, cria um chapéu-coco de cor verde, em geral decorado com um trevo de quatro-folhas, que reduz qualquer personagem ao tamanho de um Leprechaun. Exceto por isso, não faz mais nada de interessante. O efeito cessa-se quando o mesmo é removido pelo usuário

Os leprechauns são sujeitinhos bacanas que vivem nas pradarias irlandesas (normalmente apenas na República, ou *Eire*). Gostam de tabaco e comidas frescas. São conhecidos por suas “traquinagens” contra os Grandes (todos os seres maiores que eles, incluindo-se aí seres humanos). São também produtores de bençãos e maldições poderosas. Ouro que desaparece, trevo da sorte, sapatos dançarinos... tudo isso é marca registrada de um leprechaun. Apenas NÃO deixe-o beber, pois ele fica depressivo, e preverá a sua desgraça!

Exemplos de Harry Potter: O time de quadribol da Irlanda levou *leprechauns* na final do Campeonato Mundial

de Quadribol mostrada em *Harry Potter e o Cálice de Fogo*.

LOBISOMENS:

Forma Humana:

FR 3D, CON 3D, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Forma Animal:

FR 4D, CON 4D, DEX 4D, AGI 4D
INT 3D, WILL 3D, PER 5D, CAR 1D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Forma Humana: Normal

Forma Animal: Sentidos Aguçados (1+)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encon-

trados:

Forma Humana: Normal + Dupla Personalidade

Forma Animal: Furioso, Fobia (Prata), Intolerância

(seres humanos, -3)

Perícias Normalmente Encontradas:

Forma Humana: Normal

Forma Animal: Sobrevivência (florestas) 100%,

Rastreo 100%

Ataques/Defesas:

Forma Humana: Normal

Forma Animal:

2 Garra ou 1 Garra + 1 Mordida ou 1 Carga

Garras 70%/70% (dano 1d10 + Força)

Mordida 70% (dano 1d10 + Força + Licantropia)

Carga 70% (dano 2d6 + Força + Derrubada)

Poderes Especiais:

Licantropia – Um lobisomem pode passar sua doença a outras pessoas atacadas por sua mordida. Para isso, a cada mordida bem-sucedida, role um d100. Se o resultado for menor ou igual ao dano provocado, o personagem contraiu a licantropia, transformando-se ele próprio em lobisomem na próxima lua cheia.

Lobisomens não são exatamente criaturas, mas sim portadores de uma doença mágica incurável conhecida como *licantropia*. Os lobisomens são pessoas normais a maior parte do tempo. Porém, conforme aproxima-se a lua cheia, elas vão ficando mais fracas e desconfortáveis na presença de pessoas. Quando chega a lua cheia (ou melhor, quando eles a avistam), eles passam por uma horrenda transformação, virando lobos gigantes (mais ou menos do tamanho de um ser humano adulto) e atacando tudo ao redor.

Os ataques de um lobisomem são perigosos não apenas pelo estrago causado pelos mesmos, mas sim também pela possibilidade de o ferido contrair a licantropia também, vindo a virar lobisomem na lua cheia seguinte ao ataque.

Alguns dizem que o lobisomem, em sua forma lupina, retém parte da personalidade e caracteres humanos, mas que passa a sentir uma grande raiva dos seres humanos. Estranhamente, contra animagos em sua forma animal, não causam nenhum problema.

Existem boatos de que quando dois lobisomens, em sua forma humana, têm um filho, ele apresentará a licantropia, mas de uma forma que ele pode controlar a transformação, sem enlouquecer na lua cheia.

A única coisa que impede um lobisomem de enlouquecer na lua cheia é uma poção conhecida como Poção

Mata-Cão. Ela não impede a transformação, mas oferece ao lobisomem um controle sobre sua forma animal.

Acredita-se que existam outros tipos de licantropos no mundo todo, como os *bastet* (licantropos gato) e os *nuwisha* (licantropos coiotes), ao redor do mundo. Porém, ninguém sabe se isso é verdade ou apenas uma lenda.

Exemplos de Harry Potter: Remo Lupin (*Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*)

Harry Potter RPG

MEIO-GIGANTES:

FR 4D, CON 4D+4, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D-3, PER 3D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais + Imunidade a Venenos (2-3), Saúde de Ferro (1), Ambidestria (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Desastrado, Cabeça Quente, Distraído, Devoção (qualquer), Código de Honra, Má Fama, Estigma Social

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Poderes Especiais:

Pele Grossa – IP 2 contra cinético

Ocasionalmente, apesar da revolta dos bruxos contra os gigantes, um bruxo e uma gigante (ou vice-versa), podem se apaixonar e até mesmo viverem juntos, chegando até mesmo a terem filhos. Esses filhos herdaram algumas características de ambos os lados.

Os meio-gigantes alcançam alturas médias de 3,50 m a 4,00 m de altura e podem ter qualquer cor de pele, cabelos e olhos permitidos aos seres humanos, embora sempre vão aparentar serem mais selvagens ou brutos que o normal para um ser humano.

Meio-gigantes podem aprender qualquer tipo de profissão que os seres humanos, até mesmo bruxaria (Hagrid mesmo foi aluno de Hogwarts e é capaz de usar bruxaria, embora tecnicamente seja proibido de o fazer por ter sido expulso).

Embora não sejam tão violentos quanto seus parentes gigantes, os meio gigantes tendem a serem um tanto agressivos, principalmente quando aqueles a que prezam muito são ofendidos ou estão correndo risco de vida.

De resto, possuem uma psique equivalente ao do ser humano, talvez com a possível divergência no quesito “inofensividade”: o senso de “inofensivo” de um meio -gigante costuma envolver coisas que seriam capazes de matar um ser humano SE O MESMO DESSE SORTE!

Exemplos de Harry Potter: Rúbeo Hagrid (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*), Olímpia Maxime (*Harry Potter e o Cálice de Fogo*).

PAPÕES:

FR 1D, CON 1D, DEX 4D, AGI 4D
INT 4D, WILL 4D, PER 6D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

N/A

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

N/A

Ataques/Defesas:

1 ataque

Briga 15%/15% (dano 1 PV)

Medo 65% (dano Especial)

Poderes Especiais:

Transformismo (veja abaixo)

Um dos mais comuns Monstros das Trevas, o papão é classificado como um transformista, ou seja, ele muda de forma conforme a necessidade do momento, sendo-lhe desconhecida a forma natural (assumindo todos os Atributos do alvo, e parte de seu comportamento). Ele alimenta-se de medo e pavor das pessoas, mudando de forma sempre para o que a pessoa mais tem medo. Para saber qual o maior medo da pessoa, ele deve fazer um teste de PER versus WILL do alvo. Se passar, ele pode usar Medo (seu principal ataque). Se conseguir passar, o alvo deve ser bem sucedido em um teste difícil de WILL. Se falhar, sofre 1d6 de dano, que passa ao papão na forma de PVs extras (mesmo que isso estoure sua contagem de PVs normal). Além disso, o personagem não poderá reagir contra o papão. A única forma conhecida de derrotar o papão é utilizando-se do Feitiço Anti-Papão *Riddikulus* (que causa 2d10 de dano na criatura e a obriga a fugir). Atacar contra o papão fisicamente falando é complicado, pois exige passar em um teste difícil de WILL antes de poder executar-se um teste de Ataque.

Exemplos de Harry Potter: Papão escondido por Remo Lupin no armário da sala dos professores em *Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban*.

SEREIANOS/SEREIAS:

FR 3D, CON 3D, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D/2D*, WILL 4D/2D*, PER 3D, CAR 3D/1D*

* O primeiro valor é válido para as sereias e o segundo para os sereianos

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Dependência (Ambiente com água)

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais + Esportes (Natação) 100%, Sobrevivência (Água) 100%

Ataques/Defesas:

1 Ataque com Arma

Armas Brancas 40%/60% (dano por Arma)

Poderes Especiais:

Anfíbio – As sereias e os sereianos podem respirar tanto ar quanto água.

Ambiente Especial – As Sereias e Sereianos podem permanecer algum tempo fora da água, mas passar mais que CON minutos os obrigam a fazer testes de CON ou sofrerem 1d6 de dano. Além disso, quando um Sereiano passa mais que WILL/2 minutos, ele é obrigado a fazer um testes de WILL para não enlouquecer e atacar tudo que estiver ao seu redor, procurando um local com água. Essas penalidades somem se, antes do tempo estipulado, eles puderem adentrar em qualquer fonte de água que possa os cobrir completamente (um sereiano é capaz de manter apenas a cabeça e cintura para fora sem ter os problemas de enlouquecer)

Criaturas aquáticas por naturezas, os sereianos e as sereias são um pouco diferente uns dos outros: as sereias são lindíssimas, com corpos de mulher da cintura para cima e de peixe da cintura para baixo. Já os sereianos (ou tritões), também têm corpo de homem da cintura para cima e de peixe da cintura para baixo, mas são muito mais feios e um tanto mais burros e agressivos que suas versões femininas. Vivem em colônias nos mais profundos lagos e mares do mundo, são hábeis pescadores, caçadores e artífices de conchas que são matriarcais, comandada pela mais carismática das sereias.

Exemplos de Harry Potter: Os sereianos participaram da segunda tarefa do Torneio Tribruxo, como mostrado em *Harry Potter e o Cálice de Fogo*.

SHINOBI:

FR 3D+3, CON 3D+3, DEX 4D, AGI 4D

INT 3D, WILL 3D, PER 4D+6, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

1 ataque

Artes Marciais (Ninjutsu) 65%/65% (dano 1d10 + Força)

Armas Brancas (Diversas) 65%/65% (dano pela Arma)

Rajada 50%/50% (dano 1d6 + Especial, a critério do mestre)

Poderes Especiais:

Invisibilidade – Um *shinobi* é capaz de tornar-se invisível naturalmente, podendo atacar nessa forma. Bruxos que tentem atacar precisam ser bem-sucedidos em um teste difícil de PER antes de atacar. Se passarem, atingem o bicho, causando-lhe dano normal.

Invulnerabilidade ao elemento – Um *shinobi* não sofre nenhum tipo de dano quando é atingido por algo do seu elemento (por exemplo: um *shinobi* de fogo nunca recebe dano por chamas), independente da origem do mesmo ser normal ou mágica.

Vulnerabilidade ao elemento – Um *shinobi*, quando atingido pelo seu elemento oposto (por exemplo: quando um *shinobi* de fogo é atingido por água/gelo), ele sofre o máximo dano possível de ser provocado.

Rajada do elemento – Um *shinobi* pode projetar um ataque energético, utilizando-se de seu elemento. Esse ataque causa 1d6 de dano e pode também produzir outros efeitos especiais, como congelamento do alvo, combustão espontânea, captura do alvo, controle do alvo, enfim, qualquer efeito que a mente pervertida do mestre desejar.

Os japoneses, não importando tratem-se de bruxos ou trouxas, sempre contaram lendas terríveis quanto aos *ninja*, ou *shinobi*, homens que teriam feito pactos com *oni* (demônios) para obterem poder, mas que acabaram pagando o alto preço de se tornarem aberrações por causa disso.

Na verdade, a lenda do *ninja* é mentira... A verdade é muito pior. Os *ninja* possuem acesso a poderes mágicos estranhos, mas eles não fazem pactos com seres de outros planos malévolos, como o *maikai* (Mundo das Trevas, como os japoneses chamam o Inferno). A verdade sobre os *shinobi* é muito, muito pior.

Conhecidos como *lin-kuei* na China, *hwoarang* na Coreia e *shinobi* no Japão, os Demônios das Sombras são eles próprios *oni* do *maikai*, ou seja, são eles próprios demônios. Os *shinobi*, porém, não são intrinsecamente malignos, e sim, como todos os *oni*, basicamente amorais (ou seja, não conhecem a moralidade humana).

Os *shinobi* são divididos em “clãs”, que podem ser reconhecido pelos detalhes na pele (a pouca que pode-se

Harry Potter RPG

ver por cima de suas roupas escuras) e pelas faixas que normalmente são cingidas na cintura e na testa. Saber identificar o “clã” de um *shinobi* é importante, pois cada “clã” possui um elemento ao qual está mais associado, sendo invulnerável a esse elemento e utilizando-se de rajadas de poder desse elemento. Ao mesmo tempo, isso define qual é o elemento que pode causar mais dano no mesmo.

Os *shinobi* são muito rápidos e ágeis, sendo tão altos quanto um ser humano típico, e seu peso é TODO musculatura e ossatura, não possuindo NENHUMA gordura (são os sonhos de consumo em “bomba” de todo rato de academia). Seus reflexos são EXTREMAMENTE apurados, e podem tornar-se invisíveis (na verdade, são naturalmente invisíveis, podendo tornar-se visíveis se desejarem. Também são tão inteligentes quanto um ser humano, sendo capazes de atacar e defender-se normalmente e de criar estratégias, o que os torna os assassinos perfeitos...

Se você puder pagar o seu preço... Quase sempre em sangue... O seu, o do seu alvo, o que for...

Exemplos de Harry Potter: Nenhum. Essa criatura é descrita na Fanfic do autor desse *O Demônio da Sombras*.

TRASGOS:

FR 4D, CON 4D+10, DEX 1D, AGI 2D
INT 1D-2, WILL 1D-2, PER 1D, CAR 1D-3

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Imunidade a Venenos (2-3), Sentidos Aguçados (1+), Senso de Direção (1), Saúde de Ferro (1), Ambidestria (2)

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Desastrado, Furioso, Distraído, Esquecido

Perícias Normalmente Encontradas:

Rastreio 75%, Furtividade 40%, Idiomas Mágicos (Trasgeano) 40%, Idiomas (Inglês) 20%

Ataques/Defesas:

1 Ataque

Briga 80%/20% (2d6 + Força)

Armas Brancas (Diversas) 70%/20% (Por Arma)

Poderes Especiais:

Pele Grossa – IP 2 contra cinético, IP 0 contra balístico

Extremamente burros e simplórios, capazes de cair nas mais imbecis armadilhas, os trasgos medem quase quatro metro de altura, tendo pele cinzenta, o corpo cheio de calombos como um pedregulho e uma cabecinha bem pequena no alto do corpo. Suas pernas são grossas e curtas e possuem braços muito cumpridos. Possuem grandes orelhas, que não devem servir para muita coisa. E acima de tudo, têm um cheiro HORRÍVEL, como banheiro público nunca limpo.

Não são uma espécie muito inteligente ou sociável, embora possam ser contratados como leões-de-chácara e guarda-costas por um preço bem mixuruca (basta dar-lhes comida suficiente). Apesar disso, possuem sua própria sociedade (basicamente famílias de 1 macho, 1 fêmea e alguns filhotes) e língua (apesar das piadinhas do gênero “apontar e grunhir”).

Não são essencialmente violentos, mas podem tornar-se se algo aparecer “de surpresa” na frente deles (na verdade, não é uma boa idéia ficar na frente de um trasgo: ele pode se assustar).

Costumam usar qualquer coisa como arma, embora as suas preferidas sejam a clava (pelo tamanho, 2d10 + Força) e os próprios punhos.

Apesar dos problemas ocasionais com os trasgos, a FMB proíbe a caça indiscriminada de trasgos, embora matar trasgos por legítima defesa não seja nenhum problema.

Exemplos de Harry Potter: Trasgo do banheiro feminino (*Harry Potter e a Pedra Filosofal*).

UNICÓRNIOS:

FR 4D, CON 4D, DEX 5D, AGI 5D
INT 3D, WILL 5D, PER 6D, CAR 5D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Bom Senso

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

N/A

Perícias Normalmente Encontradas:

Feitiços (10) 150%

Ataques/Defesas:

Cascos 75%/75% (dano 1d6 + Força)

Chifrada 85%/35% (dano 2d10 + Força)

Poderes Especiais:

Cura – São capazes de curar de 1d6 a 10d6 PVs uma criatura, apenas uma vez por criatura a cada ano.

Essência Mágica – Ver abaixo

Unicórnios são animais semelhantes a cavalos, totalmente brancos e muito brilhantes, com pernas finas e longas, muitos fortes e rápidas, e o característico chifre prateado, que pode chegar até mesmo a ter o tamanho das pernas do unicórnio.

Belos e majestosos, os unicórnios são provavelmente os mais poderosos e desejados seres mágicos que existem. Costumam viver em áreas de floresta e são talvez os bichos mais ariscos que existam em todo o mundo bruxo. Costumam permitir serem tocados apenas por garotas, normalmente apenas por virgens, mas podem ser convencidos a serem acariciados por quaisquer pessoas que estejam próximas.

Uma das coisas mais interessantes e intrigantes sobre os unicórnios é quanto à sua essência mágica: todos os unicórnios são seres extremamente mágicos (o que explica seus altos atributos), tanto que muitas partes do unicórnio podem ser usadas em poções. Isso também os tornam mais resistentes a ataques (oferece um IP 4 contra todos os tipos de ataque contra o unicórnio). Isso também o torna capaz de curar magicamente quaisquer pessoas que ele deseje (ele pode ser convencido a curar alguém caso um personagem com o Aprimoramento Alma Pura o convença, mediante um teste de Manipulação: Empatia ou Lábria). A cura é de 1d6 a 10d6 (o unicórnio é quem decide), mas um unicórnio só pode usar sua cura contra uma mesma criatura apenas uma vez por ano.

Como foi dito acima, os unicórnios são criaturas altamente mágicas, sendo que uma das coisas mais magicamente poderosas que existem é o seu sangue. De fato, o poder mágico do sangue do unicórnio é tão grande que ele pode manter uma pessoa viva, mesmo caso a pessoa esteja à beira da morte. Porém, para isso, é necessário matar o unicórnio. E matar uma criatura mágica tão pura é algo tão abominável que a pessoa fica submetida a uma verdadeira semi-vida amaldiçoada, passando a depender do Sangue de Unicórnios para sobreviver. (considerada, em termos de regras, como os Aprimoramentos Negativos **Alma Negra**, **Alma Vendida** e **Dependência: Sangue de Unicórnio**). Muitos bruxos das Trevas recorrem a esse artifício para manterem-se “vivos”.

Em caso de extrema urgência, e se a pessoa tiver Alma Pura, um unicórnio poderá se sacrificar, oferecendo seu próprio sangue para manter a pessoa viva, sem obrigá-lo a sofrer dos aprimoramentos negativos anteriormente citados. Esse sacrifício só é feito se a pessoa tiver um grande destino a cumprir.

Exemplos de Harry Potter: Alguns unicórnios vivem na Floresta Proibida, conforme mostrado em *Harry Potter e a Pedra Filosofal*.

VAMPIROS:

FR 3D, CON 3D, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D, WILL 3D, PER 3D, CAR 3D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais + Dependência (Sangue)

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais

Ataques/Defesas:

1 Ataque comum, ou uma Mordida

Mordida 60% (1d6 + 1d4 por turno)

Poderes Especiais:

Contaminação – Se uma criatura senciente for morta por um Vampiro, existe 1 chance em 5 (1 ou 2 em 1d10) de que ela própria venha se tornar um Vampiro ela própria.

Letárgicos durante o dia, os vampiros são grandes predadores da noite. Porém, na verdade são pessoas desafortunadas que foram mortas por vampiros. Ao menos em geral...

Os vampiros são mais ou menos similares aos lobisomens: costumam ficar fracos conforme a manhã se aproxima, e acabam dormindo. Durante a noite, porém, são capazes de atacar... ou até mesmo de conviver pacificamente.

Os vampiros precisam de sangue para sobreviver, mas podem o obter de qualquer forma (até mesmo de formas inusitadas, como mastigar ou espremer pedaços de carne crua para retirar-lhes o sangue e até mesmo fazer uma espécie de *milk-shake* de carne). Também costumam comer o fígado cru de criaturas (afinal, ali também tem uma certa quantidade de sangue), o que não é tão satisfatório, mas “engana” (comparação: seria o mesmo que alguém comer um pacote de salgadinhos).

Eles não precisam dormir em caixões, bastando dormir em qualquer local protegido do sol (o sol mata eles). Estacas no coração apenas paralizam o vampiro.

A maldição só é passada caso o vampiro mate a criatura. Se ele beber sangue apenas o suficiente para deixá-la fraca, mas viva, ela não sofre nada (exceto fraqueza pela perda de sangue).

Os vampiros podem ser tão bons ou ruins quanto eram em suas vidas originais. A única coisa é: eles precisam se alimentar...

Exemplos de Harry Potter: Os Weasley cuidam de um vampiro no sótão da “Toca”, logo acima do quarto de Rony, conforme descrito em *Harry Potter e a Câmara Secreta*.

VEELAS:

Forma Comum:

FR 3D, CON 3D, DEX 3D, AGI 3D
INT 3D+3, WILL 3D+3, PER 3D, CAR 5D

Forma de Batalha:

FR 4D, CON 4D, DEX 4D, AGI 4D
INT 2D+3, WILL 2D+3, PER 2D, CAR 2D

Aprimoramentos Normalmente Encontrados:

Normais + Sedutora

Aprimoramentos Negativos Normalmente Encontrados:

Normais

Perícias Normalmente Encontradas:

Normais + Atuação (Dança) 85%

Ataques/Defesas:

Na sua forma normal: 1 Ataque, dano por Arma

Na sua forma de batalha:

2 Garras, ou uma garra e um bico, ou uma bola de fogo

Garras 50%/50% (dano 1d6 + Força)

Bico 60% (dano 2d6 + Força)

Bola de Fogo 50% (dano 2d10 + atea fogo no alvo)

Poderes Especiais:

Beleza Encantadora – Em sua forma normal, uma *veela* possui voz e aparência encantadoras, ao ponto de os seres sencientes de sexo masculino necessitarem passar por testes de WILL difíceis para resistir a tal beleza.

As *veelas* vivem na Bulgária, e são donas de uma beleza incomparável, tão grande que qualquer ser do sexo masculino ficará completamente abobado por elas, sendo capaz de tudo para a manter ao seu lado. Porém, quando enfurecidas, elas assumem formas horrendas, que atacam tudo que estiver ao seu redor com o único e exclusivo objetivo de destruírem o alvo de sua fúria.

As *veelas* podem ter filhos com os seres humanos, sendo que, neste caso, apenas as mulheres herdaram as características das *veelas*, e mesmo assim em menor escala (+3 CAR, 1 ponto de Aprimoramento).

Exemplos de Harry Potter: O time de quadribol da Bulgária levou *veelas* na final do Campeonato Mundial de Quadribol mostrada em *Harry Potter e o Cálice de Fogo*.

Apêndice 1: Fichas de NPCs

Alguns PCs e NPCs, principalmente os citados na história e nos exemplos serão citados e apresentados com suas características:

NOTA: Todas as informações são relativas a quando são selecionados para Hogwarts (para os bruxos de primeiro ano, que serão marcados com *), ou quando da primeira aparição dos mesmos no Módulo (para os demais personagens). Os personagens marcados com * podem ser usados como PCs em suas campanhas.

Ethon Grant:

Trouxa de 0º Nível, 35 Anos

FR 8, CON 8, DEX 10, AGI 10

INT 18, WILL 14, PER 15, CAR 17

PVs 8, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Biblioteca (2), Contatos (Economia: 3), Recursos e Dinheiro (Entre os trouxas:2)

Aprimoramentos Negativos: Intolerância (“Anormais”, -2)

Perícias:

Artes (Dança) 20%, Artes (Atuação) 27%, Ciências* (Direito) 68%, Ciências* (Economia) 58%, Ciências* (Política) 68%, Ciências (Filosofia) 58%, Ciências (Administração de Empresas), Condução (Carros) 20%, Informática (Computação) 25%, Informática (Internet) 25%, Jogos: Cartas 25%, Negociação (Barganha) 67%, Negociação* (Burocracia) 68, Negociação* (Contabilidade) 68%, Pesquisa 65%

Poderes Mágicos: Nenhum

Principais Feitiços: Nenhum

Casa/Escola: Nenhuma

Equipamento Típico Carregado: Celular, Notebook, Revistas e Livros de Economia

Ethon Grant é um trouxa que sabe sobre a existência dos bruxos. A coisa que ele mais detesta na vida são pessoas “anormais”, como os bruxos, que não se encaixem na sociedade padrão. Ele é preso por Hugh Burroughs por maltratos contra seu sobrinho, William ‘Liam’ Burroughs.

Nota: * indicam todas as perícias para as quais Ethon pode recorrer a seu Aprimoramento Biblioteca.

Sarah Lee Grant:

Trouxa de 0º Nível, 30 Anos

FR 8, CON 12, DEX 10, AGI 12

INT 18, WILL 12, PER 18, CAR 10

PVs 10, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Inocência (2), Recursos e Dinheiro (Entre os trouxas:2), Sedutora, Talento (Atuação, 1), Talento (Canto, 1), Talento (Dança, 1)

Aprimoramentos Negativos: Intolerância (Bruxos, -3)

Perícias:

Animais (Montaria) 32%, Artes (Atuação) 50%, Artes (Dança) 52%, Artes (Poesia) 68%, Artes (Canto) 40%, Condução (Carro) 30%, Esportes (Ginástica Rítmica) 42, Jogos (Cartas) 28%, Pesquisa 68%, Manipulação (Impressionar) 60%, Etiqueta (Sociedade) 60%, Idiomas (Português) 40%, Idiomas (Francês) 50%, Idiomas (Inglês) 50%,

Poderes Mágicos: Nenhum

Principais Feitiços: Nenhum

Casa/Escola: Nenhuma

Equipamento Típico Carregado: Caderno, Livro, Gravador de Voz

Sarah Lee Grant é uma trouxa que sabe sobre a existência dos bruxos. A irmã de Sarah Lee, Helen, casou-se com um desqualificado que depois ele veio descobrir tratar-se de um bruxo. Seu ódio foi quando ela passou a defender o marido desqualificado dela. Por isso, quando o sobrinho Liam ficou sem os pais, ela procurou tomar posse dele para reprimir-lhe qualquer habilidade mágica. Nesse caso, a coisa falhou e, pior, seu marido Ethon foi preso por maltratos e desacato à autoridade pelo irmão do desqualificado do pai de Liam, Hugh Burroughs, um bruxo que tornou-se policial da Polícia Metropolitana de Londres.

William "Liam" Burroughs*:**Bruxo de Hogwarts de 1º Nível**

FR 8, CON 8, DEX 14, AGI 14

INT 14, WILL 14, PER 15, CAR 14

PVs 9, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (1), Bom-Senso, Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos:2), Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Nenhum

Perícias:

Artes (Atuação) 44%, Artes (Redação) 44%, Disfarces 34%, Esportes (Futebol) 44%, Furtividade 34%, Informática (Computação) 34%, Manipulação (Empatia) 44%

Poderes Mágicos: Feitiços (1) 29%

Principais Feitiços: Nenhum

Casa/Escola: Grifinória

Equipamento Típico Carregado: Varinha, Mochila Escolar

William Burroughs é órfão, criado por sua tia Sarah Lee Grant e pelo seu tio Ethon Grant, tendo como primo Tracey Grant. Todos o odeiam e temem, e aos 11 anos, após fugir de casa, por causa de maus tratos, ele descobre o porque: seus pais eram bruxos, e seus tios detestam bruxos. Atualmente vive com seu tio por parte de pai, Hugh Burroughs. Ele é mais esperto e ágil do que todos imaginam.

Hugh Burroughs:**Bruxo de Hogwarts de 12º Nível**

FR 10, CON 10, DEX 14, AGI 18

INT 18, WILL 15, PER 15, CAR 12

PVs 22, IP 1 (Jaqueta de Couro), PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (6), Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos:2), Recursos e Dinheiro (Entre os Trouxas:2), Aliados (Ministério da Magia:1), Aliados (Polícia:1), Cultura dos Trouxas (2), Sangue Puro, Armas de Fogo (1)

Aprimoramentos Negativos: Código de Honra (1ª Lei de Asimov), Código de Honra (Honestidade), Código de Honra (Heróis), Código de Honra (Combate), Protegido (Liam Burroughs), Inimigos (Comensais da Morte, -2)

Perícias:

Armas Brancas (Cassetetes/Porretes) 34%, Armas Brancas (Duelo Mágico) 44%, Armas de Fogo (Pistolas) 54%, Ciências (Direito) 48%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 38%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Condução (Carro) 38%, Esportes (Quadribol) 38%, Esportes (Tae-Kwon Do) 58%/63%, Esquiva 63%, Etiqueta (Diplomacia) 32%, Etiqueta (Submundo) 32%, Informática (Computação) 28%, Informática (Internet) 28%, Investigação 45%, Medicina (Primeiros Socorros) 48%, Negociação (Barganha) 32%, Negociação (Burocracia) 38%, Pilotagem (Vassoura) 38%

Poderes Mágicos: Feitiços (8) 58%, Transformações (4) 43%, Poções (6) 53%, Animagia (6) 58%, Encantamentos (5) 58%, Rituais (0) 38%

Principais Feitiços: Alorromora, Protegis, Acelleratis, Expelliarmus, Lumos, Nox, Cegatis, Impedimenta, Wingardium Leviosa, Auram Jacto, entre outros.

Possui Licença para Aparatar

Animago Registrado (pode virar Gato)

Casa/Escola: Lufa-Lufa (Formado)

Equipamento Típico Carregado: Varinha, Pistola Taurus 99, Distintivo da Polícia de Londres, Rádio HT com sinal da Polícia (Encantado para Funcionar em Áreas Antitrouxa)

Hugh Burroughs é um bruxo de puro sangue. Ele estudou em Hogwarts mais ou menos na mesma época de Tiago e Lilian Potter, estando na 4ª Série quando os dois entraram. Formou-se por Lufa-Lufa e seguiu carreira como Auror. Com o crescimento de Voldemort e conhecendo bem o mundo dos trouxas, e já conhecendo um policial trouxa, Andrew Hawking, tornou-se um operativo especial no "mundo dos trouxas" à serviço do Ministério da Magia. Foi um dos primeiros bruxos a chegarem perto de Sirius Black e o prender, mas algo até hoje diz a ele que Black nunca foi culpado. É um policial e Auror competente e muito capaz, sempre utilizando, quando utiliza magia na frente dos trouxas, seus poderes de forma extremamente eficiente e discreta. Também gosta de utilizar seus poderes de Animago para entrar em locais fechados, atacando de surpresa. Atualmente é o tutor de Liam Burroughs, seu sobrinho.

*Anderson Rodrigues**

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 6, CON 6, DEX 15, AGI 15

INT 18, WILL 18, PER 13, CAR 10

PVs 7, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (4), Recursos e Dinheiro (Bruxos: 1) , Recursos e Dinheiro (Troupas: 1), Bom Senso (1), Biblioteca (1)

Aprimoramentos Negativos: Sangue Ruim (-1), Código de Honra (Bruxaria: -1), Código de Honra (Heróis: -1)

Perícias:

Artes (Redação) 38%, Capoeira (1d4-1 de dano) 40%/40%, Idiomas (Inglês) 50%, Idiomas (Português) 50%, Jogos (Xadrez) 48%, Manipulação (Empatia) 40%

Poderes Mágicos: Feitiços(2) 48%, Poções(1) 33%, Transformações(1) 33%

Principais Feitiços: Nenhum

Casa/Escola: Corvinal

Equipamento Típico Carregado: Livros Escolares, Varinha, cópia de *Hogwarts: Uma História*.

Anderson tem 11 anos e nasceu em São Paulo, capital, filho de dois professores, um de inglês e uma de 1ª a 4ª Séries. Nunca teve uma vida muito fácil, mas ao mesmo tempo correu atrás do prejuízo, fazendo todos os cursos que podia. Tem mais dois irmãos mais velhos, Lucas (22) e Sérgio (17), e uma mais nova, a Roselene (7). Ele é fraco e mirrado, mas muito ágil e habilidoso, embora visualmente não seja “especial”, daquele tipo “hão fede nem cheira”, de forma a quase passar em branco.

Anderson sempre foi muito inteligente e tem uma Força de Vontade indomável, beirando a teimosia, e consegue pegar algumas coisas no ar que a maioria das pessoas não consegue, embora esse não seja seu ponto forte.

Anderson, se autodescreve como “pragmático”, e embora possua alguns princípios de vida que não quebraria, por nenhum dinheiro ou poder. Gosta de jogar Xadrez, de ler e de escrever contos infantis no tempo livre. Apesar de aparentemente passar em branco, ele pode ser um grande ombro amigo para seus amigos.

Anderson nunca foi fã de esportes, exceto a Capoeira: seus irmãos mais velhos são Mestres de Capoeira, o que o estimulou a treinar essa arte marcial brasileira, mesmo com o único objetivo de ter algum tipo de exercício físico para impedir que ficasse muito gordo (apesar de mirrado, ele pesa o normal para sua idade).

Anderson é sangue comum, ou seja, seus dois pais são trouxas, o que o levou a crescer achando que todos aqueles estranhos acidentes, como conseguir esquivar-se de tiros de bandidos de forma espetacular e outras coisas do gênero.

Anderson nunca imaginou que era um bruxo, até que, a mais ou menos um mês depois dele completar onze anos, uma coruja se aproximou dele em casa e atirou um envelope em papel-pergaminho escrito em tinta fosforescente. Nele dizia que Anderson havia sido convidado para uma tal Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts (ele entendeu por saber ler e escrever em inglês muito bem, tendo

tirado seu TOEFL com apenas nove anos). Quando ele viu a lista de materiais, ficou em dúvida sobre como comprar seus materiais. Foi quando, depois de algumas peripécias que deram muito trabalho para uma Observadora do Ministério da Magia, a senhorita Flávia Goulart (estranhamente, professora de Matemática e amiga da mãe dele no colégio aonde estudava), ela a aconselhou em todos os passos, desde levá-lo a Londres (claro que com todos os documentos trouxas em dia), até levá-la para o Beco Diagonal e para o Gringotes, comprando sua varinha (26 cm. araucária, pena de hipogrifo), etc... Claro que sua recepção não foi muito boa, após Draco Malfoy descobrir que ele não tinha sangue bruxo na veia, exceto pelo seu próprio. Isso o deixou amargo quanto aos bruxos que viu lá.

Seus pais acharam muito estranho o que aconteceu com ele, mas mesmo assim o apoiaram. Sendo católicos, mas sendo a mãe também uma pessoa com alguma crença nas teorias de Alan Kardec e de sincretismo afro-brasileira, aceitaram com “naturalidade” (tanto quanto possível para pais trouxas) e o apoiam.

Atualmente, Anderson está em Londres, morando no Caldeirão Furado. Ele já está BEM mais naturalizado com as coisas da magia, já tendo absorvido a maior parte do “choque cultural” padrão que deveria sofrer por ser trouxa. Ele aparenta ter muito potencial, por isso mesmo ele possui uma bolsa de estudos fornecida pelo Ministério da Magia Brasileiro. Além disso, seus pais depositam em uma conta bancária uma quantia em dinheiro trouxa para ele.

Ele é um cara que, embora curioso, não costuma meter-se em encrencas à toa. E cede tudo por seus amigos. Além disso, depois que entendeu o que tinha tornado-se, passou a tomar muito cuidado com o uso da magia. Ele também é destemido e jamais deixaria de atender a um pedido de socorro, exceto se isso obviamente o levasse a uma armadilha (ele é heróico, não estúpido).

Emmanuel Fitzgerald*:

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 6, CON 8, DEX 10, AGI 10

INT 18, WILL 15, PER 16, CAR 18

PVs 8, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (2), Sangue Puro, Bom-Senso, Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos:1), Alma Pura

Aprimoramentos Negativos: Fobia: Ratos, Inaptidão: Animagia

Perícias:

Animais (Veterinária) 30%, Animais Mágicos (Trato) 30%, Esportes (Quadribol) 40%, Jogos (Xadrez de Bruxo) 58%, Manipulação (Empatia) 43%, Manipulação (Liderança) 43%, Pilotagem (Vassouras) 30%

Poderes Mágicos: Feitiços (1) 38%, Poções (1) 28%

Principais Feitiços: Lumos, Nox, Protegis, Wingardium Leviosa

Casa/Escola: Grifinória

Principal Equipamento Carregado: Varinha

Emmanuel Fitzgerald é um bruxo de sangue puro que Liam conhece na Floreios & Borrões. Inteligente, simpático, amigável e comunicativo, é um dos melhores amigos de Liam em Grifinória, após ambos serem selecionados para ela. Por algum motivo, possui um medo terrível de ratos. Adora comer, ler e conversar. Quer seguir o caminho do pai e trabalhar no Departamento de Pesquisa dos Trouxas do Ministério da Magia. Apesar da cara de bobão, é muito mais ágil e reage mais rapidamente que o normal.

Ephraim Maddiney*:

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 8, CON 8, DEX 12, AGI 16

INT 18, WILL 16, PER 13, CAR 10

PVs 9, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (3), Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos: 3), Aliados (Sonserina: 3), Sangue Puro, Aprendiz Rápido (Poções), Aprendiz Rápido (Feitiços)

Aprimoramentos Negativos: Fleumático, Megalomaníaco, Intolerância (Trouxas, -2), Inimigos (Grifinória: -2)

Perícias:

Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 48%, Esportes (Quadribol) 31%, Furtividade 26%, Idiomas (Latim) 30%, Jogos (Xadrez de Bruxo) 28%, Manipulação (Empatia) 30%, Manipulação (Intimidação) 30%, Manipulação (Liderança) 60%, Pilotagem (Vassouras) 31%

Poderes Mágicos: Feitiços (2) 33%, Poções (1) 33%

Principais Feitiços: Protegis, Wingardium Leviosa

Casa/Escola: Sonserina

Principal Equipamento Carregado: Varinha

Frio, calculista e muito, MUITO arrogante, essa é a descrição básica de Ephraim Maddiney. Veste-se sempre de forma impecável, com roupas finas e caras, e mantém sempre um sorriso no rosto, como se dissesse “eu sou mal e vocês não são” (como se isso fosse algo para se orgulhar). Centrado e compenetrado, sabe o que quer da vida. E seja o que for, não é NADA bom.

Anthony Fitzgerald:

Bruxo de Hogwarts de 10º Nível

FR 13, CON 13, DEX 13, AGI 13
INT 18, WILL 13, PER 13, CAR 14
PVs 23, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Sábio (Animais Mágicos), Recursos e Dinheiro (entre os Bruxos: 1), Saúde de Ferro, Cultura dos Trouxas (1), Bruxaria (1)

Aprimoramentos Negativos: Nenhum

Perícias:

Animais (Treinamento) 50%, Armas Brancas (Machados) 28%/23%, Armas de Fogo (Armas Antigas) 38%, Artes (Redação) 43%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 43%, Ciências Mágicas (Herbologia) 43%, Pilotagem (Vassouras) 38%, Condução (Carros) 48%, Esportes (Quadribol) 38%, Idiomas (Latim) 20%, Idiomas Mágicos (Trasgeano) 35%, Jogos (Xadrez Bruxo) 43%, Manipulação (Empatia) 39%, Manipulação (Liderança) 39%, Medicina (Primeiros Socorros) 43%, Negociação (Burocracia) 39%

Poderes Mágicos: Feitiços (7) 58%, Poções (5) 58%, Transformações (5) 58%, Encantamentos (3) 48%

Principais Feitiços: Alorromora, Protegis, Acelleratis, entre outros.

Possui Licença para Aparatar

Casa/Escola: Grifinória (Formado)

Principais Equipamentos Carregados: Varinha, Ritchie (Coruja Mágica)

Anthony Fitzgerald mantém uma pequena fazenda de criação de Animais Mágicos em Manchester, e, além de pai de Emmanuel e amigo de Hugh Burroughs, foi um dos maiores artilheiros de quadribol de Grifinória. Suas habilidades em cima de uma vassoura e no comando de uma fazenda, porém, não o impediram de ter uma vida um pouco difícil: é pai de 4 filhos, dois homens (Gilbert e Emmanuel) e um duas gêmeas (Hannelore e Frida).

Jonathan Higgenbotham (Nathan):

Bruxo de Hogwarts de 4º Nível

FR 9, CON 9, DEX 12, AGI 14
INT 18, WILL 16, PER 16, CAR 10
PVs 13, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (6), Sangue Puro, Recurso e Dinheiro (Entre os Bruxos: 2), Aliados (Grifinória: 2), Cultura dos Trouxas (2)

Aprimoramentos Negativos: Protegido (Natalie Higgenbotham), Protegido (Nigel Higgenbotham), Inimigos (Sonserina: -2), Inimigo (Draco Malfoy: -1), Inaptidão (Animagia), Hábito Detestável (Falar Palavrão, -1), Aprendiz Lento (Adivinhação)

Perícias:

Armas Brancas (Duelo Mágico) 39%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 48%, Ciências Mágicas (Herbologia) 43%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Eletrônica 28%, Esportes (Artes Marciais) 39%/39%, Esportes (Quadribol) 34%, Esquiva 39%, Idiomas (Francês) 20%, Idiomas (Gaélico) 20%, Jogos (Xadrez) 28%, Manipulação (Empatia) 25%, Manipulação (Intimidação) 26%, Medicina (Primeiros Socorros) 33%, Pilotagem (Vassouras) 34%

Poderes Mágicos: Feitiços (6) 69%, Poções (3) 39%, Transformações (4) 69%, Encantamentos (3) 69%, Adivinhação (1) 33%

Principais Feitiços: Acceleratis, Auram Jacto, Commandare Tecnos, Communo Vocallis, Compattio Tecnos, Convincis, Decompattio Tecnos, Detecto Compattio, Expelliarmus, Finite Incantatem, Gaea Furiosis, Glaciaris, Incendio, Inferno, Morphierus, Protegis, Revelae Schematia, Simulatio Electronus, Simulatio Equippare, Turbinae, Wingardium Leviosa

Possui Licença para Aparatar

Casa/Escola: Grifinória

Principais Equipamentos Carregados: Varinha, Palm V (Encantado para funcionar em áreas Antitrouxa)

Jonathan Higgenbotham, ou Nathan, como gosta de ser apelidado, é um bruxo de sangue puro, ex-estudante do Instituto de Bruxaria de Salém, atualmente da Casa de Grifinória de Hogwarts. Está no 4º Ano. Ele é impetuoso, explosivo, mas ao mesmo tempo amigável e amigável, embora o fato de usar frases de baixo calão não o torne muito popular. Mas quem consegue vencer esse preconceito encontra em Nathan Higgenbotham um amigo leal e para sempre.

Emmanuele Godwin*:**Bruxa de Hogwarts de 1º Nível**

FR 7, CON 7, DEX 15, AGI 10

INT 18, WILL 18, PER 17, CAR 14

PVs 8, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro (entre os Trouxas: 2), Biblioteca (4), Inocência (1), Bruxaria (3)

Aprimoramentos Negativos: Código de Honra (Honestidade), Maníaco-Depressiva, Sangue Ruim

Perícias:

Animais Mágicos (Tratamento)* 15%, Artes (Artes Marciais) 20%/20%, Artes (Atuação) 34%, Artes (Redação) 33%, Ciências (Botânica)* 28%, Ciências (Pedagogia) 28%, Ciências (Teologia)* 28%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas)* 28%, Ciências Mágicas (História da Magia)* 28%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia)* 28%, Idiomas Mágicos (Grugulês)* 30%, Manipulação (Liderança) 34%, Medicina (Primeiro Socorros) 28%, Pilotagem (Vassouras) 30%

Poderes Mágicos: Feitiços (2)* 48%, Poções (1)* 33%

Principais Feitiços: Wingardium Leviosa, Alorromora, Protegis, Lumos, Nox

Casa/Escola: Grifinória

Principal Equipamento Carregado: Varinha, Livros

Emmanuele Godwin é uma bruxa de Lancaster, nascida de pais trouxas (o pai é advogado, a mãe atriz e escritora de peças infantis). Sempre teve “acidentes estranhos” quando criança, e qual não foi a surpresa para ela quando recebeu a carta de Hogwarts. Aplicada, estudiosa e valente, é também uma menina perturbada: ocasionalmente têm crises de choro e reações semelhantes à de pessoas que sofrem de Síndrome de Pânico, em outras situações consegue ser mandona e até mesmo chata. Emmanuele ainda vai ter que se superar como pessoa para se tornar a poderosa bruxa que tanto deseja. Até lá, ela terá que se entender para tirar de dentro dela seus poderes mais incríveis.

Erika Stringshot (Siesvadshord):**Bruxa de Hogwarts de 4º Nível**

FR 8, CON 8, DEX 13, AGI 18

INT 18, WILL 8, PER 18, CAR 13

PVs 12, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Aliados (Sonserina: 1), Sangue Puro, Recursos e Dinheiro (entre os Bruxos: 1), Bruxaria (6), Aliados (Grifinória: 1), Cultura dos Trouxas (1), Aprendiz Rápida (Poções), Alma Pura

Aprimoramentos Negativos: Inaptidão (Rituais), Inimigos (Sonserina: 2), Estigma Social (“Despejada”), Segredo (ex-Twist, -1), Código de Honra (Pessoal: nunca trai seus amigos e nunca é covarde frente aos outros e a si própria), Aprendiz Lento (Adivinhação)

Perícias:

Armadilhas 28%, Armas Brancas (Adagas) 18%/18%, Armas Brancas (Duelo Mágico) 18%, Artes (Atuação) 18%, Artes (Escapismo) 23%, Artes (Prestidigitação) 18%, Artes (Redação) 23%, Avaliação de Objetos (Antiguidades) 28%, Avaliação de Objetos (Itens Mágicos) 28%, Avaliação de Objetos (Jóias) 28%, Avaliação de Objetos (Ourives) 28%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 38%, Ciências Mágicas (Herbologia) 38%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Disfarce 23%, Escutar 28%, Esportes (Quadribol) 28%, Esquiva 28%, Etiqueta (Submundo) 23%, Furtar 33%, Furtividade 28%, Investigação 23%, Manipulação (Empatia) 18%, Manipulação (Manha) 23%, Medicina (Primeiros Socorros) 28%, Negociação (Barganha) 23%, Pilotagem (Vassouras) 28%, Procura 28%

Poderes Mágicos: Feitiços (5) 68%, Poções (5) 68%, Transformações (4) 38%, Adivinhação (2) 28%

Principais Feitiços: Vários

Casa/Escola: Sonserina

Principal Equipamento Carregado: Varinha, Cordão no pescoço, com a foto dos pais mortos

Erika Stringshot, ou Siesvadshord, é uma bruxa finlandesa de sangue-puro que perdeu os pais ainda quando criança. Sendo considerada uma despejada (uma bruxa de sangue-puro cujos pais morreram e as famílias não desejavam ou não podiam criar), acabou sendo encontrada por um Fagin (uma espécie de “aliciador de menores”, um velho bruxo que “cria” e “cuida” de crianças, obrigando -as a roubar e cometer outros delitos para ele) na Travessa do Tranco. Mais exatamente, pelo Fagin que matou seu pai.

Tendo sido criada por esse Fagin, logo ela tornou-se uma Twist (uma bruxa renegada criminosa), especializando-se em arrombamentos e roubos de lojas. Não poucas vezes foi capturada por Aurores e enviadas a Centros de Recuperação. Sua última captura foi feita pelo Auror Kevin McCormick, após ela ter roubado de Olivaras quase 1000 Galeões em varinhas. O Auror, ao invés de a mandar para um dos Centros de Recuperação, ou pior, para Askaban, lhe obrigou a devolver as varinhas e a levou para um Orfanato, aonde, bem-cuidada e amada, ela cresceu para se tornar uma jovem com boas ambições: tornar-se Auror e uma bruxa poderosa, para poder mostrar para os outros que as pessoas podem ser corrigidas.

Harry Potter RPG

Sendo de Sonserina, sofre por ser uma despejada, ao mesmo tempo que sofre por ser “amiguinha de grifinórios” (alguns de seus melhores amigos são Mitch McGregor, Nathan Higgenbotham e Helen Ebenhardt, todos de Grifinória). Mas ao mesmo tempo orgulha-se de ser o que é: ela sabe que é um exemplo de que Sonserina não é uma casa só de gente do mal.

*Bernhardt Gibbs**

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 6, CON 6, DEX 13, AGI 13

INT 18, WILL 12, PER 13, CAR 18

PVs 7, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (2), Sangue Puro, Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos:1), Cultura dos Trouxas (1)

Aprimoramentos Negativos: Nenhum

Perícias:

Animais Mágicos (Doma) 20%, Animais Mágicos (Veterinária) 20%, Artes (Cítara) 23%, Artes (Redação) 28%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 43%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Esportes (Quadribol) 38%, Jogos (Xadrez de Bruxo) 38%, Pilotagem (Vassouras) 33%

Poderes Mágicos: Feitiços (1) 33%, Transformações (1) 33%

Principais Feitiços: Lumos, Nox, Wingardium Leviosa

Casa/Escola: Grifinória

Interessado na Arte de Transformação, Bernhardt é bem diferente de sua irmã Olivia Gibbs. Particularmente não se sente muito à vontade com as coisas dos trouxas, mas não as renega também: Bernhardt vê os trouxas e sua tecnologia como um mal necessário, particularmente não gostando ou desgostando da idéia. É um cara bastante íntegro e honesto consigo mesmo, com os outros e com a magia.

Timothy Robbins (Tim):**Bruxo de Hogwarts de 4º Nível**

FR 5, CON 5, DEX 13, AGI 18

INT 18, WILL 14, PER 13, CAR 18

PVs 9, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (12), Sangue Puro, Cultura dos Trouxas (2), Recursos e Dinheiros (Entre os Bruxos: 1), Aliados (Grifinória: 1)

Aprimoramentos Negativos: Código de Honra (Honestidade), Código de Honra (2ª Lei de Asimov), Código de Honra (Bruxaria), Inaptidão (Rituais), Inaptidão (Encantamentos), Inimigo (Sonserina: -2), Aprendiz Lento (Adivinhação)

Perícias:

Armas Brancas (Duelo Mágico) 23%, Ciências (Pedagogia) 38%, Ciências (Química) 33%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 33%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Animais Mágicos (Doma) 20%, Animais Mágicos (Treinamento) 20%, Animais Mágicos (Veterinária) 20%, Esportes (Quadribol) 28%, Etiqueta (Diplomacia) 33%, Jogos (Xadrez de Bruxo) 33%, Manipulação (Empatia) 38%, Manipulação (Liderança) 38%, Medicina (Primeiros Socorros) 33%, Negociação (Burocracia) 38%, Pilotagem (Vassouras) 28%

Poderes Mágicos: Feitiços (6) 73%, Poções (4) 78%, Transformações (6) 78%, Animagia (5): Falcão 73%

Principais Feitiços: Lumos, Lentum Quedum, Wingardium Leviosa, Protegis, Amplia Sensus: Audio, Amplia Sensus: Video, Amplia Sensus: Naso, Amplia Sensus: Tacto, Amplia Sensus: Palatio, Deamplia Sensus: Audio, Deamplia Sensus: Video, Deamplia Sensus: Naso, Deamplia Sensus: Tacto, Deamplia Sensus: Palatio, entre outros

Casa/Escola: Grifinória

Principais Equipamentos: Vários, sempre contando com a Varinha

Timothy Robbins, ou simplesmente Tim, escocês de Glasgow, é muito baixo para a sua idade, tendo menos de 1,60 metro e 14 anos, tendo um corpo gordinho e compacto, rosto redondo, com maçãs do rosto cheias e gordinhas. Mas seu pequeno tamanho e aparência bobinha oculta seu grande poder. Talvez um dos mais habilidosos alunos em Transformações de Hogwarts, só está menos cotado na área que Hermione Granger, a "lenda viva" de Grifinória. Seu pequeno tamanho também esconde um cara que é capaz de transformar pequenos palitos de dente em adagas afiadíssimas ou espadas enormes em porretes de borracha. Robbins parece fraco, e realmente é, mas é poderoso e cheio de recursos. E sendo um poderoso transformador como ele é, ele pode pegar varinhas e transformá-las em cobras com facilidade.

Nakuru Hiiragisawa:**Bruxa de Hogwarts de 4º Nível**

FR 10, CON 10, DEX 10, AGI 17

INT 18, WILL 13, PER 13, CAR 13

PVs 14, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Sangue Puro, Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos: 1), Recursos e Dinheiro (Entre os Trouxas: 1), Cultura dos Trouxas (2), Aliados (Grifinória:1), Bruxaria (11)

Aprimoramentos Negativos: Código de Honra (Honestidade), Código de Honra (Combate), Código de Honra (1ª Lei de Asimov), Código de Honra (Bruxaria), Inaptidão (Rituais), Inaptidão (Adivinhação), Devoção (Estudar Encantamentos)

Perícias:

Eletrônica 30%, Artífice (Metais) 40%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 43%, Ciências (Teoria da Magia) 48%, Esportes (Karatê) 37%/47%, Armas Brancas (Katana) 40%/47%, Esquiva 47%, Línguas (Japonês) 30%, Línguas (Inglês) 30%, Furtividade 37%, Medicina (Primeiros Socorros) 38%, Jogos (Cartas) 23%, Jogos (Xadrez Bruxo) 28%, Jogos (Quadribol) 22%, Pilotagem (Vassouras) 22%, Armas Brancas (Duelo Mágico) 20%/47%

Poderes Mágicos: Feitiços (7) 58%, Transformações (6) 68%, Encantamentos (7) 78%, Poções (4) 48%

Principais Feitiços: Acceleratis, Levitatis, Lentum Quedum, Electrocutare, Inferno, Glaciaris, Gaea Furiosis, Invisio Visio, Noctus Visio

Casa/Escola: Grifinória

Principais Equipamentos: Varinha, Katana (Arma-Varinha), Óculos Escuros (Óculos da Visão Verdadeira)

Nakuru Hiiragisawa, uma bruxa de sangue-puro japonesa, descende de uma poderosa família de criadores de armas e artefatos. Alguns bruxos dizem que o único trouxa que já teve contato com os Hiiragisawa foi o famoso Miyamoto Musashi, e que ele adorava portar uma *bokken* (espada japonesa para treinamentos, igual a uma *katana*, feita de madeira) especialmente tratada pelos Hiiragisawa. Estudante aplicada, é a herdeira do clã na questão de construção e encantamento de artefatos. Veio para Hogwarts transferida, pois antes estudava na Academia Imperial de Artes Arcanas. Gosta de vestir roupas tradicionais japonesas quando não precisa vestir as roupas de Hogwarts e comer comidas japonesas típicas. Uma das coisas que mais gosta de comprar dos trouxas japoneses são os mangá (gibis japoneses), principalmente em estilo *shoujo* (para garotas). É amiga de Nathan, Erika e Tim, e não tem medo de recorrer aos seus amigos quando precisa de ajuda.

Christian Edinan:

Bruxo de Hogwarts de 15º Nível

FR 10, CON 10, DEX 10, AGI 10

INT 20, WILL 20, PER 17, CAR 18

PVs 25, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (11), Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos: 5), Aliado (Lúcio Malfoy: 1), Aliados (Rakshasa: 5), Potencial (3), Aprendiz Rápido (Feitiços: 1), Aprendiz Rápido (Poções: 1), Aprendiz Rápido (Rituais: 1), Biblioteca (3)

Aprimoramentos Negativos: Intolerância (Troxas: -3), Intolerância ("Bruxos Bonzinhos": -3), Segredo (Ex-Comensal da Morte, -3), Segredo (Traidor de Voldemort, -3), Megalomaníaco (-2), Alma Vendida (-2)

Perícias:

Artes (Escapismo) 40%, Avaliação de Objetos (Itens Mágicos) 37%, Ciências (Astronomia) 40, Ciências Mágicas (Artes das Trevas)* 50%, Ciências Mágicas (Herbologia)* 40%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia)* 40%, Esportes (Quadribol) 20%, Línguas (Chinês) 30%, Línguas (Egípcio) 30%, Línguas (Grego) 30%, Línguas (Inglês) 30%, Línguas (Latim) 30%, Manipulação (Empatia) 38%, Manipulação (Interrogatório) 50%, Manipulação (Intimidação) 30%, Manipulação (Lábia) 28%, Manipulação (Liderança) 48%, Manipulação (Manha) 38%, Manipulação (Tortura) 30%, Negociação (Barganha) 28%, Negociação (Burocracia) 40%, Pesquisa 47%, Pilotagem (Vassouras) 20%

Poderes Mágicos: Feitiços (9)* 80%, Transformações (7)* 55%, Poções (7)* 55%, Encantamentos (6)* 55%, Rituais (9)* 80%, Adivinhação (3)* 35%, Animagia (Morcego: 6)* 80%

Principais Feitiços: São tantos que não caberiam aqui... Basicamente TODOS os da Tabela de Feitiços que acompanha esse.

Casa/Escola: Sonserina (Formado)

Principais Equipamentos: Ingredientes de Poções, Varinha, Livros de Magia das Trevas.

Jovem amargurado com o seu passado de sangue comum e que odeia sua própria família, Christian Edinan deseja apenas uma coisa na vida e respeita apenas uma coisa na vida: poder. Um dos mais poderosos bruxos formados em Sonserina, é um dos mais poderosos e perigosos Ritualistas que se conhece.

Formou-se apenas três anos após Lúcio Malfoy formar-se em Hogwarts, e logo, devido às suas habilidades como Ritualista, acabou tornando-se parte da cúpula dos Comensais da Morte de Voldemort. Com a queda desse, ele resolveu reunir tempo e esforços para primeiro escapar de uma possível prisão em Askaban, e logo em seguida, começar a angariar poder, através de pactos e rituais profanos.

Um dos primeiros rituais que fez apagou a Marca Negra de seu braço, tornando-o um operativo independente. Coletou alguns amigos ex-Comensais e formou um pequeno grupo chamado de **Rakshasa**. Apesar de seu desprezo pelo mundo dos trouxas, adora angariar itens, livros e anotações sobre rituais mágicos e lendas de itens mágicos. É um dos maiores suspeitos do atentado que levou à morte recentemente os pesquisadores trouxas John e Andrea Mc-

Gregor, que trabalhavam em segredo para o Ministério da Magia dos bruxos. Nada ficou comprovado.

Um mestre nas artimanhas, possui muitos contatos no mundo dos bruxos e dos trouxas, e consegue passar uma aura de "bonzinho"... embora qualquer bruxo decente jamais confiaria nele...

Nota:* Indica quais subgrupos de perícia estão cobertos pelo Aprimoramento Biblioteca.

Nota 2: Embora ele tenha nascido sangue comum, ou seja, de pais trouxas, ele fez uma série de rituais de purificação de sangue, tornando-se sangue puro. Como muitos sabem que isso foi "artificial", ele não é tão respeitado quanto alguém legitimamente sangue-puro, mas mesmo assim não goza dos problemas normais ao sangue-ruim.

Nota 3: Christian é imortal, por causa de um Pacto que ele tem com um demônio muito poderoso, provavelmente algum dos que forneceram também poder a Tom Riddle (o Você-Sabe-Quem). Essa Imortalidade irá acabar quando o demônio decidir que é a hora. Esse é o motivo pelo qual ele também tem Alma Vendida (o demônio espera apenas o momento certo para recuperar o "investimento"). Repare que na ficha não aparece mais o Aprimoramento Pacto (o que quer que Christian tenha obtido de vantagem, já foi...)

Nota 4: Não, não considerarei seu poder. Não, não fiz a mínima questão de considerar seu poder. E sim, ele é um personagem apelão!!!!!!

Sally Wittlesbach:

Bruxa de Hogwarts de 4º Nível

FR 8, CON 10, DEX 10, AGI 13

INT 18, WILL 16, PER 13, CAR 16

PVs 13, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Sangue Puro (1), Inocência (1), Aliados (Irmãos: 2), Bruxaria (8)

Aprimoramentos Negativos: Segredo (Adivinha Nata, -1), Código de Honra (Bruxaria, -1), Código de Honra (1ª Lei de Asimov, -1), Código de Honra (Heróis, -1), Código de Honra (Honestidade, -1), Devoção (Aprender a utilizar corretamente dos poderes de Adivinhação, -1),

Perícias:

Pilotagem (Vassoura) 33%, Esportes (Quadribol) 33%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 38%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Idiomas Mágicos (Runas *Futhark*) 30%, Idiomas Mágico (Hebraico Cabalístico), Ciências (Psicologia) 28%, Ciências (Sociologia) 28%, Manipulação (Empatia) 36%, Medicina (Primeiros Socorros) 33%, Pesquisa 23%, Investigação 23%, Idiomas (Latim) 20%, Idiomas (Árabe) 20%, Artes (Pintura) 38%

Poderes Mágicos: Feitiços (6) 68%, Adivinhação (6) 78%, Poções (3) 48%, Transformações (3) 48%

Principais Feitiços: Todos os Amplia Sensus e Deamplia Sensus, Invisio Visio e Noctus Visio

Métodos Divinatórios Dominados: Borrás de Chá, Cartomancia, Mapas Astrais, Orbes, I-Ching, Tarô de Marselha, Tarô Egípcio, Tarô Cigano, Radiestesia, Runas, Numerologia, Cabala, Palma das Mãos e Nomes Mágicos, Visões, Horóscopo Chinês

Casa/Escola: Lufa-Lufa

Irmã de trigêmeos, Sally Wittlesbach é a única dos três que não é idêntica (seu irmãos gêmeos, Eric e John, são extremamente idênticos, tanto em corpo quanto em pensamento.) Sally é amiga e companheira, e talvez pouco lembre uma Adivinha. Mas não duvide: seus poderes de Adivinha são enormes. Os Wittlesbach carregam sangue real e sangue cigano nas veias, e seus poderes de Adivinhação são incríveis nas mulheres. Seleccionada para Lufa-Lufa, nunca desejou aprender a dominar seus poderes de adivinha para proveito próprio, e sim para utilizá-los quando forem necessários. Sua confiança no Destino é tão grande que ela não precisa a reafirmar: suas atitudes o fazem por ela. Ela é leal e joga limpo, e sucede atualmente a Cedric Diggory como a lufana por excelência.

Sally sempre aparentou ser uma adivinha nata. Tanto que suas E.I.M.s. mais típicas envolviam a capacidade de adivinhar as coisas. Isso nunca a tornou pessimista, muito pelo contrário: ela é uma otimista convicta (“Deus age de formas estranhas, mas sempre a nosso favor!” é uma de suas frases célebres).

Apêndice 2: Feitiços Exemplo:

Alguns Feitiços estão listados aqui, para uso como referência para o Mestre de Jogo e para os Jogadores. O Mestre e os Jogadores tem o direito de criar quaisquer novos feitiços que desejarem. A maior parte desses feitiços que estão aqui são retirado dos livros de Harry Potter, e alguns foram criados pelo criador desse módulo.

Acceleratis (Feitiço da Aceleração)

EFEITO/SISTEMA:

Aumenta a velocidade do alvo por um turno. O alvo pode executar mais duas ações em seu turno, triplicando sua AGI para efeito de teste de Iniciativa. No turno seguinte o alvo sofre um redutor de -1/-10% em todas as suas características. O alvo pode executar mais ações, mas leva 1d de dano por ação extra (sem direito à absorção). Ele recebe mais 1x a AGI na iniciativa e recebe um redutor extra de -1/-10% em todas as suas características (cumulativo).

NÍVEL: 5

Accio (Feitiço da Convocação):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que o bruxo traga objetos até as suas mãos. O Feitiço pode exigir um teste de habilidade se o objeto estiver longe (redutores de -5% a -15% na Perícia se estiverem realmente longe) ou se o objeto não pertencer ao bruxo (redutores de -5% a -15% na Perícia podem ser aplicados conforme a familiaridade do bruxo ao dono do objeto. Se o Mestre desejar, poderá ser feito um Teste de Perícia Mágica/4 versus o Peso do Objeto)

NÍVEL: 4

Activo Eternal (Feitiço do Sempre Ativo):

EFEITO/SISTEMA:

Qualquer Feitiço que seja colocado em um artefato usando-se *Activo Eternal* é considerado PERMANENTE ativo. Porém, há uma chance em 10 para cada feitiço Sempre Ativo de que o Artefato seja trancado. O Feitiço não pode ser desativado, mas pode ser removido como em um *Travis*.

NÍVEL: 5 ou mais (Feitiço "Inflável")

Aero Amortecere (Feitiço de Amortecimento):

EFEITO/SISTEMA:

Cria uma espécie de "Colchão de Ar" capaz de reduzir o impacto de uma queda (algo mais ou menos como os colchões que ficam por baixo das barras de Salto em Altura de Olimpíadas). Suporta bem quaisquer quedas até 10 metros de altura (o personagem não precisa rolar dano). Acima disso, abate em 6 metros a altura efetiva da queda.

NÍVEL: 1

Alorromora (Feitiço de Destrancar):

EFEITO/SISTEMA:

Permite destrancar portas, baús e cadeados. Pode exigir teste de Destreza ou Manipulação de Fechaduras, caso a tranca seja muito antiga ou mágica.

NÍVEL: 3

Amplia Sensus: Audio (Feitiço da Ampliação da Audição):

EFEITO/SISTEMA:

Apura o ouvido do alvo, permitindo que o alvo ouça barulhos mais baixos que os barulhos que normalmente ouviria. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

OBSERVAÇÃO: Existem variantes do Feitiço da Ampliação para cada um dos outros sentidos. Cada um deles, porém, é considerado um Feitiço diferente, sendo aprendido separadamente

NÍVEL: 3

Amplia Sensus: Naso (Feitiço da Ampliação do Olfato):

EFEITO/SISTEMA:

Apura o olfato do alvo, permitindo que o alvo sinta cheiros que normalmente não conseguiria. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

OBSERVAÇÃO: Existem variantes do Feitiço da Ampliação para cada um dos outros sentidos. Cada um deles, porém, é considerado um Feitiço diferente, sendo aprendido separadamente

NÍVEL: 2

Amplia Sensus: Palatio (Feitiço da Ampliação do Paladar):

EFEITO/SISTEMA:

Apura o paladar do alvo, permitindo que o alvo perceba qualquer tipo de veneno que esteja no mesmo. Além disso, permite que o usuário emita sinais sonoros mais altos que o normal. Quando combinado com *Amplia Sensus: Audio*, fornece ao usuário percepção de Radar. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

OBSERVAÇÃO: Existem variantes do Feitiço da Ampliação para cada um dos outros sentidos. Cada um deles, porém, é considerado um Feitiço diferente, sendo aprendido separadamente

NÍVEL: 2

Amplia Sensus: Tacto (Feitiço da Ampliação do Tato):

EFEITO/SISTEMA:

Apura o paladar do alvo, dando sensibilidade total ao alvo de tudo que está ao seu redor. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

OBSERVAÇÃO: Existem variantes do Feitiço da Ampliação do Tato para cada um dos outros sentidos. Cada um deles, porém, é considerado um Feitiço diferente, sendo aprendido separadamente

NÍVEL: 5

Amplia Sensus: Video (Feitiço da Ampliação da Visão):

EFEITO/SISTEMA:

Apura a visão do alvo, permitindo que o alvo veja coisas à distância sem problemas e sem necessidade de binóculos ou outros auxílios. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

OBSERVAÇÃO: Existem variantes do Feitiço da Ampliação para cada um dos outros sentidos. Cada um deles, porém, é considerado um Feitiço diferente, sendo aprendido separadamente. O Feitiço da Ampliação da visão NÃO GARANTE visão 20/20.

NÍVEL: 4

Anestesia (Feitiço Anestésico):

EFEITO/SISTEMA:

Simple mas muito importante feitiço de medibruxaria, faz com que uma parte do corpo do alvo (que deve ser apontada pela varinha) seja anestesiada. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Fácil) para resistirem aos efeitos. Contra a cabeça, o teste deverá ser considerado Difícil. A parte do corpo alvo permanece anestesiada por (INT do Bruxo – WILL do Alvo) x 4 horas, sempre com o mínimo de 8 horas, ficando inutilizada durante esse período. Porém, qualquer dano que essa parte sofra não provoca dor. *Anestesia* não pode ser usada para resistir à Maldição Imperdoável da Dor, *Cruciatus*.

NÍVEL: 4

Aparecium (Feitiço da Revelação):

EFEITO/SISTEMA:

Faz coisas invisíveis aparecerem. Alvos não voluntários possuem direito a um teste de WILL (Difícil).

NÍVEL: 7

Atare Corpus (Feitiço de Atar ao Corpo):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço bastante simples e fácil, auxilia o bruxo, atando magicamente objetos ao corpo do usuário. O objeto só pode ser extraído com um teste de (Poder de Feitiços do bruxo) x 5 vs. FR na Tabela de Resistência.

NÍVEL: 2

Auram Explodum (Feitiço da Explosão de Ar):

EFEITO/SISTEMA:

Esse poderoso feitiço de combate envia poderosas ondas de choque produzidas pelo ar contra um alvo. Essas ondas de choque cortam como navalhas poderosas, causando grande dano. O dano é de 1d6 + (Nível de Poder em Feitiços + 1). Porém, sendo um ataque "laminado", conta com efeito vorpal (se o Bruxo conseguir um Acerto Crítico em seu teste de Feitiço, o alvo deve rolar um Teste Difícil de CON. Se falhar, é decapitado, sofrendo morte instantânea).

NÍVEL: 4

Auram Jacto (Feitiço do Jato de Ar):

EFEITO/SISTEMA:

Esse feitiço simples cria um jato de ar razoavelmente fraco, que pode ser usado para deslocar-se objetos sem danificá-los e pessoas sem feri-las. O alvo é deslocado pela pressão do ar por 1d10 metros (teste Difícil de CON para diminuir o deslocamento pela metade). O alvo do feitiço

não sofre dano (exceto se, por um acaso, em seu caminho houver uma parede, quando sofre 1d3 de dano).

NÍVEL: 3

Auram Turboleu (Feitiço do Turbilhão de Ar):

EFEITO/SISTEMA:

O mais terrível de todos os feitiços envolvendo ar, esse poderoso feitiço de combate envia um poderoso turbilhão de ar contra um alvo. O dano é por (Nível de Poder em Feitiços)d6 + 3. Não é vorpal, como o *Auram Explodum*, mas caso haja um sucesso decisivo, o alvo é erguido do chão por um número de metros igual ao dano causado pelo feitiço, sofrendo dano equivalente (considera-se que cada 3 metros de queda seja 1d10 de dano nesse caso, arredondado para baixo, mínimo de 1d10). O mesmo acontece se o alvo for atirado contra uma parede

NÍVEL: 6

Avada Kedavra (Maldição Imperdoável da Morte):

EFEITO/SISTEMA:

Esse maligno feitiço, parte das Maldições Imperdoáveis, cria um raio de luz verde, que mata o alvo instantaneamente e sem deixar vestígios, caso o mesmo acerte o alvo. O alvo tem chance de realizar um Teste difícil de DEX, mas caso falhe é automaticamente morto.

NÍVEL: 8

OBSERVAÇÃO: O uso de *Avada Kedavra* contra um ser humano, seja ele bruxo ou trouxa, é um crime hediondo entre os bruxos, punido com pena de prisão perpétua na prisão bruxa de Askaban.

Avis (Feitiço das Aves):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço simples e inofensivo, faz com que aves apareçam da ponta da varinha do bruxo.

NÍVEL: 1

Bobinn (Azaração do Bobo Alegre):

EFEITO/SISTEMA:

Uma humilhante mas de outra forma inofensiva azaração, a Azaração do Bobo Alegre funciona igual ao Feitiço Anti-Papão, *Riddikulus*, mas contra qualquer alvo. O funcionamento também é igual ao mesmo: o bruxo deve pensar em algo muito engraçado e realizar o teste de Feitiço. Em caso de sucesso, o alvo aparece do jeito ou passando pela situação imaginada pelo bruxo. Qualquer coisa que pudesse vir a causar dano, como um escorregão, pode gerar dor, mais nunca dano.

NÍVEL: 5

Cancellis (Feitiço do Cancelamento):

EFEITO/SISTEMA:

Cancela feitiços usados a partir de artefatos mágicos. Deve dizer-se o feitiço que deseja-se suspender, caso o artefato possua mais de um (Exemplo: *Cancellis Tantarallegra*). Não é necessário ter nível de Poder em Feitiços no nível do Feitiço e nem conhecê-lo, apenas saber o nome do mesmo e cumprir quaisquer outras exigências para que o mesmo se encerre.

NÍVEL: 3

Cegatis (Feitiço do Cegamento):

EFEITO/SISTEMA:

De forma semelhante a *Lumos*, esse feitiço também gera luz, mas tão intensa que é capaz de cegar um alvo específico ou todos os alvos em uma área. Os alvos tem direito a um teste de CON. Caso falhe, eles ficarão totalmente cegos, sofrendo as penalidades impostas pelo mesmo. Contra um alvo específico, exige uma jogada de ataque normal. Se for bem sucedida, cega o alvo (o alvo tem direito a um teste Difícil de CON). Senão, entra no efeito padrão (ou seja, cega todos os alvos em uma área). O próprio bruxo pode ser cegado, se não tomar providências para impedir que isso ocorra.

NÍVEL: 3

Commandare Tecnos (Feitiço do Comando de Tecnologia):

EFEITO/SISTEMA:

Parte da arte experimental da tecnomania, permite manipular máquinas trouxas. O nível do Feitiço é definido baseado na dificuldade de manipular o comportamento da máquina, Essa é definidas pelo Mestre, conforme a complexidade da máquina e da manipulação a ser feita, normalmente 2 para coisas mais simples, como fazer uma calculadora dizer que 2 mais 2 são 3, podendo chegar até 10, como obrigar um computador militar a oferecer acesso a dados sem autorização, ou obrigar um carro a voar sem nenhum acessório extra.

NÍVEL: Veja descrição

Communo Vocallis (Feitiço da Voz Comum):

EFEITO/SISTEMA:

Permite ao bruxo conversar com qualquer ser vivo. As respostas, porém, dependerão da inteligência ou das características do ser vivo (por exemplo, um morcego não poderá dizer que viu nada, afinal de contas é cego). Ordens podem ser passadas via *Communo Vocallis*, mas só serão executadas se o animal entender a ordem (teste de CAR do personagem, com redutores dependendo da inteligência do animal). *Communo Vocallis* dura enquanto o alvo desejar manter a conversa, cessando-se tão logo ele pare de conversar (ou melhor, quando deseja parar). *Communo Vocallis* também permite conversar e entender animagos e licantropos de qualquer tipo (incluindo lobisomens) em forma animal, freando parcialmente seus instintos (mas não impedindo-os de atacar).

NÍVEL: 4

Compattio Tecnos (Feitiço de Compatibilização):

EFEITO/SISTEMA:

Normalmente em uma área protegida por Feitiços Antitrouxa qualquer tipo de acessório tecnológico trouxa (celular, *pager*, GPS) para de funcionar, pois todas as características das quais ele depende, como eletricidade, magnetismo, etc... são suprimidas pelo Feitiço Antitrouxa. Mas o uso de *Compattio Tecnos* permite que um objeto trouxa seja “compatibilizado” com as regiões mágicas, o que torna o objeto operacional na área mágica. Mas quando ele esti-

ver dentro de regiões de Feitiço Antitrouxa, ele só poderá interagir dentro da regiões do Feitiço Antitrouxa (por exemplo, um celular não irá receber quaisquer ligações, a não ser que dentro da área do Feitiço Antitrouxa aja uma célula ativa, o que implica em ter-se uma ERB – *Estação Rádio-base* – compatibilizada). Fora de regiões do Feitiço, ele continua funcionando normalmente. Ele gera também energia para que o sistema mantenha-se ativo (na verdade, o sistema passa a usar as energias mágicas da região para manter-se funcionando.) A “compatibilização” de itens trouxas varia em dificuldade conforme a complexidade da aparelhagem (de 2 para uma calculadoras e relógios digitais até 10 para supercomputadores). Esse feitiço não oferece nenhum poder especial ao objeto, apenas permite que o mesmo passe a funcionar nas áreas antitrouxa.

NÍVEL: Veja descrição

Conjunctivictus (Azaração da Irritação dos Olhos):

EFEITO/SISTEMA:

Irrita os olhos do adversário, caso o mesmo falhe em um teste de CON (Difícil). Reduz todas as Características do alvo em 2 pontos e perícias relevantes em -20%.

NÍVEL: 2

Conjurae (Feitiço da Conjuração):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que apareça um objeto “do nada” para o personagem utilizar. Diferentemente de *Accio*, possui nível baseado na complexidade do objeto (1 para chaves, 3 para macas, 8 ou mais para computadores)

NÍVEL: Veja descrição

Conservius (Feitiço de Conservação):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito útil, permite que alimentos (ou outros item que se deterioram) possam ser conservados pelo dobro do período padrão (ou por 6 meses, o que for maior), sem problemas. Não é necessário cancelar o feitiço no momento do consumo do item. Protege o alvo também contra efeitos de deterioração (dá ao alvo CON 13 ou +2 na CON, o que tornar a CON maior, e reduz todas as chances de deterioração em -1/-10%. Também oferece uma Resistência à Magia de 50% contra feitiços de Deterioração ao item)

NÍVEL: Veja descrição

Convincis (Feitiço do Convencimento):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que uma pessoa ou grupo de pessoas seja convencida de uma determinada coisa pelo bruxo com facilidade. O nível do feitiço parte de 3 e aumenta conforme for se tornando cada vez mais fantasiosa (4 para “mentiras leves”, podendo chegar a 8 para verdadeiras Teorias da Conspiração)

NÍVEL: Veja descrição

Copiare (Feitiço da Cópia):

EFEITO/SISTEMA:

Permite copiar-se textos de uma fonte para outra. O texto sempre irá aparecer com a letra do bruxo que usou o

Feitiço. Copia os textos a uma velocidade média de (Feitiços) x 3 Laudas (Metros)/Minuto e só irá copiar texto de uma determinada fonte para outra enquanto houver papel suficiente para o mesmo. É impossível emendar uma cópia já começada para outra, embora seja possível copiar trechos individuais de uma fonte como, por exemplo, páginas ou capítulos específicos de um livro (mas não parágrafos).

NÍVEL: 3

Cortare (Feitiço de Corte):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço simples, usado em muitas aplicações, como corte & costura e cabeleireiros bruxos, ele serve para cortar objetos. Pode ser usado em ataque, mas causa apenas 1d6 de dano e exige um teste de Armas Brancas (Duelo Mágico) para acertar.

NÍVEL: 1

Cronometra (Feitiço de Cronometragem):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço simples que faz um cronômetro aparecer no ar. Esse cronômetro pode ser definido para ser regressivo ou progressivo, no momento do lançamento do Feitiço (os dois tipos utilizam o mesmo feitiço). No momento do lançamento do feitiço, deve-se definir o que irá disparar a cronometragem e, se for definido para progressivo, define-se o que irá travar o contador. Depois de travado (ou do tempo acabar, caso seja regressivo), desaparece lentamente em uma nuvem de fumaça. Pode ser usado, ocasionalmente, em conjunto com artefatos, para definir o disparo de um feitiço ou para ser disparado junto com outros feitiços (Disparo Casado). Nesse caso, exige-se sucesso em um teste de Feitiços.

NÍVEL: 3

Crucio (Maldição Imperdoável da Dor):

EFEITO/SISTEMA:

A segunda Maldição Imperdoável, causa no alvo do Feitiço uma dor lancinante, como se cada artéria do seu corpo tivesse entrando em combustão espontânea. O personagem deve fazer um teste de WILL (Difícil): em caso de falha, o personagem não consegue sequer pensar direito, perdendo qualquer ação. Qualquer coisa que exija uma mínima tolerância à dor e concentração falha automaticamente, e coisas que exijam grande concentração (como evitar os efeitos de Aprimoramentos Negativos) falha criticamente. Se passar, o personagem ainda está ativo, mas todos os seus testes serão a -1/-10% por turno, cumulativo. A cada turno que o alvo permanecer sobre efeito de *Crucio*, ele deverá repetir o teste de WILL. Era usada na época em que Voldemort detinha o poder como forma de tortura.

OBSERVAÇÃO: O uso de *Crucio* contra um ser humano, seja ele bruxo ou trouxa, é um crime hediondo entre os bruxos, punido com pena de prisão perpétua na prisão bruxa de Askaban.

NÍVEL: 8

Deamplia Sensus (Feitiço de Anulação da Ampliação dos Sentidos):

EFEITO/SISTEMA:

Na verdade, funciona como um *Finite Incantatem* especializado. Anula o efeito de qualquer um dos feitiços da série *Amplia Sensus*. Alvos não-voluntários podem fazer um teste de WILL (Difícil) para resistir.

OBSERVAÇÃO: Existe um Feitiço *Deamplia Sensus* para cada *Amplia Sensus* e o nível do *Deamplia Sensus* é o mesmo do *Amplia Sensus*.

NÍVEL: Veja Observação

Decompattio Tecnos (Feitiço de Descompatibilização de Tecnologia):

EFEITO/SISTEMA:

É a única coisa que permite anular totalmente os efeitos de uma compatibilização tecnológica realizada com o uso de *Compattio Tecnos*. O uso de *Finite Incantatem*, na verdade, anula a compatibilização por apenas 24 horas. Elimina os poderes mágicos e a compatibilização feitas com *Compattio Tecnos*, mas não impede que o objeto seja novamente compatibilizado (exceto no caso de um Acerto Crítico no teste de Feitiço).

NÍVEL: 4

Deletia Maggio (Feitiço de Deleção de Magia):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito utilizado quando vai se desencantar artefatos. Permite um desencantamento seletivo do artefato, eliminando um feitiço de um Artefato. O bruxo deve saber que feitiço deseja eliminar e deve saber usá-lo. Existe uma chance em 6 para cada feitiço eliminado de uma única vez que o Artefato seja “zerado” ou “dumpeado”, como dizem os tecnomantes (ou seja, o artefato seja totalmente desencantado). O nível deve ser o mesmo do *Travis* ou *Activo Eternal* que colocou o feitiço. *Deletia Maggio* é a única forma de parar um feitiço com *Activo Eternal*. Porém, *Deletia Maggio* só funciona em artefatos “abertos”.

NÍVEL: 3 ou mais (Feitiço “inflável”)

Deletrius (Feitiço de Deleção):

EFEITO/SISTEMA:

Anula o feitiço *Prior Incantatem* (não tem efeito sobre o efeito de mesmo nome que ocorre quando duas varinhas de um mesmo cerne se cruzam). A varinha não poderá ser mais inspecionada (ou melhor, se inspecionada não irá revelar nada).

NÍVEL: 5

Densaugeo (Azaração dos Dentes de Coelho):

EFEITO/SISTEMA:

Uma azaração muito humilhante, *Densaugeo* faz com que os dentes incisivos do alvo comecem a crescer sem parar, como dentes de coelho, e em grande velocidade. O alvo tem direito a um teste de DEX (Difícil), para evitar o mesmo. Os dentes crescem a uma proporção de 3 cm/turno (com 15 cm, existe uma chance em 6 de o personagem, em caso de falha em testes de CON, causar dano contra si próprio, causando 1d3 de dano).

NÍVEL: 1

Desintegrate (Feitiço da Desintegração):

EFEITO/SISTEMA:

Harry Potter RPG

Um feitiço muito perigoso, é um poderoso ataque mágico que desintegra o alvo ao toque. Seu nível é baseado na complexidade do alvo (1 para pedaços de papel, penas e outros objetos simples, 5 para objetos como calculadores e relógios, 8 para computadores, 10 para pessoas). Um alvo pode ter direito a esquiva e a um teste de DEX (Difícil). Caso não passe em nenhum desses testes, o alvo é desintegrado ao toque. Não se pode reintegrar uma pessoa desintegrada.

OBSERVAÇÃO: O uso de *Desintegrate* contra um ser humano, seja ele bruxo ou trouxa, é um crime hediondo entre os bruxos, punido com pena de prisão perpétua na prisão bruxa de Askaban. Seu uso contra animais é considerado criminoso, pago com punições como prisão em locais mais leves, multas e serviços comunitários. O uso para objetos inanimados pode ser considerado destruição de propriedade alheia, punido de acordo.

NÍVEL: Veja descrição.

Detecto Compattio (Feitiço da Detecção de Tecnologia Compatibilizada):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito simples, mas muito útil para tecnomantes, permite que se localize todos os objetos compatibilizados dentro de uma área de raio igual a (nível em Feitiços X 10) metros. Faz qualquer objeto trouxa dentro do raio de ação do feitiço que esteja compatibilizado, ou seja, encantado com a tecnomancia, brilhar, mesmo que o mesmo esteja desligado ou desabilitado de qualquer forma.

NÍVEL: 2

Detoxicare (Feitiço da Desintoxicação):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço importantíssimo da Medibruxaria, remove de um alvo qualquer veneno ou substância tóxica ou entorpecente NÃO-MÁGICA. Não regenera dano, apenas elimina venenos e entorpecentes.

NÍVEL: 4

Diffindo (Feitiço da Separação):

EFEITO/SISTEMA:

Abre locais e objetos que estejam fechados, mas não trancados. De resto, funciona semelhante a *Alorromora*.

NÍVEL: 4

Dissendium (Feitiço de Abrir Espaço):

EFEITO/SISTEMA:

Abre espaço entre objetos que estejam fechados, mas não trancados. De resto, funciona semelhante a *Alorromora*.

NÍVEL: 1

Dupplio (Feitiço de Duplicação):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que um objeto qualquer seja duplicado em seus mínimos detalhes (como um livro, incluindo sua dedicatória e notas de leitura, por exemplo), desde que haja matéria prima suficiente para que o mesmo aconteça (no caso, tinta, papel, couro para capas, etc...) O efeito é automático.

NÍVEL: 6

Eletrocutarem (Feitiço do Eletrochoque):

EFEITO/SISTEMA:

Um poderoso feitiço elétrico, emite relâmpagos poderosos contra um alvo. O dano causado pelo ataque é de (Nível de Poder em Feitiço)d10, elétrico. A carga elétrica disparada é tão intensa que equipamentos que venham a ser atingidos por ele devem passar em um Teste 50-50 (ou um teste de CON, caso possuam). Se não passarem, terão seus circuitos dizimados pela eletricidade intensa.

NÍVEL: 6

Enervate (Feitiço do Despertar):

EFEITO/SISTEMA:

Esse feitiço é utilizado para acordar pessoas desmaiadas ou inconscientes, inclusive aquelas estuporadas (que foram vítimas de *Estupefaça*). O alvo não ganha nenhum PV, mas seu estado passa a ser considerado Muito Fraco, caso esteja a 0 PVs. Além disso, fica como se tivesse sido nocauteado (-1/-10% em todas as características até recuperar pelo menos 1 PV)

NÍVEL: 1

Engorgio (Feitiço do Ingurgitamento):

EFEITO/SISTEMA:

Aumenta o tamanho de um alvo qualquer. Ele nunca pode, DE UMA ÚNICA VEZ, aumentar um objeto para mais que o dobro do seu tamanho original (embora múltiplos usos de *Engorgio* possam fazer isso). Garante um bônus de +1d em FR e em CON (somando PVs) e retira -1d no DEX.

NÍVEL: 3

Estupefaça (Feitiço do Estuporamento):

EFEITO/SISTEMA:

Também chamado de *Estupore*, esse feitiço deixa o alvo inconsciente, caso ele falhe em teste de WILL. Contra alvos muito grandes (com mínimo de CON 15), o personagem fica apenas atordoado: -1/-10% em todas as características. Se a WILL cair para menos de 10, *Estupefaça* tem o efeito normal.

NÍVEL: 6

Expecto Creativeus (Feitiço do Criativo):

EFEITO/SISTEMA:

Esse feitiço de Defesa contra Artes das Trevas convoca um Criativo, um ser que aparece na ponta da varinha e que tem quase a mesma função do Patrono: proteger o invocador e outras pessoas de criaturas das Trevas, no caso os *Leanan-Sidhe* e *Bean-Sidhe*, monstros mitológicos da Irlanda que sugam a criatividade das pessoas e sua energia vital, respectivamente. Além do poder mágico suficiente, é necessário que o bruxo lembre-se de coisas muito interessantes e criativas que faça, não importa se bem-sucedido ou não.

OBSERVAÇÃO: Se o personagem tiver qualquer subgrupo das Perícias Artes, Artífice e Esportes, recebe um bônus de -2 na definição do nível de Feitiço efetivo para esse feitiço. O Mestre pode aplicar esse bônus em quaisquer

outras situações que achar conveniente. Um bônus extra de -2 (cumulativo) é garantido se o personagem fizer algum tipo de atuação artística com a qual chame a atenção dos monstros (desde que ela seja bem sucedida).

NÍVEL: 6

Expecto Patronum (Feitiço do Patrono):

EFEITO/SISTEMA:

Esse feitiço de Defesa contra Artes das Trevas, quando funciona corretamente, conjura um Patrono, que é um ser prateado-transparente, que afasta dementadores de você. O bruxo deve pensar em algo feliz que ele tenha vivido ou em algo feliz que estaria para acontecer.

NÍVEL: 6

Expelliarmus (Feitiço do Desarmamento):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço básico para as sobrevivência de um bruxo, ele desarma o oponente, removendo-lhe qualquer arma que ele esteja carregando (varinhas estão incluídas).

NÍVEL: 2

Expellicorpus (Feitiço do Arremesso de Corpos):

EFEITO/SISTEMA:

Esse feitiço pode ser usado para arremessar-se magicamente um corpo a alta velocidade para uma direção. Esse corpo terá uma velocidade equivalente a 60 M/S e, caso colida com um obstáculo (como um muro), sofrerá dano de 2d10, sendo que o muro sofrerá metade desse dano.

NÍVEL: 4

Explosivum (Feitiço da Explosão):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço básico da Magia de Combate, permite que o bruxo envie uma carga de energia mágica explosiva contra um alvo. Dano de (Feitiços)d6, qualificado como Dano por Magia, que atua como uma granada.

NÍVEL: 2

Férula (Feitiço das Bandagens):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço simples e muito útil, faz com que bandagens surjam em um alvo, imobilizando partes do seu corpo. Além do seu uso em Medibruxaria, ele pode ter outras utilidades.

OBSERVAÇÃO: *Férula* pode ser usado em combate para imobilizar o alvo. Em termos de regra, o uso desse Feitiço assim reduz a AGI e a DEX do alvo em -2 e todas as perícias baseadas nos dois em -20%.

NÍVEL: 4

Fidelis (Feitiço do Fiel do Segredo):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito complexo e poderoso, esconde completamente alguma coisa. Essa coisa pode ser a localização de pessoas, objetos, algum segredo íntimo muito importante... Seu esconderijo só é conhecido pelo Fiel do Segredo, uma pessoa que deve ser escolhida a dedo e que deve ser plenamente voluntária com o Feitiço. Tentar uma investigação mediante qualquer tipo de poder ou feitiço, mesmo sob uso do *Veritaserum*, para tomar do Fiel do

Segredo esse feitiço, são praticamente inúteis (teste de WILL a +50%, +30% contra *Veritaserum*, para confessar o segredo). Nem mesmo *Cruciatus* têm muita eficiência na revelação do Segredo (WILL a +20% para resistir). O Fiel do Segredo, porém, pode revelar o segredo ele próprio a qualquer momento, desfazendo o feitiço.

NÍVEL: 7

Fierus (Feitiço das Chamas):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço básico da Magia de Combate, permite que o bruxo envie uma bola de Fogo Mágico contra um alvo qualquer. O dano é de (Feitiços/2, arredondado para baixo)d3, e causa uma chance em 6 para cada d3 de dano de o objeto entrar em combustão espontânea, mesmo em caso de esquiva bem sucedida.

NÍVEL: 2

Finite Incantatem (Feitiço do Encerramento do Feitiço):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço básico para qualquer bruxo, permite que ele cancele um Feitiço. Seu nível é igual ao do feitiço a ser cancelado. **Exemplo:** Para cancelar *Petrificus Totalus*, *Finite Incantatem* deve ser usado em nível 5. No caso de Feitiços "Infláveis" e Variáveis, o nível de *Finite Incantatem* deve ser definido pelo nível que o mago impôs no feitiço a ser cancelado. **Exemplo:** Galahad Starshooter utilizou *Convincis* em nível 6 para convencer todos que Mitch McGregor não é boa gente. Para ele anular o Feitiço, ele deverá utilizar um *Finite Incantatem* de nível 6, mesmo o nível básico de *Convincis* sendo 3.

NÍVEL: Veja descrição.

Fortificare (Feitiço da Fortificação):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito intrigante e poderoso, é muito utilizado por magos de combate. Permite que níveis de Poder de Feitiços, Rituais, Encantamentos e quaisquer Animagias, sejam transferidos temporariamente para quaisquer características (Atributos, Perícias) básicas (alterações nos PVs aumentam os mesmos), na forma de +1/+10% na Características Desejada por Nível. O nível do Feitiço equivale ao número de pontos que serão transferidos naquele turno. Os bônus duram (Feitiços no momento do lançamento) turnos. Nesse período, o nível dos poderes mágicos dos quais foram transferidos pontos do personagem ficam temporariamente reduzido no número de pontos que foram transferidos.

Os bônus de vários *Fortificare* são cumulativos e podem ser transferidos para outra pessoa, mas nesse último caso o nível do Feitiço é o nível normal do Feitiço + 4. Quem controla aonde os bônus serão alocados é o bruxo que faz o feitiço, não o alvo e os abatimentos são feitos no bruxo que o fez, assim como a duração do bônus é definida pelo seu nível de Feitiços.

Um bruxo pode transferir normalmente Poder Mágico de qualquer um dos tipos para qualquer outro, inclusive que não apareçam ali, à vontade. Inclusive essa troca pode ser feita (pelo custo extra) para outro bruxo. A única restri-

Harry Potter RPG

ção é que o bruxo que receberá o poder deverá ter pelo menos um ponto de Poder naquele Poder Mágico.

Em todos os casos, os bônus podem ser anulados a qualquer momento pelo bruxo invocador, simplesmente desejando. O alvo, caso tenha obtido de outro bruxo o poder extra, não tem direito a nenhum teste para "feter" os bônus.

NÍVEL: Veja descrição.

Fragellis (Feitiço da Fragilização):

EFEITO/SISTEMA:

Um interessante feitiço da área de Artefatos mágicos, permite que o alvo se torne mais frágil contra um ou mais tipos de circunstâncias quaisquer, por algum tempo (normalmente por 6 turnos mais um turno para cada nível extra no lançamento do feitiço. No caso de aleatoriedade, role um número de dados igual a Feitiços ou Habilidade, o que for menor, e some os resultados). Reduz o IP do objeto em 1d6 quando um ataque é feito para um determinado tipo de circunstância (existe um Feitiço *Fragellis* para cada tipo de circunstância, ou seja, para cada tipo de Vulnerabilidade). As regras para duração são idênticas às de *Reforcae*. Não modifica a IP para outras circunstâncias (a não ser no caso de cumulativos *Fragellis*) e também pode anular *Reforcae*, mas se for contra o mesmo tipo de circunstância

NÍVEL: 6 ou mais (Feitiço "inflável").

Fraternus (Feitiço da Paz):

EFEITO/SISTEMA:

Um poderoso feitiço, muito usado por Aurores quando desejam controlar multidões pacificamente, esse Feitiço cria uma região de Aura de Paz, ou seja, uma área na qual ninguém pode lutar, mesmo contra a vontade. Qualquer personagem que tente atacar deve ser bem sucedido em um teste de WILL-10% (em caso de Falha Crítica, o personagem leva 1d10 de dano). Mesmo em caso de sucesso, o alvo pode lutar, mesmo assim perde muito de seus poderes (-1/-10% em todas as Características). *Fraternus* também pode ser dirigido contra um único alvo. Ele perde o estímulo de luta, mas ganha os mesmos benefícios que *Fraternus* normalmente dá (para atacar um alvo sob efeito de *Fraternus*, o personagem deve fazer um teste de WILL-10%). O mago pode cancelar o Feitiço quando desejar, apenas desejando, podendo manter um número de alvos encantados com *Fraternus* ao mesmo tempo igual ao seu nível de Poder em Feitiços.

NÍVEL: 4.

Furunculus (Azaração dos Furúnculos):

EFEITO/SISTEMA:

Uma azaração dolorosa mas inofensiva, *Furunculus* faz com que o alvo passe a apresentar uma grande quantidade de furúnculos por todo o corpo. Esses furúnculos irritam demais o alvo, retirando dele a capacidade de se concentrar e de lutar corretamente (-1/-10% em todos os testes). Só pode ser encerrada com o uso de um *Finite Incantatem* ou de poções específicas.

NÍVEL: 3.

Gaea Furiosis (Feitiço da Fúria de Gaia):

EFEITO/SISTEMA:

Gaia é a antiga deusa grega da Terra, e o bruxo pode utilizar esse Feitiço para invocar sua fúria, causando um Terremoto de escala variável. Existem 3 níveis de Terremoto, todos utilizando-se de *Gaea Furiosis* para serem produzidos: o primeiro não causa dano, mas obriga a todos em uma área de (Poder em Feitiços) Metros, inclusive os Aliados do bruxo a fazerem um teste de WILL (difícil, ou Normal, no caso dos aliados), para manter-se em pé.

O segundo nível faz com que pedras e outros objetos caiam sobre o alvo, causando-lhe (Feitiços)d3 de dano por contusão.

O terceiro e pior nível abre uma fenda no chão pela qual o alvo é engolido. Essa fenda terá (Feitiços) metros de profundidade, provocando dano como queda.

NÍVEL: 7

Garganteun (Feitiço da Gargantua):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito poderoso, o Feitiço da Gargantua faz qualquer criatura comum alcançar tamanho gigantesco, multiplicando sua FR e CON por 5 (aumentando de forma equivalente os PVs). Dura (Feitiços x 5) Turnos, ou então até o bruxo desejar (pode ser cancelado apenas pela força de vontade). O Alvo tem direito a um teste de WILL para não ser alvo do Feitiço. O alvo deve, enquanto sob efeito do Feitiço, obedecer única e exclusivamente ao bruxo encantador.

NÍVEL: 6

Glaciaris (Feitiço do Congelamento Glacial):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço MUITO perigoso da Magia de Combate, congela o alvo do feitiço a temperaturas beirando os 15° K (1° K = -255 °C). Nessa temperatura, a grande maioria dos átomos fica sólida, tornando o objeto facilmente quebrável. Dano de 2d10 e congela o alvo, tornando-o facilmente quebradiço. Se aquecido lentamente, pode ser descongelado sem o uso de *Finite Incantatem*. Se aquecido rapidamente, exige um teste Difícil de CON (ou WILL, para seres vivos). Em caso de falha, o choque térmico leva à morte ou destruição do alvo.

NÍVEL: 6

Gravitius (Feitiço do Aumento da Gravidade):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço de combate bastante perigoso, vai forçando um alvo, espremendo-o entre barreiras mágicas. O alvo deve passar em um teste de CON versus Xd6 (onde X é o número de turnos sob o qual o alvo está sendo "prensado"), ou levar Xd6 de dano. Pode ser cancelado por *Finite Incantatem* ou quando o alvo for vítima de um outro feitiço. Um bruxo só pode usar *Gravitius* contra apenas um alvo por vez.

NÍVEL: 7

Homorfo (Feitiço Anti-Lobisomem):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço anti-lobisomem, muito prático e ensinado em Defesa contra as Artes das Trevas, ele nocauteia e torna

inofensivo um lobisomem, eliminando a sua maldição por uma Lua Cheia. Porém, o alvo fica como se tivesse sido enervado.

NÍVEL: 6

Impedimenta (Azaração do Impedimento):

EFEITO/SISTEMA:

Uma das azarações mais úteis que um bruxo pode aprender, trava automaticamente o alvo, impedindo-o de mexer-se.

NÍVEL: 3

Imperio (Maldição Imperdoável de Comando):

EFEITO/SISTEMA:

Uma das Maldições Imperdoáveis, permite que o alvo possa ser comandado à vontade. O alvo é obrigado a executar todas as tarefas que o bruxo desejar. A cada tarefa, ele tem direito a um teste Difícil de WILL (+10% se a tarefa envolver ferimento ou morte de outros, assim como a quebra de qualquer Devoção ou Código de Honra).

OBSERVAÇÃO: O uso de *Imperio* contra um ser humano, seja ele bruxo ou trouxa, é um crime hediondo entre os bruxos, punido com pena de prisão perpétua na prisão bruxa de Askaban.

NÍVEL: 8

Impervius (Feitiço Impermeabilizante):

EFEITO/SISTEMA:

Simple e muito útil, torna um objeto ou pessoa impermeável.

NÍVEL: 1

Incendio (Feitiço de Atear Fogo):

EFEITO/SISTEMA:

Simple e muito útil, atea fogo contra um objeto. Pode ser usado como um feitiço de ataque, mas provoca apenas 1d6 de dano.

NÍVEL: 1

Indestructo (Feitiço da Indestrutibilidade):

EFEITO/SISTEMA:

Torna um objeto indestrutível a um tipo de circunstância. Funciona como *Reforcae*, exceto pelo fato que concede Invulnerabilidade a um tipo de circunstância. Cada tipo de circunstância é um tipo diferente de *Indestructo* e deve ser aprendida à parte. Só pode ser anulado por *Finite Incantatem*, ou por outras formas de Cancelamento de Magia. NÃO TORNA o alvo invulnerável a efeitos de destruição mágica, como por *Desintegrate*. Para esses efeitos, oferece um bônus em IP igual a +1 para cada dois níveis de Feitiços.

NÍVEL: 8

Inferno (Feitiço da Explosão das Chamas):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço MUITO perigoso da Magia de Combate, gera poderosas labaredas de Fogo Mágico (que não pode ser contido de forma eficiente com água comum). O calor no alvo de um feitiço desse porte pode chegar a mais de 5000° C (ou seja, muito acima do ponto de fusão do aço, e mais

ou menos a temperatura necessária para o início de uma reação de Fusão Nuclear). Dano de (Feitiços)d3.

NÍVEL: 6

Initiatis (Feitiço de Disparo):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que um feitiço preso em um determinado artefato seja executado. Se o artefato tiver mais de um feitiço travado no artefato, deve dizer-se o feitiço desejado (não é necessário saber executar o feitiço, nem mesmo conhecê-lo, apenas saber o seu nome. **EXEMPLO:** *Initiatis Wingardium Leviosa*). Outros pré-requisitos do feitiço, com imaginar algo engraçado em *Riddikulus*, devem ser cumpridos pela pessoa que usa o feitiço. Caso o feitiço tenha longa duração (ex: *Rictusempra* e *Lumos*), o feitiço permanece ativado até que seja cancelado com o Feitiço do Cancelamento.

NÍVEL: 3

Invisio (Feitiço de Invisibilidade):

EFEITO/SISTEMA:

Torna o alvo do feitiço (e qualquer objeto carregado ou associado a ele, desde que em contato a ele) invisível. Alvos não-voluntários têm direito a um teste de Resistência. A duração é de (Feitiços) turnos ou permanente, até ser desativada. Pode ser desativada com *Finite Incantatem* ou *Aparecium*

NÍVEL: 3 (passageira) / 7 (permanente).

Invisio Visio (Feitiço da Visão do Invisível):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que o alvo do mesmo veja o invisível por um número de turnos igual ao nível de Feitiços do Bruxo.

NÍVEL: 4

Lacrate (Feitiço de Lacração do Artefato):

EFEITO/SISTEMA:

Deve ser dito após todos os feitiços terem sido colocados em um artefato com o uso do feitiço *Travis*. Para colocar-se novos feitiços, é necessário conhecer o artefato e reabri-lo, com o uso do feitiço *Libera Artefacto*. O feitiço *Lacrate* pode ser usado em níveis mais altos ou então com senhas e charadas que deverão ser desvendadas antes do objeto ser deslacrado com *Libera Artefacto*.

NÍVEL: 3 ou mais (Feitiço "inflável")

Legio Estupora (Azaração do Múltiplo Estuporamento):

EFEITO/SISTEMA:

Talvez uma das mais perigosas azarações, *Legio Estupora* é como *Estupore*, mas para múltiplos alvos. Ele nocauteia todos os alvos hostis ao bruxo em um raio esférico equivalente ao nível de Poder de Feitiço do bruxo invocador. De resto, ele funciona da mesma forma que *Estupore*, exceto que os testes de WILL recebem um bônus de +10%

NÍVEL: 5 ou mais (Feitiço "inflável")

Legio Impedimentae (Azaração do Múltiplo Impedimento):

EFEITO/SISTEMA:

Harry Potter RPG

Talvez uma das mais perigosas azarações, *Legio Impedimentae* é como *Impedimenta*, mas para múltiplos alvos. Ele congela todos os alvos hostis ao bruxo em um raio esférico equivalente ao nível do feitiço na execução. De resto, ele funciona da mesma forma que *Impedimenta*.

NÍVEL: 5 ou mais (Feitiço ‘inflável’)

Lentum Quedum (Feitiço de Queda Lenta):

EFEITO/SISTEMA:

O Feitiço de Queda Lenta reduz a velocidade de queda de um alvo, colocando-o em um estado semelhante à queda de uma pena (em termos de regra, o personagem não recebe dano, mas cai um metro por turno.)

NÍVEL: 3

Levitatis (Feitiço de Levitação):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que o bruxo voe. Em termos de regra exige um teste de feitiço a cada 3 turnos (ou após cada combate ou feitiço lançado). A velocidade é determinada pelo nível de AGI ou CON (o que for menor).

NÍVEL: 7

Libera Artefacto (Feitiço da Liberação do Artefacto):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço que reabre um artefacto para receber novos feitiços. Algumas vezes pode ser necessário desvendar-se charadas e passar outras formas de trava, inclusive através do uso de *Libera Artefacto* em níveis mais alto.

NÍVEL: 3 ou mais (Feitiço ‘inflável’)

Libertas (Feitiço da liberação):

EFEITO/SISTEMA:

Solta um alvo amarrado, amordaçado ou preso por quaisquer tipos de amarras ou grilhões NÃO-MÁGICOS (grilhões mágicos só podem ser abertos por *Alorromora*, e mesmo assim nem sempre).

NÍVEL: 3

Liftus (Feitiço do Erguimento):

EFEITO/SISTEMA:

Permite que um ou mais objetos levitem e permaneçam assim. Diferente de *Wingardium Leviosa* pois não oferece nenhum controle: os objetos apenas levitam a uma certa altura. O peso máximo que o bruxo pode erguer é definido por seu nível de Poder em Feitiços (compare o nível de Poder de Feitiço x 2 do bruxo na tabela de Força. Esse valor é o peso máximo).

NÍVEL: 1

Litteratus Transcriptum (Feitiço da Transcrição Literal):

EFEITO/SISTEMA:

Copia em um pedaço de papel tudo que o bruxo disser. Copia a uma velocidade média de 2 Laudas (Metros)/Minuto. Pode copiar o que outras pessoas disserem, e também pode ser usado para copiar o que múltiplas pessoas ditarem (marcando os nomes na frente das falas), mas exige maior esforço do bruxo, pois ele deverá apontar para a(s)

pessoa(s) desejada(s), mentalizar o nome dela(s) e executar o Feitiço, que sobe em nível (+1 por pessoa desejada).

NÍVEL: 2 ou mais (Feitiço ‘inflável’)

Locomotor Mortis (Azaração das Pernas Presas):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço de Paralisia. Trava as pernas do alvo, impedindo-o de se deslocar. Em termos de regra, reduz a AGI pela metade e a velocidade de deslocamento do alvo em 1/3 (as perícias continuam normais, exceto as que necessitem do uso dos pés, que caem em Metade do Nível durante a duração do Feitiço).

NÍVEL: 2

Lumino Focus (Feitiço do Foco Luminoso):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço aparentado a *Lumos* e *Cegatis*, gera um grande foco de energia luminosa, capaz de iluminar grandes áreas com uma luz muito boa para se enxergar (consegue iluminar uma área de Feitiços x 4 metros para frente e um arco de 60° da ponta da varinha). Se utilizado contra um alvo, o cega sem direito a teste de Resistência. Criaturas que sofram dano por luz do sol sofrem dano semelhante quando expostos à luz desse feitiço.

NÍVEL: 5

Lumos (Feitiço da Luz):

EFEITO/SISTEMA:

Simple e muito versátil, sendo um dos primeiros feitiços a serem ensinados a um bruxo, esse feitiço faz aparecer luz da ponta da varinha do bruxo, permitindo que a mesma seja usada como lanterna.

NÍVEL: 1

Me oriente (Feitiço da Orientação):

EFEITO/SISTEMA:

O bruxo deve usá-lo colocando sua varinha na palma da mão. A varinha roda e aponta ao norte magnético da Terra (Observação: o norte magnético equivale ao sul geográfico).

NÍVEL: 1

Medice (Feitiço da Cura):

EFEITO/SISTEMA:

Um dos feitiços mais básicos da arte da Medibruaria, ele fecha ferimentos e estanca hemorragias, internas e externas. Não cura ferimentos mais sérios nem emenda ossos e outros tipos de ferimentos mais graves. Também não repara órgãos perfurados, mas pode ser usado para restabelecer o ferido, embora não estabilize o ferido. Em termos de regras, cada 2 níveis de Feitiço usado ao disparar *Medice* permite restaurar 1d6 PV de dano (arredondados para baixo, mínimo de 1d6 PV)

NÍVEL: Veja descrição.

Mobiliabus (Feitiço da Movimentação de Objetos):

EFEITO/SISTEMA:

Permite movimentar-se um objeto até de um local para outro, com alta precisão.

NÍVEL: 3

Mobilicorpus (Feitiço da Movimentação de Corpos):**EFEITO/SISTEMA:**

Permite movimentar uma pessoa ou animal inconsciente, que passa a deslocar-se como se fosse uma marionete. Contra alvos conscientes, permite um teste de WILL para quebrar o efeito.

NÍVEL: 4

Morsmordre (Feitiço da Marca Negra):**EFEITO/SISTEMA:**

Gera a Marca Negra, a marca com a qual Voldemort, um antigo e poderoso bruxo das trevas, marcava seus seguidores, os Comensais da Morte. Essa marca tem a forma de uma caveira com olhos brilhantes e uma cobra saindo pela boca. Pelas atrocidades feitas pelo bruxo Voldemort, que a utilizava, ela atualmente causa o Pânico em todos os bruxos que a vêem: o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de WILL, ou então irá correr em pânico o mais longe possível do local aonde foi invocada a Marca Negra.

NÍVEL: 7

Niger Fierus (Maldição das Chamas Negras):**EFEITO/SISTEMA:**

Um feitiço MUITO perigoso da Magia de Combate, e tão cruel que é considerado tecnicamente uma maldição, é semelhante a *Fierus*, mas gera fogo invisível (ele é erroneamente chamado de *Niger Fierus* pois era como ele era conhecido antigamente, pois era utilizado à noite, mas não aparecia, o que levava os bruxos a crer que eram chamas negras que eram criadas), como o gerado pela combustão do metanol. É considerada uma Maldição por causa das dores que causa. O dano é de (Feitiços)d3, causa uma chance em 10 para cada d3 de dano de o objeto entrar em combustão espontânea, mesmo em caso de esquivas bem sucedidas, e causa dano também na vontade por causa das dores intensas, podendo até mesmo o matar de dor (-1 WILL temporário, restaurando-se a proporção de 1 a cada meia hora, por d3 de dano. Se a WILL cair para menos de 1, o personagem deve rolar contra sua WILL natural. Falha leva à morte por dor).

OBSERVAÇÃO: O uso de *Niger Fierus* contra um ser humano, seja ele bruxo ou trouxa, é um crime hediondo entre os bruxos, punido com pena de prisão perpétua na prisão bruxa de Askaban.

NÍVEL: 8

Noctus Visio (Feitiço da Visão Noturna):**EFEITO/SISTEMA:**

Um Feitiço razoavelmente simples, mas muito útil, oferece ao bruxo visão noturna (não termográfica). O bruxo ainda precisa de algum tipo de luz, por menor que seja, para ver (ele não enxerga na escuridão total). Os olhos do bruxo passam a ficar “fosforescentes” enquanto usa o feitiço.

NÍVEL: 4.

Nox (Feitiço do Apagar):**EFEITO/SISTEMA:**

Feitiço simples, anula o feitiço *Lumos*. Essa é a única função conhecida do Feitiço do Apagar.

NÍVEL: 1

Obliviate (Feitiço do Esquecimento):**EFEITO/SISTEMA:**

Feitiço muito complexo, utilizado por magos do mal ou que queiram ocultar segredos, permite que o alvo do mesmo tenha sua memória apagada ou alterada seletivamente. O alvo tem direito a um teste de WILL para resistir o início do processo e mais um a cada vez que uma alteração ou apagamento tentar infringir algum Código de Honra, Devoção ou outros Aprimoramentos Negativos (na verdade, no caso desses, ele não remove... O personagem apenas “não sabe que tem”, emb ora continue sentindo qualquer efeito negativo). Qualquer Perícia, Aprimoramento ou Aprimoramento Negativo mental pode ser “removida” ou alterada dessa forma, mas exige um teste de WILL por Perícia / Aprimoramento / Aprimoramento Negativo.

NÍVEL: 6

Ocultae (Feitiço do Ocultamento):**EFEITO/SISTEMA:**

Feitiço razoavelmente simples, permite ocultar-se uma mensagem por cima de outra. O encantador pode estabelecer charada e gestos que auxiliaram a liberar a mensagem oculta (junto com o uso do Feitiço *Revelae*). O uso de *Finite Incantatem*, caso existam gestos ou charadas a serem resolvidas, obriga ao bruxo resolver os mesmos. Em caso de falha, a mensagem oculta é destruída totalmente. Nos demais casos, uma falha apenas impede a mesmo de ser revelada.

NÍVEL: 5

Ocultare (Feitiço da Ocultação):**EFEITO/SISTEMA:**

Não confundir com *Ocultae*, Feitiço do Ocultamento! O Feitiço da Ocultação, impede que o alvo seja rastreado por meios mágicos (como o uso de *Rastrear Maggio*). Em nível mais alto, permite que o alvo seja rastreado também por meios trouxas (como radares). **PS:** Isso não torna o alvo invisível! Ele não pode ser rastreado. Por exemplo, um personagem com Sentidos Especiais de Radar não o acharia pelo radar, mas continuaria o vendo se ele chegasse perto, EXCETO se ele TAMBÉM estivesse invisível.

NÍVEL: 4 / 8

Orchideus (Feitiço das Flores):**EFEITO/SISTEMA:**

Feitiço simples e inofensivo, faz aparecer flores. O bruxo decide qual(is) espécie(s) que irá(ão) aparecer. Embora sejam espécimes perfeitos de seus tipos, de resto são flores convencionais, sem nenhum tipo de poder mágico especial.

NÍVEL: 2

Ordeno Locatio (Feitiço da Arrumação):**EFEITO/SISTEMA:**

Feitiço simples e prático, permite ao bruxo arrumar qualquer local que ele conheça, a uma velocidade de 0,25 m² por segundo por nível de Poder em Feitiços. O bruxo deve conhecer o local aonde objetos espalhados devem ser

Harry Potter RPG

colocados, embora ele não precise fazer nenhum gesto: os objetos são deslocados magicamente para seus devidos locais.

NÍVEL: 1

Permanencius (Feitiço da Permanência):

EFEITO/SISTEMA:

Congela um objeto mágico em um estado. É praticamente impossível deslacrar esse artefato (exige um feitiço *Libera Artefacto* de nível 8 ou melhor). Existe uma chance em seis para cada 4 feitiços colocados em um artefato que ele se tranque sozinho (como se tivesse recebido um feitiço *Permanencius*). De resto, funciona como o feitiço *Travis*, exceto por não aceitar charadas ou outras formas de liberação.

NÍVEL: 5

Petrificus Partialis (Feitiço da Petrificação Parcial):

EFEITO/SISTEMA:

O nome pode deixar um pouco confusa a sua utilidade. Na verdade, o Feitiço da Petrificação Parcial, *Petrificus Partialis*, petrifica TOTALMENTE certos membros do corpo. Existem duas versões desse feitiço, uma chamada *Petrificus Partialis: Podos*, para petrificar as pernas (o que impede o alvo de se movimentar), e outra chamada *Petrificus Partialis: Manus*, que petrifica os braços (impedindo o alvo de usar magias ou atacar). Cada variante deve ser aprendida individualmente.

NÍVEL: 3

Petrificus Totalus (Feitiço do Corpo Preso):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço de poder razoável, transforma o alvo completamente em pedra. Embora o alvo perca a capacidade de interagir com o que há ao seu redor (mover-se, falar), ele pode ainda perceber o que se passa ao seu redor, vendo e ouvindo claramente tudo que está ao seu redor e estando plenamente consciente. (Personagens que tenham capacidade de conversar por Telepatia ou outras Formas Mágicas ou Psíquicas de comunicação, são capazes de interagir com o personagem Petrificado, por exemplo).

NÍVEL: 5

Plebo Interdita (Feitiço da Interdição dos Comuns):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço Anti-Trouxa simples, cria uma barreira mágica em um local, impedindo a entrada de trouxas naquele local por uma hora.

NÍVEL: 6

Preactiva (Feitiço de Pré-Ativação de Feitiços):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço simples da Escola dos Artefatos Mágicos, deixa um feitiço que esteja travado em um artefato mágico preparado para uso. Normalmente o feitiço é acionado alguns segundos depois, ou então é acionado por alguma palavra específica. Um truque muito usado em armas mágicas e outros itens que serão dados a trouxas é encantar a

arma com quatro feitiços: o que será realmente responsável pelo efeito propriamente dito, um *Finite Incantatem* para ele, e dois *Preactiva*, um para ativar o feitiço que irá causar o efeito desejado e outro para ativar o *Finite Incantatem*.

NÍVEL: 3

Primo Incantatem (Feitiço do Primeiro Encantamento):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço básico, mas muito importante, da Escola dos Artefatos Mágicos, funciona como uma espécie de preparação para a arma ou item a ser encantado. Deve ser aplicado em um objeto antes de que quaisquer feitiços sejam aplicados nele, com o uso de *Travis*.

NÍVEL: 5

Prior Incantatem (Feitiço do Feitiço Anterior):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito útil em investigações, revela qual foi o último feitiço realizado com outra varinha. O bruxo encosta sua varinha na ponta da outra varinha e após dizer as palavras, aparece entre as duas varinhas uma pequena imagem do que foi liberado pela varinha. Esse feitiço pode aparecer, de forma muito mais poderosa, caso o bruxo encontre um bruxo usando uma varinha cujo material do cerne (o material mágico) seja exatamente igual ao dele (ou seja, da mesma fênix, hipogrifos, pégaso, trasgo e assim por diante – esse efeito acontece no final do Livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo*)

NÍVEL: 5

Prior Messagio (Feitiço da Mensagem Anterior):

EFEITO/SISTEMA:

Permite saber-se qual foi a mensagem passada pela última vez através de um meio (ou ao menos parte dela). O bruxo deve tocar o meio do qual deseja-se retirar essa informação.

Para esse efeito, considera-se “meio” o corpo físico no qual a mensagem foi entregue (pode ser um computador, um papel, um telefone, etc...). O Mestre pode dificultar o teste conforme a complexidade do meio desejado (normalmente -10% para meios trouxas, -20% para meios tecnológicos, Metade para meios altamente tecnológicos).

NÍVEL: 4

Prisionis (Azaração do Aprisionamento):

EFEITO/SISTEMA:

Essa utilíssima azaração isola um alvo em local de raio esférico de 4 metros, mais ou menos 1 por nível extra de Feitiços usado (o bruxo decide no momento da invocação do Feitiço se mais ou menos).

NÍVEL: 4 ou mais (Feitiço “Inflável”)

Protegis (Feitiço de Proteção):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço extremamente versátil que quase todo bruxo que vale seu nome deve aprender, cria um poderoso escudo de proteção ao redor do bruxo. O mesmo pode criar tal escudo com nível variável, sendo que o nível do escudo é somado à IP e a CON do bruxo (APENAS para testes físi-

cos, como doenças e ataques), modificando os Pontos de Vida, e à Armadura do mesmo. O escudo dura apenas 1 turno e os Pontos de Vida extra desaparecem no turno seguinte. *Protegis* pode ser usado na forma de ritual em uma região, aonde cria um escudo que contradiz quaisquer Feitiços de nível menor ou igual ao seu. O escudo pode ter uma duração variável ou até mesmo ter uma duração até que ocorra alguma circunstância. O raio do círculo de proteção é de 1 metro por nível neste caso. *Protegis* também pode somar pontos à IP e CON de um objeto (afetando PVs), da mesma forma que o normal, caso o mesmo seja encantado com o mesmo. Porém, essa Resistência Extra deve ser ativada previamente, como qualquer outro feitiço.

NÍVEL: Veja descrição.

Quietus (Feitiço do Silêncio):

EFEITO/SISTEMA:

Anula o Feitiço *Sonorus*. Também pode ser usado para reduzir o volume de voz de uma pessoa em 50% por uso (cumulativo). A voz nunca pode chegar a ser reduzida abaixo do volume de um sussuro.

NÍVEL: 3

Rastrear Magia (Feitiço do Rastreamento Mágico):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito útil, usado por Aurores para caçarem seus alvos, permite rastrear as presenças mágicas no local. O bruxo passa a sentir qualquer feitiço, bruxo ou forma de emanção de energia mágica (EIMs, artefatos em uso, outros tipos de magia, psiquismo, etc...) que estejam por perto. É necessário passar em um teste de INT ou PER (o menor dos dois) após invocar o Feitiço, para rastrear-se um bruxo qualquer. A área rastreada equivale a um círculo de raio igual à 100 vezes o nível de Feitiços do Bruxo invocador, em metros. Quanto mais forte a presença mágica do local e o número de presenças no local e mais fraca a presença a ser rastreada, mais difícil o teste de INT ou PER (modificadores definidos pelo Mestre). Existe uma variante mais poderosa, mas que é utilizada em encantamentos em objetos, cujo raio é ampliado para 10 vezes o nível de Feitiços do invocador, em quilômetros. É possível localizar presenças fora do raio padrão, mas dificulta o teste de INT ou PER para localizar a presença desejada em -1 para cada dobra no raio (ou seja, -1 para 200 vezes o nível de Feitiço, -2 para 400 vezes, -3 para 800 vezes e assim por diante). Dura 3 turnos.

NÍVEL: 4 / 6

Reducio (Feitiço da Redução de Tamanho):

EFEITO/SISTEMA:

Diminui o tamanho de um alvo qualquer. Ele nunca pode, DE UMA ÚNICA VEZ, reduzir um objeto para mais que o dobro do seu tamanho original (embora múltiplos usos de *Reducio* possam fazer isso). O alvo perde -1d em cada Atributo Físico enquanto durar o Feitiço (mínimo de 1 em cada Atributo).

NÍVEL: 3

Reforcae (Feitiço do Reforço):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito usado em artefatos e em áreas protegidas, permite que o alvo seja protegido contra um ou mais tipos de circunstância quaisquer, tornando-o muito mais resistente que o normal, por algum tempo. Existe um Feitiço *Reforcae* para cada tipo de circunstância individual, durando por alguns segundos (normalmente 6 turnos. Caso deseje aleatoriedade, o Mestre pode rolar um número de dados equivalentes a Feitiços ou Habilidade, o que for menor, e somar os resultados). Fornece IP + 1 para cada 3 níveis de Feitiços, arredondados para baixo. Pode ser usado também para anular *Fragellis*, mas se for contra o mesmo tipo de circunstância.

NÍVEL: 6 ou mais (Feitiço 'inflável')

Relaxo (Feitiço das Faíscas):

EFEITO/SISTEMA:

Faz com que a varinha lance faíscas, que podem fazer a água ferver. Quando usada em combate, causa dano de 1d6(Fogo) OU causa cegueira temporária(1d10 turnos)

NÍVEL: 1

Reparo (Feitiço do Concerto):

EFEITO/SISTEMA:

Concerta objetos que tenham quebrado-se. Não é necessário testes para reparo, mas o reparo pode demorar mais de um turno, dependendo da complexidade do objeto (de 2 turnos para portas, até mesmo 2 horas ou mais para veículos e até mesmo 1 dia para computadores e outros eletrônicos complexos). Não recupera nada que tivesse armazenado dentro do objeto (esses terão que ser alvo de um feitiço *Reparo* individual), e o deixa em um estado de novo (ou seja, caso de fitas e discos de computador, totalmente zerados, etc...)

OBSERVAÇÃO: Se o personagem tiver subgrupos das Perícias Mecânica, Eletrônica ou Engenharia adequadas (a critério do Mestre) recebe um bônus de -2 no nível do Feitiço para efeito de cálculo para o uso de *Reparo*.

NÍVEL: 5

Revelae (Feitiço da Revelação):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço da Revelação. Deve ser usado para revelar o que foi ocultado com *Ocultae*. Se houverem charadas, gestos e outras coisas do gênero a serem feitos no momento da liberação, devem se feitos antes do uso do feitiço.

NÍVEL: 3

Revelae Schematia (Feitiço da Revelação de Esquemas):

EFEITO/SISTEMA:

Simple e importantíssimo feitiço tecnomante, permite que circuitos eletrônicos e outros possam ser verificados pelo bruxo. Garante um bônus de +2/+20% em qualquer teste de Eletrônica, Mecânica ou Engenharia relativo ao equipamento que está revelado, e diminui em 3 o nível de qualquer feitiço que vá ser aplicado no equipamento eletrônico.

NÍVEL: 4

Harry Potter RPG

Revertis (Feitiço de Rebote):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito útil em combate, permite que o bruxo devolva o ataque/feitiço lançado contra o mesmo para o atacante. O nível é o mesmo do feitiço original+2, ou DEX/2 (caso o mesmo seja trouxa)

NÍVEL: Veja descrição

Rictusempra (Azaração das Cócegas):

EFEITO/SISTEMA:

Simple e útil azaração que pode ser usada em combate, causa cócegas no alvo, de forma que o mesmo passe a rir sem parar. Por estar rindo sem parar e não conseguir, com isso, manter a concentração no que está fazendo, o alvo passa a ter um modificador -2/-20% em todos os testes, cumulativos com quaisquer outros.

NÍVEL: 2

Riddukulus (Feitiço Anti-Papão):

EFEITO/SISTEMA:

Como seu nome diz, ele é um feitiço de proteção contra bicho-papões (monstro transformista, que aparece na forma do que a pessoa mais tem medo na vida). O bruxo pensa em algo engraçado e lança a magia. O bicho-papão transforma-se no que foi pensado pelo bruxo, que ri do mesmo, obrigando-o a fugir ou o destruindo, em uma nuvem de fumaça. Um dos primeiros e mais simples feitiços contra a arte das trevas.

NÍVEL: 3

Secare (Feitiço do Secamento):

EFEITO/SISTEMA:

Permite secar objetos, não podendo ser usado em combate. Se o objeto sofrer qualquer dano após molhado (como no caso de papel molhado), esse dano permanece. Não tem utilidade em combate

NÍVEL: 1

Sedae (Feitiço Sedativo):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito usado em Medibruaria e correlacionado a *Estupore* (sendo mais fraco que o mesmo), ele seda o alvo. Ele é mais fraco (exige um teste de WILL+10%) para resistir e não coloca o alvo inconsciente, mas em compensação causa um redutor de -1/-5% em todas as características, cumulativo a cada uso do feitiço. Dura (Feitiços x 20) minutos

NÍVEL: 2

Serpensortia (Feitiço da Invocação da Serpente):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito usado por bruxos das trevas (e muito ensinado em Sonserina), faz com que surja uma cobra da ponta da varinha do bruxo. O bruxo decide no momento do uso do feitiço que tipo de cobra irá sair. Ela não é de forma alguma controlável (pelo menos, não mais que uma cobra comum), mas não pode atacar (ao menos não imediatamente) o bruxo. O uso do Feitiço *Communo Vocalis* ou a pessoa possuindo o Aprimoramento *Ofidioglossia* pode permitir a qualquer um dar ordens à cobra (ainda são necessários

testes de Manipulação: Liderança para que a cobra obedea).

NÍVEL: 4

Simulatio Electronus (Feitiço da Simulação Eletrônica):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito simples usado por tecnomantes (estudantes de tecnomancia) para aprendizado de Eletrônica, gera um *protoboard* (equipamento utilizado por estudantes e profissionais de eletrônica para montar circuitos de teste e para estudos) “virtual”, incluindo quaisquer peças e aparelhagem que o bruxo deseje. Se o bruxo fizer alguma coisa errada na montagem dos circuitos, ele “explode” ao ser acionado, desfazendo-se em uma nuvem de fumaça rosada.

NÍVEL: 1

Simulatio Equipare (Feitiço da Simulação do Equipamento):

EFEITO/SISTEMA:

Outro feitiço simples usado por tecnomantes (estudantes de tecnomancia) para estudos faz aparecer um “equipamento trouxa” virtual, para ser encantado com feitiços. Se o mesmo não for encantado corretamente, ele “explode” tão logo tente ser “ativado”.

NÍVEL: 3

Sonorus (Feitiço do Volume Alto):

EFEITO/SISTEMA:

Aumenta o volume da voz do alvo em 50% por uso (cumulativo). Pode ser usado para desfazer *Quietus*.

NÍVEL: 3

Supresso Maggio (Feitiço da Supressão Mágica):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço complexo de ser executado, oculta o poder aparente do bruxo. Ele deve ser usado para reduzir o poder do bruxo e mantido (em termos de regra, exigirá um novo teste a cada término de duração – que é de (Feitiços Real x 5) turnos, e o bruxo deve estar consciente para manter o feitiço). Reduz o poder aparente do bruxo para um nível desejado. O nível do Feitiço é igual à diferença entre o nível real e o nível que o bruxo deseja aparentar. Pode ocultar uma presença mágica, seguindo as mesmas regras.

NÍVEL: Veja descrição

Tantarallegra (Azaração das Pernas Descontroladas):

EFEITO/SISTEMA:

Azaração inofensiva, mas muito humilhante e embaraçosa, fazem as pernas do alvo se movimentarem em uma dança frenética, independentemente do fato de haver música ou não. O feitiço não causa dano, mas exige um teste de AGI para que o personagem não caia no chão e/ou movimente-se sem desejar. Como tira a concentração do bruxo, causa um redutor de -1/-10% em todas as características.

NÍVEL: 1

Tenebrae Fixarum (Feitiço da Fixação pelas Sombras):

EFEITO/SISTEMA:

Poderoso feitiço, muito usado em combate, o Feitiço da Fixação pelas Sombras utiliza-se do vínculo místico entre uma pessoa e sua sombra para impedir a pessoa de se deslocar. Apesar de não poder se deslocar, a pessoa ainda pode reagir a qualquer ataque normalmente, desde que possa acertar o alvo do local aonde ela está. Deve-se fazer um teste entre (Poder de Feitiços)d6 x FR + WILL + Nível de Feitiços (se tiver) para libertar-se. O Feitiço torna-se inútil se a sombra desaparecer ou se não houver sombra a ser atingida.

NÍVEL: 3

Tenebrae Fusiorum (Feitiço da Fusão com as Sombras):

EFEITO/SISTEMA:

Poderoso feitiço, muito usado por espíões, permite a um bruxo fundir-se às sombras do local. Ele não pode ser atingido por nenhum ataque físico e desloca-se pelas sombras na sua velocidade natural. Porém, ataques mágicos continuam causando-lhe dano, e luzes intensas cancelam o feitiço, cegando o bruxo e causando-lhe dano como Fogo.

NÍVEL: 6

Travis (Feitiço da Trava de Feitiços):

EFEITO/SISTEMA:

Importantíssimo feitiço da área de Artefatos Mágicos, deve ser feito após cada feitiço ter sido colocado no Artefato Mágico. O nível desse feitiço é igual ao do feitiço a ser “travado” (ou seja, armazenado no artefato). Por exemplo: após colocar-se um *Expecto Patronum* deve-se usar um *Travis* nível 6. O nível mínimo para um *Travis* é 3. O encantador precisa conhecer o feitiço que deseja “travar” e ser capaz de lançá-lo, embora não precise executar quaisquer pré-requisitos (como pensar em algo feliz para travar um *Expecto Patronum*). Deve dizer-se o nome do Feitiço a ser travado (Exemplo: *Travis Expecto Patronum*).

NÍVEL: 3 ou mais (Veja descrição)

Turbinae (Feitiço do Turbinamento):

EFEITO/SISTEMA:

Versão aprimorada de *Acceleratis*, aumenta em muita a velocidade do alvo por um turno. O alvo pode executar mais cinco ações por turno (e adiciona mais 5xAGI na Iniciativa), durante cinco turnos. Após isso, ele sofrerá, nos 5 turnos seguintes, um redutor de -1/-10% em todas as suas características, além de perder a Iniciativa automaticamente. O alvo pode executar mais ações a cada turno (adicionando mais 1xAGI por ação extra), mas leva 3d6 de dano por ação extra (sem direito à absorção por Armadura).

NÍVEL: 8

Ventriloqueus (Feitiço do Ventriloquismo):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço razoavelmente simples e muito útil para criar-se ilusões, o Feitiço do Ventriloquismo faz a voz do bruxo ser deslocada magicamente para algum ponto com o qual ele aponte com a varinha, a uma distância desejada pelo mesmo, fazendo parecer que ela saiu daquele ponto específico. O bruxo deve manter-se concentrado apenas nisso enquanto utiliza o Feitiço, podendo apenas deslocar-

se a metade da AGI. Porém, ele não precisa vocalizar (ou seja, mexer os lábios) para falar as palavras: elas aparecem por encanto. Um Bruxo tem direito a um teste difícil da Perícia Feitiços para descobrir se a voz é real ou não e qual é o bruxo que está “vocalizando”.

NOTA: O bruxo recebe um bônus de +1 no nível de Poder de Feitiços para cada 10% que tiver na perícia Artes: Ventriloquismo, arredondado para baixo.

NÍVEL: 4

Verita Imago (Feitiço da Imagem Verdadeira):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito apreciado por Aurores, bruxos das Trevas e paranóicos de plantão, *Verita Imago* desaz qualquer tipo de ilusão MÁGICA que oculte a verdadeira identidade de um alvo (pode ser Transfiguração, Animagia, Poção Polissuco, etc...). O alvo NÃO POSSUI direito a testes de Resistência.

NÍVEL: 6

Verita Visio (Feitiço da Visão Verdadeira):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço simples muito usado por Aurores, impede os mesmos de serem enganados por qualquer tipo de ilusão visual MÁGICA (um disfarce trouxa bem colocado ainda pode “passar a perna” nos olhos do Auror).

NÍVEL: 2

Verita Vocalis (Feitiço da Voz Verdadeira):

EFEITO/SISTEMA:

Feitiço muito importante e muito usado por Aurores, obriga o alvo a responder uma única pergunta de forma totalmente detalhada e verdadeira, como se o mesmo estivesse sob efeito da poção *Veritaserum*.

NÍVEL: 2

Visio Liberato (Feitiço da Visão Liberada):

EFEITO/SISTEMA:

Esse é um dos feitiços mais inusitados que um bruxo pode possuir, mas também um dos mais úteis. Permite que o bruxo enxergue por trás de barreiras visuais não-mágicas (neblina, paredes, etc...), como se tivesse vendo naturalmente. Barreiras mágicas podem ser vencidas se o bruxo passar em um teste de PER ou Perícia Feitiços (o que for menor).

NÍVEL: 7

Waddiwasi (Feitiço Expulsório):

EFEITO/SISTEMA:

Um feitiço muito usado por bruxos, remove um objeto qualquer de um lugar para outro a uma velocidade estonteante, podendo ser usado como arma de ataque. Primeiro deve-se apontar o objeto desejado, depois o alvo, e utilizar a fórmula mágica. Se for usado como arma, causa um dano por contusão (em caso de objetos sem farpas ou lâminas) ou corte (em caso de objetos com farpas ou lâminas) igual a (nível de poder de Feitiços)d3.

NÍVEL: 3

Wingardium Leviosa (Feitiço da Levitação):

EFEITO/SISTEMA:

Harry Potter RPG

Feitiço extremamente simples, permite que um objeto LEVE seja deslocado com certa dificuldade. Para calcular-se o peso a ser deslocado, deve-se usar o nível de (poder de Feitiços) na tabela de Força. Para controlar o feitiço, exigem-se testes de DEX (com redutores de -1 a -3 se o objeto estiver longe), e o mesmo se desloca à metade da velocidade normal para um personagem de AGI igual ao nível de Feitiços.

NÍVEL: 1

Zum Zarvalho (Feitiço da Moral):

EFEITO/SISTEMA:

Usado para levantar a moral em batalhas e outros tipos de situações cansativos, tediosas ou estressantes, levanta a moral, eliminando medo ou cansaço. Não elimina, mas reduz, o medo em situações muito alienígenas (enfrentar Voldemort cara-a-cara, por exemplo).

NÍVEL: 4

Apêndice 3: Aventura Introdutória – A Febre de McKinsey

Uma aventura introdutória de pesquisa e mistério para Harry Potter RPG

“.. De todas as doenças mágicas que se conhece, a Febre de McKinsey é uma das piores. Aparentemente, ataca baseando-se no nível de potencial mágico da área e causa uma poderosa febre hemorrágica que pode acabar levando à morte. Felizmente, o último caso registrado causou a morte de Eliphias Gwynnenfar em 1754...”

(Do Um guia para doenças mágicas, do Prof^o Hípcratis Ransom)

Essa é uma aventura para qualquer número de personagens primeiro-anistas criados segundo as regras para personagens de *Harry Potter* RPG. As estatísticas de NPCs novos estarão seguindo as regras de Daemon, porém um mestre experiente e que domine os demais sistemas de regras não terá dificuldades para adaptá-las (inclusive para D20 segundo as regras da Revista RPG Arkham nº 1 e para 3D&T conforme publicado na *Dragão Brasil* nº 78). Essa aventura não exige personagens muito poderosos, portanto é aconselhável para uma aventura de início de campanha, mas a trama envolve um grande e intenso ambiente de *roleplaying*, sendo muito importante a participação ativa do Mestre (principalmente no caso de um grupo inexperiente) para orientações. O Mestre, se estiver tendo dificuldades pode fracionar a aventura em quantas partes achar necessário, sendo recomendável ao mestre premiar com alguns pontos cada personagem após cada trecho da aventura.

Recomenda-se que pelo menos um dos personagens possua Perícias do subgrupos Ciências Mágicas. Personagens com Perícias dos subgrupos Medicina e Manipulação podem também ser bem aproveitados na aventura. Personagens com o aprimoramento Alma Pura também são recomendáveis, mas devem ser operacionalizados com cautela.

Basicamente a aventura começa na chegada dos recém-convidados alunos de Hogwarts à King’s Cross na Plataforma Nove e Meia pela primeira vez, passa pela Cerimônia do Chapéu Seletor e por algumas aulas para um *roleplaying* mais intenso com NPCs alunos e professores e acaba em uma estranha choupana na Floresta Proibida.

PS: Os acontecimentos desta aventura passam-se em qualquer ano após os acontecimentos do livro ‘Harry Potter e a Câmara Secreta’. É EXTREMAMENTE aconselhável que o Mestre tenha lido os livros anteriores (e posteriores) ao mesmo e escolha a posição adequada no mundo de Harry Potter e tente passar o clima do mundo na situação desejada (se o Mestre desejar, ele poderá até mesmo fazer essa aventura correr após Harry Potter formar-se em Hogwarts, mas isso irá exigir adaptações).

ATENÇÃO: Os fatos, eventos e personagens desta aventura PODEM e provavelmente IRÃO de encontro aos publicados nas seqüência dos livros de Harry Potter após o indicado. Em caso de discordância, PARA EFEITO DE CAMPANHA APENAS, esta aventura deverá ser considerada verdadeira.

Cena 1 : O Primeiro Embarque

A aventura começa com os personagens na King’s Cross dos trouxas. Verifique o *background* de cada um, se eles possuem Sangue Puro (ou seja, descendência apenas de bruxos) ou Sangue Ruim (ou seja, descendência de trouxas, ou seja, não-magos). Conforme for, explique a cada um de uma forma diferente como se atravessa a barreira para a Plataforma Nove e Meia. Qualquer coisa, utilize NPCs dos livros, como Hermione Granger, Rony Weasley (e sua família) e Harry Potter (devidamente “acompanhado” pelos Dursley).

Descreva então a plataforma:

“A Plataforma Nove e Meia é enorme e está com uma grande quantidade de bruxos e bruxas, alguns ainda vestidos com suas roupas de trouxa, outros já vestindo as longas vestes de Hogwarts. Todos estão procurando se acomodar dentro do trem grande e vermelho que vocês vêem adiante de vocês. Esse trem é muito imponente, possuindo grandes tubos de cobre e prata brilhantes e uma plaquetinha escrita ‘Expresso de Hogwarts’. Vocês podem perceber que vários dos bruxos que estão lá, muitos inclusive que não são mais crianças, carregam escudos em suas vestes. Quase todos estão embarcando seus baús e carregando suas corujas, sapos, gatos e ratos. Um menino de rosto redondo parece estar agitado, aparentemente por ter perdido alguma coisa. Uma família inteira de ruivos parece estar acomodando-se no trem, enquanto uma senhora, provavelmente

te, sua mãe não para de dar conselhos aos jovens. Um jovem baixinho com cabelos negros desarrumado e óculos carrega para dentro do trem uma coruja branca, acompanhada de uma menina de cabelos amplos. Um garoto com cabelos loiros e olhos frios olha a todos com arrogância, cercado por dois armários que parecem gorilas. Um jovem de cabelos rastafári brinca com bombinhas com dois jovens ruivos, provavelmente irmão dos ruivos que estão embarcando no trem.

Tente tornar a cena memorável (lembre-se bem: é a PRIMEIRA vez deles em Hogwarts). Qualquer coisa, faça os personagens já terem atritos com Draco Malfoy (o garoto acompanhado pelos armários), encontrarem o objeto perdido por Neville Longbottom (o garoto de rosto redondo) ou então com que eles encontrem Harry Potter (o baixinho de cabelo negro) e Hermione Granger (a menina de cabelos desgrenhados). Antes dos mesmos subirem no Expresso de Hogwarts escolha um dos jogadores e diga:

“Tão logo vocês tentam subir no trem, um garoto esbarra em <personagem>. Ele parece um jovem irlandês baixinho e mirrado, com cabelos negros crespos e olhos verdes profundos. Ele olha para vocês e diz:

·Desculpe, eu não vi vocês! Eu estava indo até a minha cabine. Vocês são primeiro-anistas também? Meu nome é Derek McKinsey e também sou novo em Hogwarts.

Deixe rolar um *roleplay* entre os PCs e Derek McKinsey. Ele responderá a algumas perguntas simples, inclusive as típicas sobre as famílias (ele é puro sangue, ou seja,

sua família é toda de bruxos tanto por pai quanto por mãe), e sobre a casa em que deseja entrar (ele diz que pode ser qualquer uma). Aproveite e vá descrevendo cenas típicas do Expresso de Hogwarts (como, por exemplo, Hermione Granger dizendo que o trem está chegando DUAS HORAS antes, as fotos que se mexem nos cartões dos sapos de chocolate, ou a típica farra de Lino Jordan, o garoto de cabelos *rastafari* e dos gêmeos Weasley). Enfim, se você leu o livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal” e/ou assistiu o filme, você saberá o que fazer.

Durante a viagem, veja se algum dos personagens (ao menos) comprou, ganhou, roubou, ou o que seja alguma coisa do carrinho da madame gorda que vende doces no trem. Marque o(s) personagem(ns), pois será importante depois.

Cena 2 : A Chegada a Hogwarts

Tão logo você ache adequado (desde que já tenha acontecido o que foi pedido na cena anterior), diga aos jogadores.

“Já é noite. Vocês percebem que o trem vai lentamente reduzindo sua velocidade, como se já soubesse aonde ia parar. Vocês reparam no alvoroço dos alunos, rapidamente tirando os ternos e blusas dos trouxas e colocando as vestes de bruxos e bruxas de Hogwarts. Alguns parecem ler os livros escolares, outros mexem para cima e para baixo suas varinhas, como se tentassem fazer alguma bruxaria antes de entrarem em Hogwarts. Pouco tempo depois, uma voz fala: ‘Faltam apenas cinco minutos para chegarmos em Hogwarts, por favor pedimos aos primeiro-anistas que coloquem suas vestes. Deixem o resto do material no trem, que ele será levado à escola.’”

Tão logo os personagens tenham colocado suas vestes, descreva a seguinte cena:

“Vocês vêem o trem se aproximando de uma estação antiga e que parece estar abandonada a algum tempo. Apenas dois ou três postes liberam pequenas luzes com lâmpões a que-rosene. Ao longe vê-se uma lamparina movendo-se lentamente. Uma pessoa vem a carregando, ou assim parece, até que vocês a vêem. Ela parece ser várias vezes mais alta e larga que uma pessoa comum e tem aspecto selvagem, com longos cabelos negros encaracolados enroscando-se a uma barba negra muito densa. Olhos negros muito vivos complementam a descrição. Ele passa pelos vagões gritando:

“Alunos de primeiro ano! Alunos de primeiro ano! Desçam e formem fila!” - Apesar da seriedade da voz, percebe-se uma certa doçura na mesma.

Qualquer um pode tentar um teste de INT (difícil se for Sangue Ruim, normal se for mestiço, fácil se for Sangue Puro) para perceber que trata-se do meio-gigante Guardião das Matas e das Chaves de Hogwarts Rúbeo Hagrid. Ele espera todos os primeiro-anistas formarem uma fila e os conduz por um denso bosque.

“O bosque vai tornando-se menos denso. Quando vocês atravessam o bosque vocês vêem um lago, e no meio dele, a visão mais impressionante que vocês já tiveram em suas vidas: à beira de um lago está um imponente castelo, com enormes torres, quase totalmente obscurecido pela lua, mas ao mesmo tempo contrastando e mesclando-se com a mesma. Luzes podem ser vistas das janelas do mesmo, criando pontos de luz contras-

tando com as trevas aparentemente eternas que cercam o castelo de forma aparentemente mágica. O meio-gigante fala então:
- Ali está! Hogwarts!

Cena 3 : O chapéu seletor e a festa de recepção

Os jogadores, junto com os demais primeiro-anistas então sobem na flotilha de barcos que estão à espera dos mesmos na beira do lago e são conduzidos até Hogwarts. Lá eles são recebidos no Saguão Principal da Escola de Hogwarts por uma senhora com rosto muito severo, mas não assustadora. Ela veste-se em uma túnica púrpura e usa um chapéu de bruxa. Seu nome é Minerva McGonagall. Ela diz:

“Bem, novos alunos de Hogwarts, eu sou a Professora Minerva McGonagall e é meu dever recebê-los na Escola, portanto sejam bem vindos. Em instantes, vocês estarão participando do banquete de abertura do período letivo com os integrantes de sua casa. Sim, antes de começarem a estudar em Hogwarts vocês passarão pela Cerimônia da Seleção, aonde serão selecionados em uma das quatro casas de Hogwarts. Pensem nas casas como suas famílias enquanto vocês estiverem aqui. Seus acertos poderão ajudar sua casa, enquanto seus erros poderão prejudicá-la. Elas são quatro, sendo que todas produziram bruxos e bruxas de grande renome e poder. Portanto, quero que reflitam nas casas e sejam exemplos das mesmas.

Como ia dizendo, existem quatro casas em Hogwarts, cada uma criada por um dos fundadores de nossa escola a mais de mil anos atrás. São elas: Grifinória, fundada por Godric Gryffindor, cujo símbolo da casa é um Leão, que representa a coragem e ousadia que vibra no coração dos seus integrantes. Corvinal foi fundada por Rowena Ravenclaw e tem como símbolo o corvo, representando o conhecimento, valor mais prezado pelo integrantes da casa. Helga Hufflepuff fundou a casa de Lufa-lufa, representada pelo texugo, aonde estão os alunos mais humildes e que valorizam mais a amizade. Já Salazar Slytherin fundou a casa de Sonserina, representada pela cobra, na qual a força de vontade e o desejo pelo poder são valorizados acima de qualquer outra coisa.

“Bem, aguardem alguns instantes enquanto vejo se está tudo certo para a Cerimônia da Seleção.”

Aproveite este intervalo e deixem eles fazerem um *roleplaying* mais intenso, agora aproveitando para questionar-lhe sobre o que acharam das casas. Se quiser colocar os fantasmas das casas interagindo com os mesmos, sintá-se à vontade. Lembre-se: é a Cerimônia de Seleção, um momento mágico, único para todos os alunos de Hogwarts.

Após algum tempo, a Prof^a Minerva retorna e pede para que os alunos entrem em fila. Descreva o Salão Principal de Hogwarts:

“O enorme Salão Principal de Hogwarts é aonde acontece a maior parte dos eventos principais da escola, como festas e avisos. Também serve de refeitório para os alunos. Ele é muito grande e está iluminado por velas que estão suspensas no ar, como se estivessem colocadas em candelabros invisíveis. O teto aparentemente não existe, dando lugar a um maravilhoso céu estrelado. Vocês vão andando lentamente, passando exatamente no meio de quatro grandes mesas, aonde estão sentados vários jovens em suas vestes formais, sendo que eles olham para os lados e vêem-os exibindo com orgulho os brasões de suas ca-

Harry Potter RPG

sas. No final de cada uma das mesas existem espaços vagos, que vocês logo deduzem são para vocês, os primeiro-anistas.

Vocês param a alguns metros de uma quinta mesa, a onde parecem estar os professores da escola. A Professora Minerva coloca, diante de vocês, um banquinho e põe em cima deles um estranho chapéu de bruxo, todo desgastado, empoeirado e sujo. Nenhum de vocês conseguem imaginar um chapéu mais patético."

Deixe os jogadores imaginarem que o chapéu ali é apenas mais um chapéu idiota e comum. Então mostre a eles que este é o Chapéu Seletor. O Chapéu poderá repetir o que a Prof^a Minerva disse, ou falar qualquer tipo de rima sobre a Seleção (duas canções-exemplo estão publicadas no final da Aventura, no Adendo 3. Caso possua os livros, você pode utilizar as canções de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* e de *Harry Potter e o Cálice de Fogo*). Após ele falar, a escola como um todo aplaude o Chapéu. Procure deixar claro o entusiasmo dos estudantes quanto ao significado do que ele falar sobre as casas.

Depois, a Prof^a Minerva irá pedir (em ordem alfabética DO SOBRENOME, como nos países de tradição anglo-saxônica: Inglaterra, EUA e outros) que cada um sente-se no banquinho e coloque o Chapéu Seletor. Você poderá usar qualquer método para representar o encontro de cada um com o Chapéu, desde rolamento de dados até um intenso *roleplay* um-a-um. (Não aconselhamos o método por rolamento de dados: se você leu os livros, poderá saber como proceder a escolha de cada personagem para as casas).

Quando chamarem por Derek McKinsey, ele irá com uma calma inabalável. Tão logo ele sente-se e o Chapéu Seletor seja colocado acima de sua cabeça, sem sequer encostar (de forma semelhante a que acontece com Draco Malfoy no filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal*), o mesmo irá declarar: "Sonserina!"

Corra normalmente a Seleção. Você pode adicionar seus NPCs durante a Seleção, formando os parceiros de casa dos PCs (alguns estão publicados no Adendo 1: NPCs). Aconselha-se que não coloque-se nenhum PC em Sonserina e também deixar todos os PCs, dentro do possível e lógico, na mesma casa (isso será importante mais tarde e irá facilitar o transcorrer da aventura). Depois proceda normalmente com o jantar. Procure descrever fatos memoráveis, como o fato que os pratos enchem-se até que todos estejam satisfeito e que os restos desaparecem, e procure fazer eles interagirem com NPCs interessantes, como os irmãos Weasley (Percy, os gêmeos Fred e George, Rony e Gina), Harry Potter e outros (obviamente, dependendo da casa: existem muitos NPCs interessantes dentro de cada casa, conforme o momento no qual pegue-se os livros. Além disso, você sempre pode criar seus próprios NPCs).

Após a sobremesa (ou seja, tão logo você ache que houve interação suficiente), descreva a seguinte cena:

"Um velho de longos e fartos cabelos e barba grisalha se levanta e ergue uma taça de vinho. Ele usa uma longa túnica branca cingida por uma faixa de cor azul e um chapéu de mago encarnada. Seus olhos azuis por trás dos seus óculos em meia-lua parecem ser extremamente vivos. Qualquer um de vo-

cês reconhece ele como Alvo Dumbledore. Ele parece querer fazer anúncios sobre o ano letivo."

E realmente, Dumbledore dará os avisos típicos:

- É proibido aos primeiro-anistas aproximarem-se da Floresta Proibida, devido ao fato de haverem lobisomens e animais selvagens;
- Os testes de quadribol estarão abertos para os alunos a partir da 2^a Série na segunda semana de aulas;

Mas parece que ele tem mais coisa para dizer:

"Queria dizer duas coisas antes de liberar os alunos para voltarem a suas salas comunais:

1^o.) A partir deste ano, os alunos do 1^o Ano terão aulas e um campeonato paralelo ao principal de Quadribol para Júniores. Serão permitidas apenas as vassouras da escola durante esta competição e qualquer aluno do 1^o Ano poderá participar da seleção, cuja banca será formada pela Professora de Voo em Vassouras, Madame Hooch, e pelo Diretor e o Capitão do time principal de quadribol de cada uma das casas. Esse campeonato irá contar pontos para o Campeonato das Casas, portanto quero que considerem a idéia com muito carinho;

2^o.) Em vista de uma série de acontecimentos recentes que não valem a pena comentar, estamos investindo em uma formação mais aprimorada na Arte de Defesa contra a Magia do Mal, e para isso temos a honra de contar com três novos professores, todos vindos de escolas renomadas: o Professor Elyphias Donovan, que será o novo professor de Defesa contra a Arte das Trevas, o Professor Jean-Baptiste Aramis, que irá lecionar técnicas de Duelo Mágico e o Professor Toshiro Yanaga, que é especializado em Combate Mágico;

Descreva então os novos professores:

"O Professor de Duelo Mágico é um cavaleiro de cabelos longos loiros lisos e soltos, vestido com uma roupa do século XVII, com grandes botas de salto alto e camisas com golas. Utiliza um chapéu de plumas e luvas brancas. Olhos verdes completam o perfil perfeito do 'cavaleiro à moda antiga'. Já o Professor de Combate Mágico é alto, tem uma forte aparência oriental, com rosto aquilino e olhos amendoados negros. Possui seus cabelos negros e longos amarrados em um complexo rabo-de-cavalo. Veste-se com roupas sóbrias, apesar da exotividade: uma espécie de roupão longo e negro feito de seda pura, uma faixa de cor branca atada à cintura e uma espécie de saia negra. Usa estranhos chinelos de madeira e meias brancas de linho puro. Carrega uma espada às costas e em seu roupão está desenhada uma águia. O Professor de Defesa contra a Arte das Trevas é alto e possui as feições duras de um Highlander (morador dos planaltos escoceses). Ele tem cabelos negros e olhos azul-gelo. Parece sempre estar de mal-humor e carrega um machado de arremesso à cintura."

Tente mostrar o professor Aramis como muito simpático e os professores Donovan e Yanaga tão sinistro quanto Severo Snape. Mostre também a antipatia de Snape por todos eles, mas com ênfase em Aramis e em Donovan.

Após isso, se quiser, coloque a cena do hino de Hogwarts e faça os personagens irem para a sua casa, passando pelas passagens secretas, escadas que se movem e pelos fantasmas. Um encontro com Pirraça, o *poltergeist* também seria bem vindo.

Depois, dê-lhes tempo para um *roleplay* rápido sobre a Cerimônia de Seleção (obviamente, separados conforme as suas casas), e diga que eles estavam tão cansados e estufados que foram dormir.

Cena 4 : As primeiras aulas:

Então descreva a visão que eles têm ao acordar:

"Ao acordarem, vocês vêem pela janela do seus quartos a altitude que vocês estão. A queda deve ser de pelo menos uns 50 metros. Mesmo assim, vocês vêem, pela janela, o lago e o sol, formando uma belíssima paisagem, que anima vocês para acordarem e descerem para seu primeiro café da manhã em Hogwarts."

Descreva aos personagens, conforme descem, partes importantes e "peculiaridades" de Hogwarts, como o salão comunal (a única sala compartilhada por todos os alunos de uma mesma casa) de sua(s) casa(s), os quadros que vão se mexendo, Pirraça e, caso você queira REALMENTE ser cruel, Madame Nor-r-a e Argo Filch, zelador de Hogwarts. Você pode querer exigir testes difíceis de INT (normais se os personagens tiverem Bom Senso) para que os personagens encontrem o refeitório/Salão Principal. Caso falhem, descreva como é perturbador de começo o fato de Hogwarts ter portas tão estranhas, escadas que se mexem e passagens secretas:

"Havia cento e quarenta e duas escadas: largas, imponente, estreitas e precárias; umas que levam a um lugar diferente às sextas-feiras; outras com um degrau no meio que desaparecia e a pessoa tinha que lembrar de saltar por cima. Além disso, haviam portas que não abriam a não ser que a pessoa pedisse por favor, ou fizesse cócegas nela no lugar certo e portas que não eram bem portas, mas paredes sólidas que fingiam ser portas. Era também muito difícil lembrar onde ficavam as coisas, porque tudo parecia mudar frequentemente de lugar." (*Harry Potter e A Pedra Filosofal*)

Para cada teste falho, faça um teste 50/50, rolando 1d10: em caso de resultado par, eles estão apenas perdidos, mas em caso de resultado ímpar, eles são pegos por um professor ou funcionário (role 1d6 e compare com a seguinte tabela ou decida qual deles).

Tabela 1: Funcionários que pegam os alunos	
RESULTADO	PROFESSOR / FUNCIONÁRIO
1	Rúbeo Hagrid
2	Prof ^o Flitwick
3	Prof ^a Minerva McGonagall
4	Prof ^o Severo Snape
5	Diretor da casa do (s) personagem (ns) Grifinória – Prof ^a Minerva McGonagall Corvinal – Prof ^o Flitwick Lufa-Lufa – Prof ^a Sprout Sonserina – Prof ^o Severo Snape
6	Argo Filch e/ou Madame Nor-r-a

Enfim, depois de uma série de percalços, eles acabam chegando ao Salão Principal. Agora os personagens

percebem que os alunos de cada casa sentam-se em uma única mesa. Diga que eles se servem do café da manhã: mingau de aveia, leite, pão, manteiga, café, bacon e ovos compõe o desjejum comum em Hogwarts. Descreva as corujas chegando com pacotes de doces e cartas para os NPCs. Se você quiser, você pode colocar algumas peculiaridades, como berradores ou corujas carregando muitos objetos para Neville Longbottom. Tente tornar essa cena o mais rica possível, de forma a criar familiaridade com aquela escola.

Depois, diga a ele que o(s) diretor(es) da(s) casa(s) passam entregando aos personagens seus horários de aula. Se quiser, role 2d6 para decidir a aula e depois 1d6 para ver com que casa os personagens irão estudar:

Tabela 2: Aulas (2d6)	
VALOR	AULA
2	História da Magia – Prof ^o Binns
3	Vôo com Vassoura – Prof ^a Hooch
4	Herbologia – Prof ^a Sprout
5	Defesa conta a Arte das Trevas
6-7	Feitiços – Prof ^o Flitwick
8-9	Transformações – Prof ^a Minerva
10	Poções – Prof ^o Snape
11	Combate Mágico – Prof ^o Yanaga
12	Duelo Mágico – Prof ^o Aramis

Tabela 3: Casa com quem terão aulas	
RESULTADO	CASA
1	Grifinória
2	Corvinal
3	Lufa-Lufa
4	Sonserina
5-6	Role Novamente

Obs.: Caso o resultado de a própria casa dos personagens, considere um 5-6 (ou seja, role novamente)

Caso já tenha dado um resultado anterior, considere aulas duplas, ou então, caso tenha saído duas vezes para um mesmo dia, desconsidere o resultado. Cada Aula possui um limite por semana (no total, são 38 aulas semanais). Já estão incluídas aí duas aulas de Astrologia (com a Prof^a Sinistra, sempre de quarta-feira à meia noite com todas as casas juntas):

Tabela 4: Número de Aulas em Hogwarts	
MATÉRIA / PROFESSOR	Nº DE AULAS
História da Magia – Prof ^o Binns	4
Vôo com Vassoura – Prof ^a Hooch	2
Herbologia – Prof ^a Sprout	6
DCAT – Prof ^o Eliphas Donovan	4
Feitiços – Prof ^o Flitwick	6
Transformações – Minerva McGonagall	6
Poções – Prof ^o Severo Snape	6
Combate Mágico – Prof ^o Toshiro Yanaga	2
Duelo Mágico – Jean-Baptiste Aramis	2

Harry Potter RPG

Vamos então dar algumas dicas sobre como proceder nas primeiras aulas dos dois novos professores (Donovan, Aramis e Yanaga). Os demais estão descritos no capítulo 14: Hogwarts.

ATENÇÃO: Os Professores Eliphias Donovan, Toshiro Yanaga e Jean-Baptiste Aramis são NPCs novos para a campanha de Hogwarts. Eles NÃO SÃO personagens oficiais do mundo de Harry Potter.

- **Defesa contra a Arte das Trevas (DCAT) – Prof^o Eliphias Donovan:**

O Professor Eliphias Donovan é escocês e parece estar eternamente de mal-humor. Ele é severo e duro, mas parece ser justo com os alunos. Essa é a impressão que se tem do Professor Donovan.

- **Combate Mágico – Prof^o Toshiro Yanaga:**

Yanaga pediu para que fosse construído um *dojo* em uma ala abandonada de Hogwarts para suas aulas de Combate Mágico. Essa área do castelo foi transformada em uma verdadeira arena de artes marciais. O Professor Toshiro Yanaga é defensor da teoria de que o verdadeiro bruxo deve aprender também a não depender da magia. Suas aulas envolvem técnicas de desarmamento físico e luta corporal, assim como um treinamento intensivo em estratégias de batalha contra seres mágicos. Alguma teoria de Trato de Animais Mágicos (para desgosto de Hagrid) são dadas também. O Prof^o Yanaga é sério, compenetrado, disciplinador e competente. Valoriza a disciplina, a força de vontade e a honra acima de tudo. Alunos que demonstrem tais valores não terão problemas com ele, mas alunos que desrespeitem qualquer um desses valores podem estar certos: perderão pontos para suas casas e comprarão encrenca com o mesmo! Seus treinos são extremamente exaustivos e intensos, mas efetivos.

- **Duelo Mágico – Prof^o Jean-Baptiste Aramis:**

Aramis é um bruxo francês que vê as coisas de uma forma diametralmente oposta à de seu “parceiro” Toshiro Yanaga. Yanaga imagina uma batalha mágica como uma verdadeira briga de cão e gato. Já Aramis é partidário do “duelo de cavalheiros”. E é isso que ele pretende ensinar. Diferentemente de Yanaga, Aramis resume suas aulas a treinamentos de como desarmar o oponente e de magias não-letais mas que podem desabilitar o adversário. Táticas também são ensinadas, mas nenhum tipo de contato físico é permitido em suas aulas. Aramis é um tanto duro, mas não chega a ser disciplinador como seu parceiro Yanaga.

Essas são as descrições dos professores. Procure valorizar a primeira aula ao máximo, para mostrar aos PCs como são (ou aparentam ser) os professores. Depois passe para a próxima cena.

Cena 5 : O teste de Quadribol e a primeira infecção:

Duas semanas passam-se e os PCs lêem, no quadro de avisos do Salão Principal que o teste para o time Júnior de Quadribol estará dando-se na sua próxima aula de Voo com Vassoura. O teste, como o Diretor Dumbledore falou, contará com uma banca julgadora formada pela Professora

Hooch, pelo Diretor da casa do PC e pelo Capitão do Time de Quadribol principal da casa do PC.

Os PCs poderão se candidatar a quaisquer uma das quatro vagas de um time quadribol, mas poderão optar apenas por uma caso sejam aprovados. Os testes são diferentes dependendo da posição:

- **Artilheiro (3 vagas):**

Basicamente será testada a capacidade de percepção de jogo e a habilidade do PC com a vassoura. Em termo de regras: o PC deverá fazer 10 testes de Pilotagem (Vassoura)-10%. Marque o número de sucessos que o personagem obter (caso ocorra uma falha crítica, o personagem caiu ou se desequilibrou de tal forma que foi impedido de continuar o teste por segurança). Aqueles que obtiverem os três melhores resultados serão os artilheiros;

- **Batedor (2 vagas):**

Os batedores são os jogadores que impedem os balaços, bolas de chumbo extremamente rápidas, de atingirem os demais jogadores do seu time, ao mesmo tempo em que mandam os mesmos para os jogadores do time adversário. Seu teste será um teste de esquiva e de rebatimento. Em termos de regras: cada PC deverá fazer 4 testes triplos: um de Esquiva (para esquivar de bolas de golfe especialmente preparadas para serem tão rápidas quanto os balaços), um de Pilotagem (Vassouras) e um de Esportes (Quadribol) para atingir um alvo com essas bolas a uma distância considerável. Conte o número de vezes em que o PC passar pelos três testes. Uma falha crítica em qualquer um deles tem o mesmo significado do caso do artilheiro. Os dois melhores resultados indicarão os batedores;

- **Goleiro (1 vaga):**

Exatamente igual ao do Artilheiro, mas conta apenas testes normais de Pilotagem (Vassoura). O que apanhar o maior número de bolas (ou seja, o que obter maior número de sucessos), será o Goleiro;

- **Apanhador (1 vaga):**

O teste para apanhador é o mais difícil: o personagem terá que pegar várias bolas de gude arremessadas de forma a fazerem curvas e fugir do mesmo em extrema velocidade. Para isso, a regra é a seguinte:

- O jogador terá que fazer testes de Pilotagem (Vassoura) contra testes de DEX dessas bolas (elas tem para esse efeito DEX 15);
- Se o jogador passar, ele reduz a distância em 1. Se a bola passar, aumenta a distância em 1. A distância inicial da bola é de 4.
- Se o jogador quiser tentar um teste difícil de Pilotagem (Vassouras) e passar, ele recebe dois sucessos;
- Serão permitidos no máximo 16 turnos para o personagem tentar alcançar a bolinha. Caso consiga, computa-se o número de turnos. O que tiver o menor resultado passa a ser o apanhador.

Vale a regra anterior: em caso de falha crítica, o PC caiu ou foi impedido de continuar por segurança.

Depois que todas as vagas forem preenchidas, ouve-se por toda a Hogwarts a seguinte voz:

"Todos os alunos voltem às suas casas. As aulas estão suspensas por hoje. Os seus monitores e os diretores irão explicar a situação com maiores detalhes."

Os PCs então deverão voltar até as suas casas, aonde lhes será explicado o motivo:

"Aparentemente, um aluno sétimo-anista de Corvinal, Rick Stairway, contraiu uma estranha doença mágica. Todos deverão passar por exames com a Madame Pomfrey para ver se ninguém tem nenhum sintoma estranho."

Não será necessário fazer testes para saber que Rick Stairway é um dos melhores alunos de Corvinal, talvez um dos melhores de toda a Hogwarts, superando até mesmo Hermione Granger de Grifinória no geral. Ninguém sabe o porque, mas ele aparentemente começou a ter febre, vomitar, passar mal, enfim, a ficar gravemente doente.

Todos recebem um copo com uma poção estranha para beber. Ela é roxa e possui pequenas manchas. O gosto é de um remédio.

"Esses copos contêm um inoculante universal. É uma espécie de vacina trouxa para todas as doenças. Vocês deverão permanecer aqui até que os professores tenham tomado uma decisão mais clara sobre como proceder."

Nem os professores nem os monitores negarão informação, mas também não darão nenhuma informação nova: eles já disseram tudo o que sabia.

Mestre, faça um teste em segredo de Feitiço dos PCs que tenham comido algo no trem: se o PC passar, faça um novo teste, desta vez de Resistência. Se ele falhar, ele estará doente. Mesmo que ele tenha passado, ele estará contaminado pela Febre. Maiores informações, veja o Adendo B: A Febre de McKinsey.

Cena 6 : As infecções

No dia seguinte, as aulas são retomadas, mas aí são professores que são infectados: o professor de Combate Mágico, Toshiro Yanaga e a professora de Transformações, Minerva McGonagall, passam a apresentar os mesmos sintomas do aluno da Corvinal. Outros alunos, de várias casas, amanhecem doentes. Essa doença parece ser transmitida rapidamente. Uma pista é que, quando alguém passar perto da cozinha vai ver um estranho frasco largado ao chão.

Algumas pistas podem ser obtidas com os fantasmas das casas:

- O Barão Sangrento acha que o imbecil que fez isso deveria ser mandado sem escalas para Askaban, a prisão dos magos. Ele viu o frasco caído com restos de um estranho líquido azul. Arrancar isso do Barão Sangrento será um problema: ele não é nada amistoso. Testes de Lábia, Empatia ou Impressionar bem-sucedidos podem fazê-lo abrir a boca;
- A Dama Cinzenta, fantasma da torre de Corvinal, deseja ver o maldito morto, para que ela possa o matar pelo resto da eternidade. Ela ouviu uma voz rindo maldosamente vindo das escadarias que dão acesso às masmorras. Depois ela se aproximou e viu o frasco caído;

- Nick Quase-sem-cabeça, o fantasma de Grifinória, acha que ouviu algumas vozes estranhas, sendo que uma delas ele acredita ter sido a de Draco Malfoy;
- O Frei Gorducho, fantasma de Lufa-Lufa, viu uma pessoa carregando dois frascos, bebendo um, com um líquido de cor verde, e lançando outro, com um líquido de cor azul. ao ar, fazendo uma pequena chuva. Depois o Frei foi avisar o zelador Argo Filch, mas era tarde demais: a pessoa havia sumido. Ele não consegue descrever quem ele viu;

O clima de paranóia entre as casas está crescente: vários nomes vem surgindo, inclusive o Você-Sabe-Quem (Lord Voldemort). A coisa toda agora vai exigir também descobrir como é que se cura essa doença.

Cena 7 : A praga epidêmica

No dia seguinte, a pior coisa que poderia acontecer a Hogwarts aconteceu: de uma tacada só vários alunos, principalmente de séries avançadas, mais a Madame Pomfrey, enfermeira, o zelador Argo Filch e muitos professores ficaram doentes. Aparentemente, apenas alunos de primeiro e segundo ano ficaram a salvo. Mione Granger amanheceu doente, assim como todos os Weasley e Harry Potter. Neville Longbottom, estranhamente, está bem.

Uma coisa muito estranha: a poção de Cura Universal da Madame Pomfrey não funcionou de forma nenhuma. Aparentemente ela AGRAVOU o quadro clínico. Exceto pelos primeiro e segundo anistas, apenas o Diretor Dumbledore não está doente.

Se os personagens tentarem tomar alguma atitude, algumas pistas que poderão descobrir:

- Antes de adoecer, Mione Granger andou pesquisando livros na biblioteca. Aparentemente, foi Mione que passou para a Madame Pince a doença;
- Parece que para Argo Filch a doença não passa de uma mera gripe, mas correm boatos de que ele é um aborto (um trouxa que nasceu em família de bruxos). Ele está recuperando-se rapidamente;
- Os primeiros professores a serem atacados foram os de maior poder mágico, mas estranhamente Snape não foi atacado;
- Estranhamente, Neville Longbottom não está doente. Ninguém sabe exatamente o porque;
- Mione Granger andou comentando algumas coisas e tentando achar mais informações com a prof^a Sprout antes de adoecer;
- Harry Potter foi visto nas proximidades do local aonde estava o frasco;
- Alguns viram Pirraça arremessando o líquido azul que o Barão Sangrento disse ter visto no chão para todas as direções de Hogwarts, exceto nas masmorras (isso confirma o boato lançado na cena anterior pelo Frei Gorducho);

Harry Potter RPG

- Draco Malfoy foi visto entregando pequenas garrafas de cor verde a alunos de Sonserina. Snape também teria recebido uma garrafa dessa;
- Alguns alunos de Lufa-Lufa viram um vulto indo à floresta proibida. Estranhamente, Hagrid, o Guarda-Caça, disse que não viu nada;
- Batida de cascos de unicórnio e uivos de lobisomens foram ouvidos por alunos de Corvinal, alguns dias antes da primeira infecção. Mais ou menos na mesma época, algumas facas de prata desapareceram da prataria de Hogwarts;
- Alguns alunos de Sonserina comentaram que o primeiro anista McKinsey foi visto pesquisando livros pessoais estranhos. Parecem notas de pesquisas médicas dos trouxas;
- Mione Granger, pouco depois de adoecer, teria pedido a Edwige, a coruja de Harry Potter, para ir até o mundo dos trouxas e buscar alguns livros sobre medicina dos trouxas com seus pais. É de conhecimento geral em Hogwarts que Mione Granger é filha de trouxas (ou, como alguns puristas gostam de dizer, ‘Sa ngue Ruim’);
- Percy Weasley teria pedido a seu pai, que trabalha no Ministério da Magia, para providenciar itens dos trouxas;
- Derek McKinsey não é visto por ninguém a mais ou menos três dias. Rumores correm que um poderoso vampiro esteja dando cobertura para ele. Sonserina diz que Derek recebeu ameaças dos gêmeos Weasley e de Lino Jordan. Grifinória desmente, mas os gêmeos Weasley brincam com a idéia;

Se forem conversar com Draco Malfoy, os PCs receberão como resposta: “Não fui eu, mas bato palma para quem fez.” seguido por uma série de comentários sobre a “sangue -ruim da Granger” (referência à aluna de Grifinória Mione Granger). Socar Draco não vai mudar nada, mas pode ser divertido (desde que os PCs estejam interessados em perder pontos para suas casas).

Percy Weasley irá dizer que pediu para seu pai providenciar um microscópio dos trouxas a pedido de Mione Granger.

A Profª Sprout vai dizer que Mione Granger perguntou se existia notícias de uma praga mágica conhecida como Febre Selvagem. Ela disse que desde 1754 não havia casos registrados e que a doença era considerada extinta.

Se os personagens tentarem encontrar Mione Granger, eles receberão antes uma visita muito importante:

Cena 8 : Uma conversa com o diretor

Tão logo os PCs percebam que Mione Granger sabe alguma coisa e tentem a encontrar, descreva a seguinte cena:

“Vocês são agarrados para dentro de uma sala de aula vazia por uma mão mágica. Antes que tenham tempo de reagir, vocês vêm uma figura com cabelos e barbas longas e prateadas. É óbvio para vocês que trata-se de Alvo Dumbledore, o Diretor da Escola. Ele diz em um tom sério e dramático:

- É, parece que realmente temos uma nova ameaça à nossa tão querida Hogwarts. Essa doença poderosa poderá dizimar a nossa escola ou tornar a todos trouxas, o que eu não sei se não é pior.

- Bem, pouco posso fazer, mas vejo que vocês estavam tentando ir ver a senhorita Granger de Grifinória. Vejo que já descobriram que a senhorita Granger tem algumas idéias de como curar essa doença. Mas aconselho que vocês não se dirijam antes sem tomar o que eu vou dar a vocês. Se o fizerem, serão infectados rapidamente e estarão nas mesmas circunstâncias.

- Devido à superlotação da ala hospitalar, a senhorita Granger está na sua sala comunal, na Torre de Grifinória. Su-giro que vocês bebam isso e se dirijam até lá;

Dumbledore irá oferecer pequenas taças contendo um líquido parecido com água. Ao beber, os jogadores sentem que o líquido tem gosto de lágrimas. Mestre: estas são lágrimas de Fênix, que possuem poderes curativos e podem prevenir doenças. Eles recebem um bônus de +2 em CON e + 2 PVs até o final da aventura. A quantidade que Alvo oferece é exata para os personagens beberem uma dose: nem mais e nem menos. Qualquer personagem que já tenha sido infectado irá ser automaticamente curado e seus poderes mágicos reestabelecidos, ganhando também os bônus anteriores.

Se entre os personagens não houverem integrantes de Grifinória, o Diretor irá com eles até a Dama Gorda e irá dizer a senha para eles entrarem no salão comunal (“cauda de unicórnio”). E então os PCs entram.

Cena 9 : Na cova de Gryffindor

Se nenhum dos PCs for de Grifinória, descreva a seguinte cena:

“Tão logo vocês adentram o salão comunal de Grifinória, vocês vêm uma série de alunos de séries avançadas sentados nas poltronas. Todos eles parecem estar abatidos, com muitas manchas vermelhas pela pele. Mesmo assim eles demonstram suspeita e surpresa, principalmente os cinco irmãos ruivos que vocês viram na Plataforma Nove e Meia:

- O queouve, vieram terminar o serviço? – diz o que aparenta ser mais velho. Logo ao lado dele vocês vêm um garoto com cabelos negros e uma cicatriz em forma de raio na testa. Obviamente trata-se de Harry Potter.

- Isso mesmo! Sabemos que vocês querem o Potter para Vocês-Sabem-Quem! – diz um dos gêmeos. O outro também diz, a voz dura, apesar de tudo.

- É bom darem suas explicações logo ou toda a Grifinória irá atacar vocês! Não importa o que aconteça: Harry só sai daqui curado ou morto!

Se eles explicarem que foram mandados por Dumbledore, os ânimos irão se acalmar. Se mencionarem que querem falar com Mione Granger, o mais jovem dos ruivos irá dizer:

“Aguardem um pouco, vou chamar a Hermione!”

E ele irá subir pelo lado do dormitório das meninas.

Vai demorar algum tempo para Rony (o mais jovem dos ruivos Weasley) voltar trazendo Hermione Granger. Permita que eles façam um *roleplay* rápido com os Weasley e com Harry Potter. Neville Longbottom também pode estar

lá, assim como Olívio Wood (capitão do time principal de Quadribol de Grifinória). Depois de alguns instantes, ouve-se Rony descendo:

“Entra pela sala o jovem Rony arrastando com ele uma menina com cabelos lanuzados cor de trigo. Ela parece muito debilitada pela doença, manchas vermelhas em muitas partes do corpo:

- Então são vocês que querem falar comigo? – diz ela, com um tom arrogante, mas fraco. – E o que querem comigo?”

Tão logo os PCs expliquem tudo que sabem para Hermione, ela diz:

“Sabia que eu não era a única a perceber que havia algo de errado. Eu estou estudando essa doença desde o primeiro caso, e já tenho uma idéia de o que se trata.”

Então ela irá explicar sobre a Febre de McKinsey. Ela irá dizer aos PCs, com suas (complicadas) palavras, sobre a doença (veja o Apêndice A: A Febre de McKinsey, para maiores detalhes).

“Acredito que quem quer que tenha feito isso está tentando ou matar Potter ou então levá-lo para o lado de Vocês-Sabem-Quem. Ele pretende fazer isso oferecendo o antídoto à custa de Harry passar para o lado das trevas.”

Aí é a vez de Potter demonstrar alguma reação:

“Se essa pessoa espera que eu me una ao lado das Trevas, ele que espere sentado! Sou capaz de morrer, mas não me uniria às Trevas.”

Potter é determinado (para não dizer teimoso). Ele está extremamente debilitado, o que impede ele de ser útil, mas ele irá passar algumas informações aos PCs:

- Hagrid disse a ele que os centauros estão agitados. Aparentemente, alguns deles também estão infectados pela doença e, embora sua fisiologia seja mais resistente que a de um ser humano comum, mesmo assim eles aparentam estar preocupados;
- Snape aparentemente está sabendo de alguma coisa e planeja “mexer os pauzinhos” para tirar vantagem da situação;
- Antes de ser infectada, a Prof^a McGonagall aparentemente chegou muito perto de descobrir quem era o responsável pela doença. Mas a doença se alastrou tão rápido que ela nem teve tempo para nada antes de cair debilitada;
- Lúcio Malfoy foi visto andando com Derek McKinsey. A família Malfoy não goza de boa reputação, e muitos acreditam que os mesmos ainda mantêm uma certa afiliação com Lord Voldemort;

Nenhum dos alunos de Grifinória estará disposto a ajudar os PCs (todos estão debilitados e Neville Longbottom foi escalado pela professora McGonagall, diretora de Grifinória, para defender e cuidar dos alunos). Mas poderão oferecer dicas simples de feitiços de proteção (principalmente Granger, que poderá ensinar magias úteis como *Alorromora*, *Cegatis*, *Acceleratis*, *Protegis* e *Lumos*). Potter aconselha que os PCs tentem encontrar Hagrid à noite. **PS:** Harry Potter não estará disposto a emprestar sua capa de invisibilidade a ninguém, e perguntas sobre elas levantarão suspeitas sobre os PCs. Isso deve suprimir um pouco aque-

les personagens apelões que desejam aproveitar todos os *spoilers* (segredos) da série a seu favor..

E então eles poderão ir até lá ou então pesquisar a cura. Se eles tentarem a primeira, com as informações de Granger, pule para a cena final.

Quanto aos boatos, apenas o boato sobre Snape e McGonagall são verdadeiros.

Cena 10 : Na casa do Gigante

Se os jogadores tentarem ir até a cabana de Hagrid, na orla da Floresta Proibida, eles perceberão que está muito fácil (Argo Filch e Madame Nor-r-a estão preocupados demais com os demais professores e funcionários para pensarem em pegar alunos fujões).

Eles irão atravessar a floresta na escuridão (é lua nova). Descreva a cena:

“Os jardins de Hogwarts são lindos durante o dia, mas à noite transformam-se em locais pavorosos. Vocês sentem as suas nuças arrepiarem e ficam preocupados. Ao longe vocês vêem uma estranha casa, com luzes brilhando nelas. Parece ser a única habitação externa a Hogwarts.”

Os PCs obviamente irão se tocar que é a casa de Hagrid, o guarda-caça. Quando os mesmos batem à porta, vêm o meio-gigante troncudo que conduziu-os até Hogwarts na noite da Cerimônia de Seleção. Serão bem recebidos na pequena casa de Hagrid e serão lambidos pelo “feroz” C anino.

“Apesar da aparência, Hagrid parece fazer o papel do bom-moço. Tão logo vocês entram ele põe uma chaleira na lareira para fazer um chá e pega uma lata aonde tira algumas torradas, duras como pedra. No alto de sua cabana de apenas um cômodo vocês podem ver pendurados alguns pernis e presuntos. Uma besta pode ser vista presa acima da lareira. Uma cama de palha completa a parca mobília.

- Não esperava visitas. – diz o meio-gigante, servindo um chá de hortelã até bem gostoso, para compensar as torradas – ainda mais agora, que quase todo mundo em Hogwarts está doente. Esquisito... – Ele aparenta ficar um pouco mais sério, mas não agressivo.

- Mas acredito que vocês não vieram apenas tomar um chá. Alguma pessoa deve ter pedido para vocês virem. O que vocês querem?”

Caso contem sobre Harry, Mione e Grifinória, ele irá ser muito gentil e explicar que alguns centauros viram uma certa agitação na Floresta Proibida:

- O Ronan estava mais compenetrado do que o de costume e o Firenze também está perturbado. – então ele pega uma medalha de prata, com o símbolo de Hogwarts e entrega-a aos PCs.

- Se vocês estão realmente decididos a enfrentarem esse perigo, acho melhor levarem isso. Isso permitirá que os animais da floresta o reconheçam como meu amigo.

O que Hagrid não conta é que esta medalha é um poderoso amuleto: qualquer criatura não-maligna da floresta não irá os atacar.

Depois disso, Hagrid indicará um caminho pelo qual os PCs irão e então eles encontrarão aliados:

Cena 11 : Os centauros

Os PCs agora provavelmente entrarão na floresta, aonde acabarão, cedo ou tarde, encontrando Animais Mágicos. Vampiros, Lobisomens, Unicórnios. Mas algumas coisas estão estranhas: os lobisomens estão acuados, os unicórnios ariscos e os vampiros não os atacam por medo.

Algum tempo depois, descreva esta cena:

"Conforme vocês penetram na Floresta Proibida, vocês vão percebendo que ela é muito densa e escura. Mesmo suas varinhas com Lumos não conseguem fornecer muita claridade e a lua nova não ajuda muito.

Conforme vocês vão andando, vocês escutam barulhos de casco. Ao longe, vocês percebem que estão sendo observados.

- Deveriam ter pensado com mais cautela ao entrarem na Floresta, garotos. — grita uma voz atrás de vocês. Quando vocês se viram vocês vêem um grande ser, homem da cintura para cima e cavalo da cintura para baixo. Ele parece ter cara de poucos amigos, carregando um impressionante arco longo seguro por uma mão e uma seta prateada armada contra vocês. Ele parece ter cabelo de fogo, trançados, com uma cauda extremamente sedosa.

- Agora vocês terão alguns segundos para se explicarem antes que eu resolva disparar essa seta.

Deixe a tensão correr solta. Dê alguns segundos e descreva a seguinte cena:

"Parece que o Centauro realmente vai disparar, quando uma voz na escuridão diz:

- Pare, Agouro, eles não são nossos inimigos. Não foram eles que libertaram a praga em Hogwarts!

Quando vocês olham, vocês vêem a impressionante visão de um grande cavalo baio, com cabelos morenos e uma bandana amarrando sua longa crina de forma que a mesma não lhe caia à testa.

- Vocês são amigos de Hagrid, não são? Hagrid jamais confiaria a um estranho o brasão que forjamos com magia poderosa para protegê-lo dos perigos da floresta. Perdoem a impetuosidade do Agouro. Ele é dedicado à defesa de nosso povo, o que ocasionalmente o torna intransigente. Em que posso ajudá-los?

Provavelmente os PCs vão contar toda a história desde o início. Ronan irá olhar para as estrelas enquanto seu parceiro Agouro abandona o arco.

"Como previsto. A passagem de Europa e Io foram apenas sinais da praga que seria desgarrada. A estrela de Pandora pulsa forte, mostrando que seu veneno foi novamente despejado. Mas, sim, olho que Vênus, que é Atena, brilha sobre vocês. Juno não lhes deu a face dura e Júpiter brilha com extrema intensidade! Sim, vocês tem alguma coisa de grande destino para fazerem! Sim, podemos ver pelas estrelas! Hermes manda sua mensagem através do manto negro de Morfeu, e não deixa a presença de Hades afetar vocês. E como se Hefais-to tivesse forjado uma poderosa proteção para vocês ou como se Minerva tivesse roubado a ambrosia para oferecer a seus cam-pêes.

Sim, nós vamos os ajudar!

Apesar da cara de desaprovação de Agouro ("Não podemos lutar contra o destino. Você viu as estrelas!"), Ronan estará mais que disposto a auxiliar os PCs. A única coisa que ele não permitirá de maneira nenhuma é que eles

o montem: nenhum centauro permite que seja montado, exceto em ocasiões e a pessoas muito especiais.

Eles irão então conduzi-los a seu desafio.

Cena 12 : O Criador da Doença

Conforme andam pela floresta, os PCs devem perceber que parece haver menos e menos criaturas. Chega um ponto aonde Ronan e Agouro negam-se a seguir em frente.

"Nosso destino não está aqui. O de vocês sim. Sigam em frente. Encontrarão uma clareira. É só o que podemos fazer."

E abandonam os PCs. O grupo deverá caminhar então para dentro da floresta.

"Quanto mais vocês entram, mas sombria fica a Floresta. Anteriormente até aconchegante, agora a floresta torna-se opressiva e terrível. Vocês continuam seguindo, até verem uma clareira, aonde está uma choupana. Um jovem parece estar fazendo uma poção. Vocês vêem suas roupas. São vestes de Hogwarts.

O jovem vira-se. Ele apresenta, com clareza total, o brasão serpentineo de Sonserina, carregando o nome de seu fundador, Salazar Slytherin, com uma honra. É quando vocês o reconhecem. É o jovem McKinsey:

- É irônico como o mundo é pequeno. Quando embarquei para minha missão, vocês foram os primeiros que eu vi. E serão os últimos a me verem.

Minha missão aqui foi confiada por alguém muito poderoso. E era de destruir Harry Potter e todos os malditos que não fazem parte da honrada casa de Sonserina!

Vocês devem estar imaginando como essa doença pode ser tão forte. Explico: ela ataca tanto a parte biológica quanto a mágica do corpo, debilitando-o em dois pontos e criando um impasse: ao reforçar um lado, você enfraquece o outro.

Esse poderoso organismo é criação de meus antepassados, e serão a chave para o retorno do grande Lord das Trevas!"

Derek começa a atacar. Aparentemente, ele é bem versado nas Artes das Trevas, atacando com uma precisão assustadora e poder terrível. Mas na verdade, ele parece debilitar-se a cada magia que usa.

Qualquer personagem poderá perceber que existem dois grandes caldeirões e um livro aberto. Um dos caldeirões contém uma poção azul, que os personagens já devem saber tratar-se do vírus causador da Febre de McKinsey. O outro contém uma poção verde-musgo, que confere imunidade total contra a Febre àquele que a beber, podendo ser usada também como antídoto. O livro explica como produzir ambas as poções, uma do lado da outra.

Uma das melhores idéias que o grupo poderá ter é a de usar magias de levitação (*Wingardium Leviosa* ou *Accio*) para fazer o caldeirão do vírus virar contra McKinsey. Isso poderá lhe ser fatal: o fato de manipular o vírus o debilitou fisicamente, embora esteja forte magicamente por causa da poção de cura. Se isso for feito, faça um teste de Resistência. Se ele falhar, faça um teste 50/50. Caso ele falhe novamente, o vírus irá lhe matar. Em qualquer uma das outras situações, o deixará suficientemente debilitado para poder ser levado para encontrar seu destino: a expulsão de Hogwarts e seu exílio em Askaban.

Cena 13 : A vacina

Caso os personagens prefiram salvar Hogwarts ao descobrir quem libertou a estranha doença, diga que Hermione Granger descobriu em um livro de poções mágicas uma receita para cura. Ela é uma Poção de nível 8 e que leva 2 ingredientes raros (ferrão de vespas-malditas e urtiga de Dragão). Os demais ingredientes são comuns (constam dos ingredientes padrão para aulas) e os PCs poderão encontrar os ingredientes raros no estoque particular de Snape. E esse é o problema: Snape parece não estar nem um pouco disposto a colaborar. Eles terão então que tentar coagir e forçar Snape a colaborar.

Um plano de ação que seus personagens poderão tentar tomar é o de agredir magicamente Snape: esse é um plano que você deverá mostrar que não somente é ruim, mas uma verdadeira *burrice*, mas não cause uma expulsão para eles. Demonstre que Snape não é maligno: soturno, mas não maligno.

Negociação pode ser uma via interessante, mas complicada: Snape irá pedir “um favor, na hora que eu desejar e sem contestação.” Isso pode ser complicado, pois Snape irá selar magicamente qualquer promessa que os jovens bruxos fizerem (e isso vai **obrigá-los** a fazer o que Snape desejar, mesmo que isso custe suas vidas).

Ameaçar contar a Dumbledore que eles *sabem* que Sonserina tem um plano para dizimar todos os outros alunos de Hogwarts pode ser um plano melhor, mas pode custar tornar a vida dos personagens em um verdadeiro inferno nas mãos de Snape (alunos de Grifinória, porém, podem achar a idéia bem interessante!)

Tentar alguma coação baseada no fato de eles terem contatos com Dumbledore pode ser ainda melhor, ainda mais se eles tiverem como blefar provas contra Snape. Isso irá forçar ele a assumir uma postura defensiva e forçá-lo (à contragosto) a fornecer os ingredientes.

Mas a melhor forma é bajular Snape. Com o devido envolvimento, ele irá permitir o acesso dos PCs aos ingredientes. Pedir sua ajuda também será mais fácil, mas Snape estará tão perfeccionista quanto sempre (ou seja, irá criticar os PCs a todo o tempo).

Seja como for, eles poderão ter problemas: Mestre, se todos eles tiverem Poder em Poções 0, permita que eles trabalhem bastante tempo: essa poção cai em dificuldade 1 ponto para cada 2 dias de trabalho (isso irá facilitar testes com nível 0).

Seja como for, de uma forma ou de outra, eles irão conseguir a poção e a darão a todos.

Epílogo : O prêmio

Se os personagens chegaram até aqui perceberam que não precisam ser bruxos poderosos para salvarem o dia. Descreva a seguinte cena:

O Salão Principal está lotado, preparado para uma grande festa: os pratos e taças de ouro estão perfilados nas quatro mesas. Todos os alunos parecem estar totalmente recuperados da Febre de McKinsey. Vocês são recepcionados com palmas e vivas de todos os alunos, exceto os sonserinos. Os alunos de Sonserina olham para vocês com cara de repúdio. Vo-

cês sabem que a vida irá se tornar um inferno a partir de agora, pois vocês frustraram os planos de Sonserina. Vocês reconhecem os gêmeos Weasley gritando o nome de vocês, acompanhados por um coro de Grifinória. Hermione Granger lança um sorriso bem leve para vocês. Harry Potter parece acompanhar os Weasley, junto com Ronny.

Os professores estão sentados na mesa principal. Severo Snape, o professor de poções e diretor de Sonserina, parece estar tão ranheta como de costume. Já Minerva McGonagall, a diretora de Grifinória, lança um raro sorriso para vocês, de orgulho (mesmo vocês não sendo da casa Grifinória). Alvo Dumbledore levanta-se e ergue sua taça:

- Desde a fundação de Hogwarts, muitos alunos se envolveram em feitos heróicos, arriscando suas vidas e seus futuros como alunos para defenderem o que acham certo. Esse foi um dos motivos pelo qual os grandes quatro, Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw e Slytherin se uniram: para provar que só com a união de todos cresceremos e nos tornaremos melhores do que éramos anteriormente.

- Proponho então um brinde a esses jovens alunos, recém-chegados a Hogwarts que, vencendo o medo, a inaturalidade e até mesmo a doença, conseguiram impedir que muitos alunos e professores tivessem destinos trágicos, provando serem verdadeiros heróis. Não por terem vencido a doença, mas por terem se superado!

Um brinde é feito. Os PCs são ovacionados por todos os alunos, exceto os sonserinos, que apenas batem palmas leves.

Se os PCs conseguiram capturar McKinsey, descreva agora esta cena:

Os portões do salão principal se abrem. Hagrid, que não estava à mesa, carrega um jovem algemado e uma varinha. Vocês reconhecem o jovem: trata-se de Derek McKinsey. Acompanham Hagrid quatro Aurores, os guardiões da ordem no mundo dos bruxos, que lutam contra o mal aonde quer que estejam. McKinsey é arremessado ao chão em frente aos PCs. Seus olhos são de um brilho insano quando ele se dirige aos PCs, com cara de nojo e revolta. Dumbledore então diz:

- Assim como devemos agradecer e conchamar os heróis, devemos derrotar e punir os malvados. Portanto, é meu dever, na qualidade de diretor da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, embora isso muito me pese, punir esse jovem que, obcecado pelo desejo de poder, esqueceu-se do verdadeiro poder: o da vontade.

Dumbledore pega a varinha mágica que Hagrid trouxe, que vocês obviamente percebem ser de McKinsey:

- Trinta e três centímetros, pelo de unicórnio, mogno... Uma bela varinha, que é útil para magos que desejam defender o mal. É uma pena que você não tenha entendido o significado de sua varinha. Por causa de seus atos de malignidade, Sr. Derek McKinsey, eu, Alvo Dumbledore, Ordem de Merlin, Primeira Classe, Diretor da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, sou obrigado, nas responsabilidades e direitos a mim concedidos pelo meu cargo, a expulsá-lo de Hogwarts.

Tão logo Dumbledore diz isso, ele parte a varinha de McKinsey e a atira ao chão. Ele olha desesperado para os pedaços da mesma largados ao chão. Tenta apanhá-los, mas é erguido por um dos Aurores. Dumbledore olha pesaroso para McKinsey e vira-se de costas para ele, gesto que é acompanhado por todos no recinto. Ouvem-se os gritos de desespero en-

Harry Potter RPG

quanto McKinsey é retirado do recinto, sendo que todos sabem seu destino: Askaban, a prisão dos bruxos.

Tão logo McKinsey seja retirado, ou caso os PCs não tenham pego McKinsey, Dumbledore erguerá a taça e proporá um brinde:

“Estes Heróis merecem uma recompensa.- diz Dumbledore, que estala o dedo e faz aparecer taças de honra ao mérito para os PCs.

- Esse é o agradecimento que fazemos a vocês. Além dessas taças, vocês também receberão 50 pontos cada para sua(s) casa(s).

Bem, depois disso, aproveite e continue o *roleplaying* por mais alguns instantes e encerre a aventura, deixando claro que o primeiro ano ainda não terminou e que eles estão apenas começando suas vidas no mundo da magia e da bruxaria de Harry Potter.

Experiência:

Talvez seja interessante dar-se o dobro dos pontos habituais segundo o Sistema Daemon para essa aventura (essa é uma aventura complicada para ser inicial, portanto considere que todos os PCs participaram de mais de uma aventura nesse período), mais:

- +1 para o PC que melhor atuou;
- -1 para os PCs que atuaram de forma incondizente com o personagem;
- +1 se eles conseguiram pegar McKinsey;
- +1 se tentaram fazer a poção (mesmo que não tenham conseguido);
- +1 se conseguiram convencer Snape a ajudá-los;
- e, obviamente, quaisquer pontos adicionais que você achar justo;

Adendo 1: NPCs

Seguem abaixo alguns NPCs para você usar. Exceto por Derek McKinsey, o restante são NPCs que podem ser usados como PCs (todos são personagens de 1º Nível):

DEREK MCKINSEY:

Aluno de Sonserina e recriador/portador da Febre de McKinsey:

Bruxo de Hogwarts de 4º Nível

FR 7, CON (caindo) 7, DEX 10, AGI 10

INT 18, WILL 12, PER 16, CAR 18

PVs 11, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (2), Biblioteca (3), Sangue Puro, Aprendiz Rápido (Poções), Aprendiz Rápido (Feitiços), Recursos e Dinheiro (Entre os Bruxos:4)

Aprimoramentos Negativos: Alma Negra, Devolução (Destruir as outras casas de Hogwarts), Maldição Grave (Infectado pela Febre de McKinsey: deve rolar CON todos os dias. Falha indica a perda de 1 ponto em FR ou CON, sorteado aleatoriamente), Dependência (Poção de Cura)

Perícias:

Ciências Mágica (Artes das Trevas)** 48%, Ciências Mágica (Herbologia)** 48%, Ciências Mágica (Teoria da Magia)** 48%, Ciências (Biologia)** 43%, Engenharia (Biológica)** 50%, Esportes (Quadribol) 20%, Pilotagem (Vassouras) 33%, Medicina (Parasitologia)** 43%, Negociação (Barganha) 28%, Negociação (Burocracia) 28%, Pesquisa** 31%, Procura 31%

Poderes Mágicos: Feitiços** (4) 48%, Transformações** (2) 33%, Poções** (3) 48%

Feitiços Conhecidos: Acceleratis, Alorromora, Cegatis, Incendio, Locomotor Mortis, Lumos, Nox, Protegis, Wingardium Leviosa, Avada Kedavra*, Imperio*, Crucio*

Casa/Escola: Sonserina

Derek faz parte dos McKinsey, um clã de bruxos que é conhecido por ter criado a Febre de McKinsey. Sua principal ambição é provar a todos em Hogwarts que a casa Sonserina é a única que merece continuar existindo. Para isso, ele irá fazer de tudo, inclusive recorrer à Febre de McKinsey.

Obs.:

* Maldições Imperdoáveis: O uso desses feitiços é o suficiente para mandar Derek para Askaban, a prisão dos bruxos.

** Esses subgrupos são para os quais Derek conta com o Aprimoramento Biblioteca

ALANIS CARLSBERG:

Aluna esforçada de Lufa-Lufa

Bruxa de Hogwarts de 1º Nível

FR 4, CON 4, DEX 10, AGI 15

INT 18, WILL 17, PER 15, CAR 18

PVs 5, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Inocência (2), Sortuda, Recursos e Dinheiro (Entre os trouxas: 1), Bruxaria (3)

Aprimoramentos Negativos: Sangue Ruim, Código de Honra (Honestidade, 1ª Lei de Asimov)

Perícias:

Animais (Montaria) 20%, Animais (Treinamento) 15%, Artes (Atuação) 38%, Artes (Clowning) 38%, Idiomas (Francês) 30%, Idiomas (Inglês) 30%, Informática (Computação) 38%, Jogos (Tabuleiros) 38%, Manipulação (Empatia) 38%, Manipulação (Lábia) 38%, Manipulação (Liderança) 38%, Pesquisa 35%

Poderes Mágicos: Feitiços (2) 38%, Adivinhação (1) 43%

Feitiços Conhecidos: Alorromora, Cegatis, Protegis

Casa/Escola: Lufa-Lufa

Alanis Carlsberg sempre teve uma estranha propensão a se safar de perigos. Certa vez, caiu em cima dela um muro de tijolos enquanto ela passeava pelas ruas de sua terra natal Montreal, mas ela não sofreu dano nenhum. Ela realmente estava empoeirada, suja e assustada, mas não se machucou nenhum pouco. Quando ela chegou aos 11 anos e recebeu a carta de Hogwarts é que ela descobriu do que se tratava: ela era uma bruxa, uma pessoa com poderes mágicos. Mas sua recepção não foi das melhores: quando entrou no Beco Diagonal com seus pais (que ficou sabendo que eram trouxas), foram "recebidos" de forma "t arinhosa" por Draco Malfoy. Apesar de tudo, suportou as humilhações e foi selecionada para Lufa-Lufa, aonde fez (e continua) grandes amigos. Baixinha e "bobinha", Alanis é uma das mais arquetípicas lufanas que existe.

SEYMOR MCNAMARA:

Aluno de Corvinal e CDF de plantão

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 7, CON 7, DEX 10, AGI 13

INT 18, WILL 18, PER 13, CAR 15

PVs 8, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Inocência (1), Aliados (Clero: 1), Recursos e Dinheiro (Entre os bruxos: 2), Recursos e Dinheiro (Entre os trouxas: 2), Bruxaria (1), Alma Pura (2)

Aprimoramentos Negativos: Inaptidão (Adivinhação), Código de Honra (1ª e 2ª Leis de Asimov)

Perícias:

Artes (Canto) 35%, Ciências (Teologia) 58%, Esportes (Futebol) 33%, Idiomas (Gaélico) 20%, Idiomas (Inglês) 30%, Idiomas (Latim) 20%, Manipulação (Empatia) 35%, Manipulação (Liderança) 35%, Negociação (Contabilidade) 38%, Pesquisa 33%

Poderes Mágicos: Feitiços (1) 33%

Feitiços Conhecidos: Expelliarmus, Lumos, Nox

Casa/Escola: Corvinal

Seymor McNamara é irlandês do norte, de origem protestante. Crente em sua importância para o mundo, ele rezava com frequência muito grande em sua igreja, e recebia de seu pai preparação para se tornar um pastor. Qual não foi sua surpresa quando ele recebeu aquela carta estranha vinda de uma escola de Bruxaria! E ainda pior foi sua mãe dizer que vinha de uma tradição de bruxos. Foi quando ele percebeu que aquilo era algo que estava em seu sangue e do que ele não poderia fugir. Então ele decidiu estudar muito e se tornar um bruxo bondoso e fiel aos ensinamentos de Deus (que, afinal de contas, nunca condenou o poder, mas o seu mal uso, como os tolos de Sonserina fazem). Seymor detesta ser chamado de bruxo (termo que para ele tem uma conexão maligna). Prefere ser chamado de "Feiticeiro" ou, melhor ainda, "Mago". Ele é justo, mas está disposto a tudo para proteger o mundo de pessoas (bruxos ou trouxas) malignos, quebrando as regras dos bruxos se isso for necessário!

AMELIA HEMINGWAY:

Aluna de Grifinória e "Caxias"

Bruxa de Hogwarts de 1º Nível

FR 7, CON 10, DEX 13, AGI 13

INT 18, WILL 15, PER 18, CAR 7

PVs 9, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Memória Fotográfica, Superdotada, Sangue Puro, Aliados (Hermione Granger: 2), Bruxaria (1)

Aprimoramentos Negativos: Código de Honra (1ª e 2ª Leis de Asimov, Heróis, Honestidade), Fleumática

Perícias:

Animais Mágicos (Treinamento) 20%, Artes (Redação) 38%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 38%, Ciências Mágicas (Herbologia) 38%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 38%, Esportes (Quadribol) 33%, Idiomas Mágicos (Grugulês) 20%, Idiomas Mágicos (Trasgeano) 20%, Negociação (Burocracia) 38%, Pilotagem (Vassouras) 38%

Poderes Mágicos: Feitiços (1) 33%

Feitiços Conhecidos: Lumos, Wingardium Leviosa, Locomotor Mortis, Nox, Protegis

Casa/Escola: Grifinória

Amelia Hemingway faz parte de uma longa linhagem de bruxos e bruxas que, alguns acreditam, foi uma das primeiras convidadas para estudarem em Hogwarts com Godric Gryffindor. Sendo assim, ela segue a tradição de família, estudando em Grifinória. Conseguiu chamar a atenção de Hermione Granger por sua obediência aos regulamentos e por sua inteligência e sagacidade, ao ponto de as duas serem grandes aliadas, trocando muitas idéias sobre novas magias e poderes. Só recentemente é que Amelia foi introduzida no círculo de amigos de Harry Potter, e Rony Weasley não vai muito com a cara dela (*"Era tudo que precisávamos! Mais uma Mione!"*), costuma dizer ele, que sempre recebe em resposta uma cara de desaprovação de Hermione Granger).

FRITZ GUTENMEYER:

Aluno de Sonserina e bruxo ambicioso

Bruxo de Hogwarts de 1º Nível

FR 13, CON 10, DEX 10, AGI 13

INT 18, WILL 18, PER 15, CAR 7

PVs 12, IP 0, PHs 0

Aprimoramentos: Bruxaria (2), Sangue Puro, Recursos e Dinheiro (entre os bruxos: 4), Aliados (Sonserina: 3), Potencial, Cultura dos Trouxas (2)

Aprimoramentos Negativos: Fleumático, Devoção (Obter poder), Inaptidão (Adivinhação), Inaptidão (Rituais), Inaptidão (Animagia)

Perícias:

Animais (Treinamento) 20%, Ciências Mágicas (Artes das Trevas) 58%, Ciências Mágicas (Herbologia) 38%, Ciências Mágicas (História da Magia) 38%, Ciências Mágicas (Teoria da Magia) 48%, Jogos (Tabuleiro) 38%, Negociação (Burocracia) 38%, Pesquisa 45%

Poderes Mágicos: Feitiços (3) 43%, Poções (1) 43%, Transformações (1) 28%, Encantamentos (1) 28%, Rituais (0) 28%, Adivinhação (0) 28%, Animagia (0) 28%

Feitiços Conhecidos: Accio, Alorromora, Wingardium Leviosa, Locomotor Mortis, Lentum Quedum, Medice

Casa/Escola: Sonserina

Dono de grande poder entre os bruxos alemães, Fritz Gutenmeyer, herdeiro dos Gutenmeyer sempre esteve entre os bruxos da elite jovem do país. Muitos bruxos alemães imaginavam que seu pai, Rudolph Gutenmeyer, ia mandá-lo para Durmstrang. Mas Fritz tinha uma idéia diferente: seu único objetivo na vida é poder. Ele não vê o poder como um meio para se alcançar um fim, e sim como um fim em si mesmo. Escolhido para Sonserina, estranhamente nunca se posicionou para o bem ou para o mal: ele dança no fio da navalha entre os dois polos com graça e leveza. Ninguém sabe realmente qual é o objetivo de Fritz, mas sabe-se que ele é poderoso. E como qualquer pessoa poderosa, pode ser um importante aliado ou um perigoso inimigo. Isso faz com que Sonserina o adule tanto quanto a Draco Malfoy. A verdade é que Fritz gosta disso. Ele é ambicioso por natureza, mas de uma forma neutra. Não que ele não irá desrespeitar as regras caso elas impeçam-o de dar poder a ele, mas ele é maquiavélico, no sentido mais literal que a palavra pode significar... E muitos poucos possuem a noção do que isso signifique.

Adendo 2: A Febre de McKinsey

A PRIMEIRA INFECÇÃO:

A mais de 700 anos, ainda quando Hogwarts estava começando, surgiu uma ameaça para a, na época, pequena escola de magia e bruxaria. Um poderoso bruxo conhecido como Orion McKinsey estava tentando dominar o mundo, da mesma forma que recentemente tentou fazer Vocês-sabem-quem (Voldemort, poderoso bruxo maligno que tentou dominar o mundo dos bruxos e que foi destruído pelo ainda bebê Harry Potter). Orion contava com mais que um grupo de elite: ele havia desenvolvido um tipo de morte mágica ainda pior que a causada pela Maldição *Avada Kedavra*. Uma morte tão lenta quanto dolorosa, pois ia lentamente minando o que os bruxos possuem de mais importante: os seus Poderes. Era a Febre de McKinsey.

Orion desenvolveu essa doença a partir de um raciocínio de lógica (coisa que, para infelicidade dos bruxos, parece ser rara entre eles): os bruxos sempre curavam-se rapidamente de doenças dos trouxas (até mesmo a perigosa Peste Bubônica era tratada pelos mesmos como uma mera gripe), e tinham poucas doenças mágicas (como os Esporos de Sack-Manson) que também eram facilmente curadas. Isso porque essas doenças atacavam ou o corpo (como a Peste Bubônica) ou os Poderes (como os Esporos de Sack-Manson). Seja como for, a parte boa (ou seja, a que não era atacada) ajudava na recuperação do doente, deslocando energia (seja anticorpos ou Poder de Cura) para auxiliar na cura do lado doente.

Então Orion imaginou uma doença que debilitava **ambas** as partes. Pior: essa doença dependeria do Poder Mágico da pessoa: quanto maior, mais rápido se propagaria. E começou a trabalhar.

A primeira coisa que ele fez foi escolher uma forma de doença trouxa para ser “aprimorada”. Ele optou pela gripe pois, além de fácil de ser espalhada, é fraca para os trouxas, o que auxilia em sua disseminação. Depois escolheu uma doença mágica para ser combinada à gripe: optou pela poderosa Degeneração de Meyer-Bulstrode, uma doença que degenera os Poderes Mágicos com certa velocidade, mas que normalmente é facilmente tratável. E começou a experimentar a sua criação.

Os efeitos foram surpreendentes até para McKinsey! Esse super-vírus mágico desenvolveu uma forma de contaminação incrível: quando o corpo tentava apoiar os Poderes, ele degenerava o corpo, e quando os Poderes tentavam auxiliar o corpo, ele atacava os Poderes. Claro que também ele desenvolveu uma cura/vacina, mas que só era conhecida por seu círculo interno. Então ele decidiu atacar o mundo dos bruxos, começando pelo lugar que ele mais odiava: Hogwarts.

Orion foi um aluno de Hogwarts por Sonserina. Da mesma forma que muitos como antes dele, ele odiava o lugar: os malditos Grifinórios sempre se achando melhores que os outros, os alunos de Lufa-Lufa quase todos trouxas, os seguidores de Ravenclaw achando que sabiam mais que os filhos de Slytherin. Ele odiava a todos. Então ele fez um

plano: secretamente enviando garrafas contendo a poção de cura/vacina. Ele então lançou o vírus.

Inicialmente o estrago foi grande: muitos pereceram doentes. Foi quando Alaric Cinnabar, um jovem Grifinório, e Hellen Silverstrings, uma Corvinal muito respeitada, começaram a investigar a estranha doença. Encontraram tanto a garrafa com o vírus quanto uma garrafinha com um restinho de nada do soro/vacina. Com ambos os líquidos, Hellen e Alaric recriaram a poção de cura e deram-a a toda a Hogwarts. Tendo encontrado as garrafas próximas às masmorras aonde os Sonserinos têm seu salão comunal (fato que Hellen sabia por ser monitora), eles acusaram formalmente os Sonserinos. Hellen sabia que os Sonserinos tinham duas opções: entregar quem fez isso ou assumir calados e serem expulsos todos de uma vez, o que extinguiria a casa! Muitos Sonserinos preferiram ser expulsos, até que Aladar (A-LAH-dar) Crystalstar, um Sonserino que acreditava no poder com responsabilidade (“conforme diz as Normas de Slytherin”, alegou ele), entregou Orion. Orion foi preso e teve sua varinha partida, vindo a morrer em Askaban.

Mas seu segredo ficou com seus seguidores. Os seus filhos, todos seguidores do princípio Sonserino de poder pelo poder resolveram então continuar a obra de seu pai: passaram geração após geração os segredos para construir-se o vírus. Enquanto isso, Hogwarts ocultou as anotações de Hellen e Alaric na Seção Reservada da Biblioteca de Hogwarts, aonde ficaram esquecidos por quase 500 anos.

A NOVA FORMA

Porém, em 1745, aproveitando um momento de turbulência na sociedade dos bruxos, Adam McKinsey resolveu “melhorar” a Febre, criando a Febre Selvagem. Em todos os efeitos, a Febre Selvagem é semelhante à Febre de McKinsey, mas com um problema: nela foi usada a Peste Bubônica. Muitos bruxos poderosos pereceram, inclusive o diretor de Hogwarts na época, Silvester Longbottom (isso mesmo, antepassado de Neville Longbottom). Mas foi parado por Kelvin Stargazer, na época o diretor da Casa Grifinória. Sua punição foi ainda mais severa que a de Orion: foi condenado à morte pela doença. Pegaram o grande caldeirão de doença que ele havia preparado e o obrigaram a beber. Mesmo tendo tomado várias doses de poção de vacina/cura, a febre reagiu de tal forma que o matou em alguns poucos segundos.

Isso apenas tornou os McKinsey mais “discretos”, continuando a passar de pai para filho os segredos da Febre de McKinsey.

A DOENÇA

Como dito acima, a Febre de McKinsey possuem duas características interessante. A primeira é que ataca os bruxos nas duas frentes: corpo e Poderes. A segunda é que escolhe os bruxos com maior poder para atacar.

Isso se deve ao fato de que, como um vírus/bactéria amplificada magicamente, ele se torna um parasita sugador de essência mágica.

Toda vez que um personagem entre em contato com alguém com a Febre, faça um teste em segredo de Feitiços: role o nível de Poder de Feitiços contra 1d10: se ele passar, o vírus percebeu o poder mágico do personagem e o infectou. Isso não quer dizer que ele estará doente, mas ele se tornará um portador, podendo passar a Febre a outros personagens.

Se o personagem tornou-se um portador, faça um novo teste, desta vez de CON (difícil se for Sangue Puro, fácil se for Sangue Ruim). Se falhar nesse teste, o personagem estará doente. Ele começará a sentir os mesmos efeitos de uma gripe. A cada dia, ele deverá fazer um teste contra Feitiços (como esclarecido acima). Se passar, ele irá piorar. Para efeito de jogo, ele estará com fortes dores e uma terrível sensação de fraqueza, forçando um redutor de -1/-10% em todos os testes.

Caso aconteça de ele passar 15 vezes (um teste por dia), ou se o redutor reduzir a CON efetiva de um personagem pela metade, ele já está com o corpo muito debilitado: o vírus conseguiu se alojar no corpo de forma a começar a realmente fazer estrago. O personagem começará a fazer testes difíceis de CON, perdendo 1d3 PV por falha. Esses PVs retornarão com descanso se o mesmo for curado antes de alcançar 0 PVs, mas enquanto isso estarão abatidos do valor total.

Quando ele chegar a 0 PVs, a coisa irá se tornar realmente complicada: o personagem estará completamente tonto, e é quando a coisa se torna realmente grave. A cada dia, o personagem deverá fazer um teste difícil de CON para cada Poder Mágico. Se falhar, ele irá perder um nível naquele Poder Mágico, que será recuperado na proporção de 1 por dia APÓS sua cura. Caso perca 1 ponto em Feitiços, automaticamente perde qualquer nível que torne os outros poderes mágicos maiores que Feitiços. Se o personagem chegar a 0 em um Poder Mágico e falhar novamente no teste, ele recebe PERMANENTEMENTE, como seqüela da doença, o Aprimoramento Negativo **Inaptidão** para aquele Poder Mágico. Caso isso aconteça com Feitiços, o personagem perde a capacidade de usar magia, perdendo seu Aprimoramento **Bruxaria** e tornando-se um trouxa (isso pode ser curado, mas é um processo complicado: exige pelo menos 1 ponto de Aprimoramento para recuperar-se o Aprimoramento **Bruxaria**, mais um para cada um dos 6 outros Poderes Mágicos).

Depois de tudo isso, a doença entra em seu estágio fatal: o personagem passa a rolar, por dia, um teste de CON por Atributo. Se falhar, perde um ponto naquele atributo PERMANENTEMENTE. Se a Resistência, com isso, chegar a 0, o personagem é morto.

Para criar a Febre de McKinsey é necessário uma poção de nível 9 com os seguintes ingredientes:

- Uma amostra de sangue de bruxo (preferencialmente Sangue Puro);
- Uma amostra de sangue infectado pela bactéria/vírus que será “turbinada” (NÃO deve ser a mesma que a outra e deve ser uma bactéria que cause doenças em seres humanos);
- 2 amostras de sangue, pelos ou unhas de lobisomem;
- 1 par de Presas de um vampiro;

- 1 punhado de Cauda de unicórnio;
- 4 Lesmas Carnívoras fatiadas;
- 1 colher de sopa de ovas de sapo;

Depois de cozinhar os 5 últimos ingredientes por 2 dias, o bruxo acrescenta as duas amostras de sangue humano e deixa cozinhar por 7 dias. Se o bruxo quiser acelerar o processo, ele deverá cozinhar todos os ingredientes por 1 dia e inocular a doença em si próprio, esperar um dia, retirar uma amostra de sangue e colocar de volta na poção. (Derek fez isso). Tal procedimento conta como uma Maldição Grave (essa forma de inoculação ela é incurável, embora o uso da poção de cura estabilize o quadro clínico do louco que o fez). A poção resultante é verde e viscosa, mas libera uma fumaça verde clara no ar quando entra em contato com o mesmo depois de esfriada. Essa fumaça é que contém os germes da Febre de McKinsey.

A poção de cura é criada usando quase os mesmos ingredientes, sendo uma poção de nível 8:

- Uma amostra de sangue de bruxo (preferencialmente Sangue Puro);
- Uma porção de pelos de cauda de unicórnio;
- 6 Lesmas Carnívoras fatiadas;
- 1 colher de sopa de ovas de sapo;
- 1 porção de ferrões de vespas-malditas (uma espécie de inseto mágico);
- 4 Urtigas de Dragão picadas (uma planta vermelha semelhante à Urtiga convencional, mas que debilita magicamente quem a toca. Em compensação, funciona como uma cura para doenças mágicas caso seja ingerida, apesar da reação alérgica que provoca);
- 1 punhado de hera comum;

A poção deve ser cozida por 4 dias com as Lesmas e as Ovas misturadas à Hera. A cauda de unicórnio deve ser adicionada depois. Dois dias depois, os demais ingredientes deverão ser colocados na poção e cozidos por 1 dia. Se for o caso, se os personagens conseguirem uma amostra de sangue contaminada pela Febre de McKinsey, eles poderão adicioná-la aos primeiros ingredientes no começo da poção, o que reduz o tempo de cozimento para 2 dias: os demais ingredientes deverão ser adicionados juntos. A poção resultante é azul-marinho, levemente viscosa e adocicada, lembrando mel. Deve ser ingerida para fazer efeito. Uma receita produz por volta de 40 doses de poção. Uma dose imuniza/cura uma pessoa.

O tempo que a poção leva para fazer efeito quanto a cura é de um dia: o personagem permanece doente, mas não precisará fazer nenhum teste para aquele dia. No dia seguinte, ele não estará mais doente e não poderá ser mais infectado pela Febre pelo resto de sua vida. Na imunização, o efeito é automático. Se o personagem for apenas portador, ele deixa de sê-lo e não pegará nunca mais a Febre. Personagens limpos da Febre não pegarão ela de jeito nenhum. A poção possui apenas um efeito colateral: a pessoa passa a arrotar bolhas semelhantes a bolhas de sabão por um dia (tempo que a poção leva para fazer efeito).

Adendo 3: Canções para o Chapéu Seletor

Se o Mestre desejar, aqui vão três canções exemplo para o Chapéu Seletor:

*Vocês devem ter pensado que
Eu era como um desses chapéus trouxas
Cheio de beleza e pompa
Mas sem nenhum tipo de inteligência.
Bem, posso lhes frustrar no quesito beleza,
Mas ninguém me vence quanto o assunto é sapiência.
Sou o sábio Chapéu Seletor
Criado pelos Quatro Fundadores de Hogwarts.
A verdade é que fui feito
Com apenas um intento:
O de separar corretamente
Conforme as suas mentes
Os alunos correspondentes
Aos seus sábios pretendentes.
Aos nobres de coração
Eu tenho a solução
A casa do Leão
Refletirá seu coração.
De Godric Gryffindor
Serás Leal seguidor
E em seus amigos de Grifinória
Irá pulsar seu ardor.
Agora se és humilde e generoso
Nada precisa temer
O texugo de Lufa-Lufa
É o melhor lugar para você.
Serás amigo e companheiro
E herdará de Helga Hufflepuff
Um coração valoroso
E um espírito festeiro.
Sabedoria é o que busca
Aqueles da Corvinal
Se você for como eles
Não haverá lugar igual.
Filhos de Rowena Ravenclaw
Alçam asas aos céus
Desbravando os ares da ignorância
E carregando sabedoria ao léu.
Mas há aqueles a quem
Paciência e ambição
São valores mais importantes
E em Sonserina eles dão vazão
A seus planos mais secretos
Ao seus desejos mais poderosos
Sendo filhos de Salazar Slytherin
São seres orgulhosos.
A cada um de vocês,
Jovens primeiro-anistas
Será confiada uma casa
E a cada casa uma conquista
E se vocês se perguntarem:
Como ele pode saber o que queremos ser?*

*Eu lhes direi:
Me dotaram de o poder de ver
Dentro de seus seres
O que é melhor para vocês.
Bem, posso lhes frustrar no quesito beleza,
Mas ninguém me vence quanto o assunto é sapiência.
Pois eu sou o Chapéu Seletor,
E indicá-los o melhor é minha incumbência.”*

*“A mais de mil anos,
Quando os trouxas temiam o poder da magia,
Quatro jovens heróis de sua época decidiram se unir!
Criando um local de saber e estudo,
Eles decidiram auxiliar os bruxos,
Criando um lugar aonde aprenderiam a usar,
Com sabedoria e correção,
Seus poderes variados!
Das highlands da Escócia, veio, como o leão,
O bravo e honrado Godric Gryffindor,
Trazendo consigo o valor da coragem!
Dos vales do Elba, veio Helga Hufflepuff,
Trazendo o caráter e a humildade do texugo,
Para a todos mostrar o valor do esforço!
Das pradarias da Inglaterra, o corvo alçou vôo
E carregou consigo para cá Rowena Ravenclaw.
Como o corvo fica acima da terra a tudo observando,
Ravenclaw também observava e aprendia, valores que
apreciava!
Dos pântanos da Ibéria, veio a sibilante cobra
E com ela Salazar Slytherin.
Homem de grande paciência e ambição,
Valores que mais procurava em seus pupilos!
Durante suas vidas, os Quatro Grandes criaram este caste-
lo,
Pesquisaram e estudaram,
Desenvolveram formas e métodos,
Que foram logo repassados a jovens bruxos.
Mas com o tempo, todos se perguntaram:
‘Como serão escolhidos no futuro aqueles que deverão
compartilhar de
Nosso conhecimento, força, honra e sabedoria?’
Foi o senhor das Highlands quem deu a solução:
‘Encantemos os quatro um chapéu, que, dotado de nossa
sabedoria,
Conhecimento e da capacidade de enxergar o íntimo das
pessoas,
Sabidamente irá dividir os que ficarão para cada um de
nós.’
Todos aceitaram a proposta
E juntos encantaram este que vos fala.
Como agora posso ver dentro de cada um
Eu posso com sabedoria colocar aonde você
Vai se sentir mais à vontade:*

Grifinória do Leão,
 Ou os vôos altos da Corvinal?
 A paciência da Sonserina
 Ou o companheirismo do Texugo de Lufa-Lufa?
 Quem pode saber?
 Eu posso, pois sou o Chapéu Seletor.
 E até hoje nunca errei.
 Posso ser velho, mas vocês nunca conhecerão chapéu
 Igual a mim, que fui encantado pelos
 Quatro Grandes de Eras Imemoriais.”

‘Podem achar que sou algo ve lho e acabado,
 Mas com suas visões deveriam tomar maior cuidado,
 Pois chapéu mais útil e esperto como eu,
 Jamais terão encontrado.
 Se hoje sou o Chapéu Seletor,
 Pode ter certeza que não nasci assim.
 Há mais de mil anos, era um Chapéu comum,
 Como tantos outros que existem por aí.
 Nessa época, bruxos e trouxas se evitavam e temiam,
 Numa época de horror e hipocrisia.
 Foi quando quatro Grandes bruxos, ao perceberem do
 problema
 Resolveram criar uma Escola de Bruxaria para solucionar
 o dilema
 De não ter como orientar
 Os jovens bruxos que a natureza viesse a gerar.
 De longas terras eles vieram,
 E muitas coisas eles fizeram.
 O primeiro, Godric Gryffindor, de suas altas highlands
 desceu,
 Com a velocidade e coragem do leão.
 Com a ajuda dos primeiros de Grifinória,
 De Hogwarts participou da construção.
 Dos vales alemães, com grande coração e alegria,
 Helga Hufflepuff apareceu com alegria.
 Com a ajuda dos seus filhos de Lufa-Lufa,
 Na tarefa árdua da criação esbanjou energia.
 Das planícies inglesas, a todos observando e orientando
 Veio Rowena Ravenclaw.
 A inteligência dela e de seus primeiros de Corvinal
 Escolhidos não tinha igual.
 Aqueles que refletiam com inteligência e ambição
 Carregavam a marca da Cobra Sonserina em seu coração.
 E justamente tais pessoas eram as que Slytherin procurava
 Para na tarefa árdua oferecer a ajuda necessária.
 Agora, cada um de vocês irá renovar essa história,
 Pois ao mesmo tempo em que uma pessoa morre,
 Uma flor aflora,
 Um círculo floreira,
 Uma centelha incendeia,
 E a cada um de vocês é dada uma nova família.
 E justamente para isso que os Quatro Grandes me dotaram
 De toda essa algaravia,
 Para que eu possa ver para qual deles,
 Cada um de vocês se destina!’”

‘Não tenham medo, jovens bruxinhos.
 Pois Hogwarts é um lugarzinho
 Aonde o mal não pode tocar
 E por cujas portas as trevas não se atrevem passar.

Página 168

Se temem o que viram
 Saibam que não é nem um milionésimo do que eu já vi
 Desde que os Quatro Grandes surgiram
 E eu passei a existir.
 A mais de mil anos, quatro bruxos se uniram
 E cada um criou um caminho
 No qual seus escolhidos deveriam trilhar.
 O primeiro de todos, Godric Gryffindor,
 Homem de coragem no olhar
 Decidiu que Grifinória seria o local
 aonde a honra iria morar.
 A Segunda, Helga Hufflepuff
 Toda alegre e faceira
 Definiu que Lufa-Lufa
 Seria amizade e brincadeira.
 A Terceira, Rowena Ravenclaw
 Com coragem e energia
 Sonhou com Corvinal
 Como um lar para sabedoria.
 Já o último, Salazar Slytherin
 Com paciência e altivez
 Criou a Sonserina
 Aonde a ambição tem sua vez.
 Quatro animais diferentes são seus símbolos
 Aos quais seus alunos usam com muito carinho.
 O Leão de Grifinória, e o Texugo para a Lufa-Lufa
 Os céus com o Corvo de Ravenclaw, ou a Terra com a
 Cobra de Slytherin.
 Qual desses símbolos
 Vocês irão portar a partir de hoje?
 A resposta está comigo
 Pois os Quatro Grandes me criaram
 Para que a todos pudesse dar abrigo!
 Pois venham, não me temam, pois,
 Embora nenhum segredo me seja oculto
 Da mesma forma eles não vazarão para fora.
 Pois fui feito apenas para escolher
 E é essa função que irei fazer”

‘De perto e de longe vocês vieram
 E creio que por começarem a estudar magia vocês espe-
 ram,
 Mas só poderão começar a suas varinhas girar
 Depois de eu os selecionar.
 Não se preocupem com segredos e mistérios,
 Seja fruta roubada ou invasão de cemitério,
 Pois dedurá-los não é meu dever:
 Apenas selecioná-los já me dá prazer.
 Pois com uma missão eu fui criado
 Por Quatro Grandes Bruxos Iluminados
 Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw e Slytherin,
 Esses eram os nomes dos amos requintados.
 Gryffindor, homem de coragem e honra
 Forte e bravo leão das Highlands
 Criou a Grifinória e tornou-a
 Força de grande altivez.
 Hufflepuff, doce e meiga
 Brincalhona e Faceira como o Texugo
 Colocou seu coração na Lufa-Lufa
 Tornando-a um lugar de amizade e júbilo.

Harry Potter RPG

*Ravenclaw, sábia e observadora
Via a todos com os mesmos olhos do Corvo.
Corvinal então foi criada por ela
Como lugar de perseverança e espírito novo.
Slytherin, homem de grande ambição
Paciente e sorrateiro como a Cobra
Escolheu aos poucos os de Sonserina irmãos
Para dar vazão às suas idéias mais escabrosas.
Por isso, agora eu irei lhes dizer
Para onde vocês devem ir.
Não precisam me temer
De seus corações o lugar não irá divergir.
Não se preocupem com nada
Pois eu, o Chapéu Seletor, jamais errei!
Pois fui criado com esse intento.
E dele jamais me desviarei!”*

*‘Durante mil anos, entre luz e trevas,
Uma grande obra brilhou como chama eterna
Fonte de Cultura e Sabedoria
E guardiã da Força da Magia
Esse local sagrados Hogwarts é
E muitos bruxos nela firmaram pé
Cada qual adicionando sua própria parcela
No crescimento dessa obra tão bela
Quatro foram os que tudo começaram,
Quatro Grandes esse processo engatilharam.
De cada Ponto Cardeal eles viajaram
Para congregar-se para o que o destino os preparavam
Das highlands da Escócia, nobre e orgulhoso
Veio Godric Gryffindor, homem corajoso
Preservando os valores de honra e coragem na memória
Firmou ele a valorosa casa da Grifinória
De terras distantes do Elba
Helga Hufflepuff, jovem e terna
Trouxe uma fonte de alegria profusa
Que se firmou na casa de Lufa-Lufa
Das planícies das terras inglesas
Veio Rowena Ravenclaw, com toda certeza
Sendo guardiã de conhecimento sem igual*

*Firmou o seu legado na casa de Corvinal
Das charnecas da Ibéria, de ambição sem fim
Veio o paciente Salazar Slytherin
E com paciência fez brotar de forma esguia
A ambiciosa casa da Sonserina
A cada uma dessas casas, todos eram selecionados,
Pelos Quatro Grandes, eram separados,
Mas deu-se então um porém
A que Slytherin bem antevê:
‘Quando todos nós tivermos morrido,
Quando desse mundo tivermos partido,
Como se dará a divisão dos nossos escolhidos?
Quem será juiz, quem tomará partido?’
E foi Gryffindor, que como os demais era Grande
Que propros a resolução desse problema gritante:
‘Em memória dos nosso tempos perseverantes
Criemos todos nós um Chapéu Pensante
Que conforme o tempo for passando
Em nosso lugar a tarefa de Selecionar vá executando
Que ele fique para sempre como nosso legado
Assim como Hogwarts, sinal de nosso ideário.”
E assim, em uma noite qualquer
Encantado eu fui, e para o que der e vier
Fui destinado nessa missão sem igual
De indicar cada qual para cada qual
Mas uma única ordem me foi dada
Que nenhuma opinião minha fosse revelada
Não se preocupem portanto, se tiverem terríveis segredos
Pois a mim não é dado poder ou direito
De julgar ou avaliar ninguém
Pois Selecionar é o que me convém.
Não tenham nenhum temor de que diga seus segredos
Pois não sou dedo-duro ou mexeriqueiro
E agora vamos ao momento que vocês esperam
Ponham-me em suas cabeças, não se exasperem
Pois agora o momento chegou
De usarem o Chapéu Seletor.”*

Apêndice 5: Tabelas diversas

Essa seção na verdade não é muito voltada para novas regras e sim para colocar tabelas que o Mestre possa usar como referência durante suas aventuras. Basta destacar as folhas seguintes do restante do módulo.

Tabela de Feitiços para Harry Potter Daemon

FEITIÇO	EFEITO / SISTEMA	NÍVEL
Acceleratis	Aumenta a velocidade do alvo por um turno, dando-lhe mais duas ações no turno.	5
Accio	Traz alguma coisa voando ao bruxo	4
Activo Eternal	Qualquer Feitiço que seja colocado em um artefato usando-se Activo Eternal é considerado PERMANENTEMENTE ativo.	5+
Aero Amortecere	Cria uma espécie de ‘Colchão de Ar’ capaz de reduzir o impacto de uma queda.	1
Alorromora	Abre portas trancadas	3
Amplia Sensus: Audio	Apura o ouvido, permitindo que a pessoa ouça barulhos mais baixos que o normal.	3
Amplia Sensus: Naso	Aprimora o olfato, permitindo que o usuário sinta cheiros que normalmente não conseguiria.	2
Amplia Sensus: Palatio	Apura o paladar, permitindo que o alvo perceba qualquer tipo de veneno que esteja no mesmo.	2
Amplia Sensus: Tacto	Aprimora o tato, dando sensibilidade total do usuário de tudo que está ao seu redor.	5
Amplia Sensus: Video	Aprimora a Visão, dando ampliação de alcance.	4
Anestesia	Feitiço Anestésico. Deixa partes do alvo anestesiadas para que possam ser tratadas.	4
Aparecium	Faz coisas invisíveis aparecerem	7
Atare Corpus	Feitiço de Atar ao Corpo. Prende objetos diretamente ao corpo do bruxo.	2
Auram Explodum	Envia ondas de choque contra o alvo.	4
Auram Jacto	Envia uma corrente de ar contra um alvo.	3
Auram Turboleu	Envia um pequeno furacão contra o alvo.	6
Avada Kedavra*	Cria uma luz verde que mata o alvo instantaneamente, sem deixar vestígios.	8
Avis	Faz aparecerem aves na ponta da varinha	1
Bobinn	Semelhante a Riddikulus, mas para ser usado contra qualquer alvo	5
Cancellis	Cancela feitiços usados a partir de artefatos mágicos.	3
Cegatis	Cega o alvo da magia	3
Commandare Tecnos	Manipula máquinas trouxas.	Variável
Communo Vocallis	Permite ao bruxo conversar com qualquer ser vivo.	4
Compattio Tecnos	Permite que artefatos eletrônicos sejam ativados em áreas protegidas por Feitiços Antitrouxa	Variável
Conjunctivictius	Irrita os olhos do alvo	2
Conjurae	Feitiço de conjuração.	Variável
Conservius	Feitiço muito útil, permite que alimentos possam ser conservados pelo dobro do período padrão (ou por 6 meses, o que for maior)	3
Convincis	Permite que uma pessoa ou grupo de pessoas seja convencida de uma determinada coisa pelo bruxo com facilidade	3+
Copiare	Permite copiar-se textos de uma fonte para outra.	2
Cortare	Corta objetos.	1
Cronometra	Feitiço simples que funciona como um cronômetro.	3
Cruciatus*	Causa dor intensa	8
Deamplia Sensus	Anula o efeito de qualquer um dos Amplia Sensus.	Variável
Decompattio Tecnos	Anula os efeitos de Compattio Tecnos	4
Deletia Maggio	Elimina um feitiço de um Artefato.	3+
Deletrius	Desativa o feitiço Prior Incantatem	5
Densaugeo	Torna os dentes do alvo enormes	1
Desintegrate	Feitiço de Desintegração.	Variável
Detecto Compattio	Magia de Detecção de objetos tecnomânticos.	2
Detoxicare	Feitiço de Desintoxicação. Remove de um alvo qualquer veneno ou substância tóxica ou entorpecente NÃO-MÁGICA.	4
Diffindo	Abre objetos fechados (mas não trancados).	3
Dissendium	Abre espaço entre objetos que estejam encostados.	1
Dupplio	Duplica um objeto, desde que haja matéria prima suficiente próxima	6
Eletrocutarem	Dispara relâmpagos.	6
Enervate	Acorda uma pessoa adormecida. Também desfaz o efeito de Estupore.	2
Engorgio	Aumenta o tamanho de algo	3
Estupefaça	Deixa uma pessoa atordoada e confusa ou inconsciente	6

* **MALDIÇÃO IMPERDOÁVEL:** O uso desse feitiço contra pessoas é considerado crime hediondo, passível de prisão em As-kaban.

Tabela de Feitiços para Harry Potter Daemon

FEITIÇO	EFEITO / SISTEMA	NÍVEL
Expecto Creativus	Conjura um Criativo	6
Expecto Patronum	Conjura um patrono	6
Expelliarmus	Feitiço de desarmamento.	2
Expellicorpus	Arremessa uma pessoa ou objeto a grande velocidade	4
Explosivum	Permite um ataque explosivo contra um alvo.	2
Férula	Faz aparecerem ataduras no alvo	5
Fidelis	Esconde completamente algum segredo.	7
Fierus	Feitiço das chamas. Gera Fogo Mágico de alta intensidade.	2
Finite Incantatem	Cancela um Feitiço.	Variável
Fortificare	Permite que níveis de Feitiços, Animagia, Rituais e Encantamentos, sejam transferidos para características básicas.	Variável
Fragellis	Permite que o alvo se torne mais frágil contra um ou mais tipos de circunstâncias quaisquer	6
Fraternus	Cria uma região aonde ninguém pode lutar	4
Furunculus	Faz com que apareçam furúnculos no alvo.	3
Gaea Furiosis	Causa um Terremoto. Pode causar dano de	7
Garganteun	Faz qualquer criatura comum alcançar tamanho gigantesco.	6
Glaciaris	Feitiço Glacial.	6
Gravitius	Permite alterar a força gravitacional de uma região. Pode ser usado para provocar dano e destruir objetos frágeis	7
Homorfo	Semelhante a Expecto Patronum, para lobisomens. Impede o lobisomem de atacar o (s) alvo (s)	4
Impedimenta	Feitiço que impede objetos de se movimentarem	3
Imperius	Controla um alvo, obrigando-o a executar todas as tarefas que o bruxo desejar.	8
Impervius	Torna o alvo impermeável	1
Incendio	Gera fogo mágico a partir da varinha.	1
Indestructo	Torna um objeto indestrutível a um tipo de circunstância.	8
Inferno	Feitiço da Explosão de Chamas	6
Initiatis	Permite que um feitiço preso em um determinado artefato seja executado.	3
Invisio	Torna o alvo invisível	5 / 8
Invisio Visio	Permite que o alvo veja coisas invisíveis	4
Lacrate	Feitiço de Lacração do Artefato	3+
Legio Estupora	Funciona como <i>Estupore</i> , mas para múltiplos alvos	6
Legio Impedimentae	Funciona como Impedimenta, mas para múltiplos alvos	5+
Lentum Quedum	Reduz a velocidade da queda de um alvo	3
Levitatis	Permite ao bruxo voar.	7
Libera Artefacto	Feitiço que reabre um artefato para receber novos feitiços.	3+
Libertas	Solta um alvo amarrado	3
Liftus	Permite que um ou mais objetos levitem e permaneçam assim.	1
Litteratus Transcriptum	Copia em um pedaço de papel tudo que o bruxo disser. Pode copiar o que outras pessoas disserem, mas exige maior esforço do bruxo.	2+
Locomotor Mortis	Feitiço de paralisia.	2
Lumino Focus	Versão mais potente de Lumos e Cegatis, permite iluminar grandes faixas de área escura e cegar um alvo automaticamente.	5
Lumos	Faz surgir luz na ponta da varinha	1
Me oriente	Indica com a varinha aonde fica o norte	1
Medice	Feitiço de Cura. Cura 1d6 PV para cada 2 níveis do feitiço.	Variável
Mobiliabus	Serve para mover objetos	3
Mobilicorpus	Faz uma criatura viva levitar, como se tivesse pendurada por fios	4
Morsmordre	Conjura a Marca Negra	7
Niger Fierus*	Semelhante a Fierus, mas mais potente e gera fogo invisível, como o gerado pela combustão do metanol.	8
Noctus Visio	Oferece ao bruxo visão noturna	3
Nox	Desfaz o feitiço Lumos	1

* **MALDIÇÃO IMPERDOÁVEL:** O uso desse feitiço contra pessoas é considerado crime hediondo, passível de prisão em Askaban.

Tabela de Feitiços para Harry Potter Daemon

FEITIÇO	EFEITO / SISTEMA	NÍVEL
Obliviate	Apaga ou altera seletivamente a memória de alguém	6
Ocultae	Permite ocultar uma mensagem em algum objeto. Pode também estabelecer-se gestos e charadas que liberarão a mensagem.	5
Ocultare	Impede que o alvo seja rastreado por meios mágicos. Em nível mais alto, permite que o alvo seja rastreado também por meios trouxas.	4/8
Orchideus	Faz surgirem flores na ponta da varinha	2
Ordenos Locatio	Feitiço da Arrumação. Arruma uma sala a uma velocidade média de 0,25 m ² por segundo por nível de Feitiço do bruxo	1
Permanencius	Congela um objeto mágico em um estado.	5
Petrificus Partialis	Petrifica TOTALMENTE certos membros do corpo.	3
Petrificus Totalus	Transforma a pessoa em pedra, embora a mesma permaneça consciente e possa ouvir e ver.	5
Plebo Interdita	Restringe uma região de forma que trouxas não podem passar por ela durante uma hora	6
Preactiva	Deixa um feitiço travado em um artefato mágico preparado para uso.	3
Primo Incantatem	Deve ser aplicado em um objeto a ser encantado antes dele o ser.	5
Prior Incantatem	Revela qual foi o último feitiço realizado com outra varinha.	5
Prior Messagio	Permite saber-se qual foi a mensagem passada pela última vez através de um meio (ou ao menos parte dela)	4
Prisionis	Aprisiona o alvo em uma região delimitada pelo bruxo	4+
Protegis	Cria um escudo de proteção.	Variável
Quietus	Anula o Feitiço Sonorus. Também pode ser usado para reduzir a voz de um uma pessoa.	3
Rastrearre Maggio	Permite rastrear as presenças mágicas no local.	4 / 6
Reducio	Encolhe objetos. Pode também anular o feitiço Engorgio	3
Reforcae	Permite que o alvo seja protegido contra um ou mais tipo de circunstância quaisquer	6+
Relaxo	Permite lançar faíscas da varinha. Essas faíscas podem fazer a água ferver.	1
Reparo	Conserta objetos que tenham quebrado-se	5
Revelae	Feitiço da Revelação.	3
Revelae Schematia	Permite que circuitos eletrônicos e outros possam ser verificados pelo bruxo.	4
Revertis	Devolve o feitiço ao bruxo que o fez	Variável
Rictusemptra	Faz cócegas no alvo	2
Riddikulus	Usada contra o bicho-papão.	3
Secare	Seca Objetos. Não pode ser usado em combate	1
Sedae	Seda o alvo	2
Serpensortia	Faz uma cobra sair da varinha	4
Simulatio Electronus	Feitiço usado por tecnomantes para aprendizado de Eletrônica.	1
Simulatio Equippare	Outro feitiço para treinamento de Tecnomantes.	3
Sonorus	Aumenta o volume da voz do alvo. Pode ser usado para desfazer Quietus.	3
Supresso Maggio	Feitiço de Supressão Mágica	Variável
Tantarallegra	Faz as pernas do alvo se movimentarem em uma dança frenética	1
Tenebrae Fixarum	Feitiço da Fixação das Sombras. Prende magicamente um bruxo por sua sombra. Ele não pode se locomover, mas pode usar as mãos normarmalmente	3
Tenebrae Fusiorum	Feitiço da Fusão com as Sombras. Permite que um bruxo fique fundido com as sombras. Porém, toda vez que o mesmo receba luz intensa, ele sente fortes dores e volta ao normal	6
Travis	“Trava”, ou seja, armazena um Feitiço em um Artefato Mágico.	3+
Turbinae	Versão aprimorada de Acceleratis, dá 5 ações extras durante cinco turnos.	8
Ventriloqueus	Feitiço do Ventriloquismo. Joga a voz do bruxo para algum local que o mesmo aponte. O bruxo deve manter-se concentrado apenas nisso enquanto utiliza o Feitiço.	4
Verita Imago	Mostra a forma verdadeira de um objeto ou pessoa	6
Verita Visio	Impede que o usuário seja enganado por ilusões visuais.	2
Verita Vocalis	Obriga o alvo a responder uma única pergunta de forma totalmente detalhada e verdadeira	4

* **MALDIÇÃO IMPERDOÁVEL:** O uso desse feitiço contra pessoas é considerado crime hediondo, passível de prisão em Askaban.

Tabela de Feitiços para Harry Potter Daemon

FEITIÇO	EFEITO / SISTEMA	NÍVEL
Visio Liberato	Permite que o bruxo enxergue por trás de barreiras visuais	7
Waddiwasi	Usado para arremessar objetos	3
Wingardium Leviosa	Faz objetos flutuarem e permite deslocamento simples	1
Zum Zarvalho	Levanta a moral, eliminando medo e cansaço	4

* **MALDIÇÃO IMPERDOÁVEL:** O uso desse feitiço contra pessoas é considerado crime hediondo, passível de prisão em Askaban.

Aprimoramentos para Harry Potter Daemon (Resumo)

APRIMORAMENTO:	PONTOS:	DESCRIÇÃO
Afinidade com Fadas	3	As fadas não fogem de você. Muito pelo contrário: sua presença as atrai
Alma Pura	2	Sua alma é tão pura que bruxos e seres das trevas sentem muita dificuldade em te atacar.
Ambidestria	2	Você não possui uma mão melhor que a outra, podendo utilizar-se de duas armas ou varinhas ao mesmo tempo
Aprendiz Rápido	1 por Poder Mágico	Você aprende mais rápido que o normal
Arma ou Amuleto Mágico	1	Você possui uma arma ou amuleto mágico.
Biblioteca	1-4	Você possui livros (ou outras fontes de informação) particulares que lhe ajudam em pesquisas
Bom Senso	1	Você jamais consegue cometer algum tipo de tolice extremamente óbvia.
Bruxaria	1+	Você é capaz de utilizar Bruxaria de Hogwarts.
Contatos e Aliados	1-4	Você tem Contatos e Aliados que lhe auxiliam no dia a dia e podem passar-lhe informações importantes
Conhecimento dos Bruxos	1-2	Apesar de Trouxa, você sabe da existência dos bruxos.
Cultura dos Trouxas	1-2	Você não tem problemas para lidar com a tecnologia e costumes dos trouxas, mesmo sendo um bruxo de sangue puro.
Falar com Animais	1 por tipo de animal	Você possui o dom natural de se comunicar com um determinado tipo de animal. Similar a Ofidioglossia .
Imunidade a Venenos	2-3	Você consegue resistir a todo tipo de veneno NÃO-MÁGICO
Inocência	1-2	Você não tem cara de ser alguém que apronte. As pessoas não conseguem lhe acusar de qualquer coisa
Memória Fotográfica	2	Você tem uma memória fantástica para armazenar informações, imagens e sons, conseguindo-se lembrar de qualquer coisa com facilidade
Ofidioglossia	1	Você possui o lendário Dom de falar com cobras, associado aos magos das trevas. Você pode utilizar esse Aprimoramento de outra forma, falando com outros animais. Nesse caso, o Aprimoramento chama-se Falar com Animais
Poder Exótico	1+	Você, mesmo não sendo bruxo, possui poderes similares aos de um.
Potencial	3	Seu sangue é extremamente potente, no sentido da magia
Recursos e Dinheiro	1-4	Você tem reservas de dinheiro e fontes das quais dispõe de recursos.
Sábio	1	Você conhece quase tudo quando se trata de algum tipo de Perícia
Sangue Puro	1	Sua família é exclusivamente de bruxos, o que o torna popular frente a bruxos tradicionalistas
Saque Rápido	1 por Arma	Você é capaz de sacar sua varinha (ou outra arma) e usá-la rapidamente, mesmo que ela esteja guardada em um porta-varinha (ou coldre, ou o que seja).
Saúde de Ferro	1	Você resiste à maioria das doenças, e possui saúde perfeita, recuperando-se mais rapidamente de danos físicos.
Senso de Direção	1	Você sempre sabe aonde fica o Norte e nunca se perde.
Senso Numérico	1	Você faz contas matemáticas de cabeça e é capaz de contar objetos apenas de "bater o olho".
Sentido Aguçados	1+	Algum dos seus sentidos funciona melhor do que a média humana.
Sono Leve	1	Você consegue acordar ao menor sinal de movimentação, nunca sendo pego de surpresa quando descansando
Sortudo	2	Sua sorte é inacreditável. Você consegue coisas que são praticamente impossíveis.
Superdotado	5	Seu raciocínio lógico e capacidade de associação de idéias está MUITO acima da média humana. Você é praticamente um computador humano, raciocinando coisas com grande velocidade e precisão.
Talento	1	Você possui um grande talento em uma determinada área de conhecimento, e suas atividades nessa área costumam ser muito mais fáceis e frutíferas que a de outros

Aprimoramentos Negativos para Harry Potter Daemon

(Resumo)

APRIMORAMENTO NEGATIVO:	PONTOS:	DESCRIÇÃO
Alma Negra	-2	Você é totalmente dedicado ao mal. Isso o torna especialmente vulnerável à magia e criaturas das Trevas.
Alma Vendida	-2	Você vendeu sua alma para entidades profanas, e agora teme as consequências de sua insensatez
Aprendiz Lento	-1 por Poder Mágico	Você tem dificuldades para aprender um determinado Poder Mágico
Assombrado	-1	Os espíritos dos mortos costumam voltar para lhe atrapalhar, embora ocasionalmente possam colaborar com você
Azarado	-1	Seu azar é impressionante, conseguindo causar problemas que até Deus duvida.
Cabeça-Quente	-1	Você é muito estourado, e isso dificulta seu dia-a-dia
Cleptomaniaco	-2	Você tem um desejo compulsivo de roubar objetos, não por ganancia, mas sim por algum tipo de necessidade psicológica.
Código de Honra	-1 cada	Você age segundo um (ou mais) Código(s) que guia(m) seus passos e lhe diz(em) o que fazer
Compulsão	-2 cada	Você tem que satisfazer algum tipo de desejo sempre que possível.
Deficiente Físico	-1 a -3 cada	Você não tem algum membro do corpo
Dependência	-2	Você precisa de algum tipo de substância para se manter vivo, saudável e/ou são
Desastrado	-1	Você consegue fazer trapalhadas dignas de “video-cassetadas” a todo momento.
Devoção	-2	Você possui um objetivo condutor, alguma força que te guia e impulsiona.
Distraído/Disperso	-1	Você não consegue se concentrar em quaisquer tarefas que esteja realizando.
Dupla Personalidade	-3	Você possui múltiplas personalidades, que podem ser semelhantes ou totalmente diferentes.
Esquecido	-1	Você não consegue se lembrar de coisas muito simples, tendo problemas para recordar até mesmo as mais básicas coisas.
Estigma Social	-1	Você faz parte de alguma minoria social da qual muitos não gostam
Fantasia	-1	Você acredita que é alguém que não é ou que pode fazer algo que não pode fazer
Fleumático	-2	Você é frio como o gelo, não demonstrando seus sentimentos de maneira nenhuma, nem nos momentos de maior tensão, e essa frieza espanta as pessoas.
Fobia	-1	Você possui um medo, um pavor irracional de alguma coisa, e você procura manter a máxima distância possível dessa coisa.
Furioso	-2	Você pode perder a razão nas situações mais inusitadas, e isso pode colocar você ou seus amigos em enrascadas.
Inaptidão	-2 por Poder Mágico	Você é totalmente inepto em uma determinada Arte Mágica, sendo incapaz de usá-la em qualquer situação.
Inimigos	-1 a -4	Você possui inimigos que querem te ver ferrado, tanto quanto possível, e que não medirão esforços em vê-lo enfiado em problemas.
Intolerância	-1 a -3	Você não consegue ver um determinado grupo de pessoas como iguais, tendo problemas para se relacionar com elas.
Má Fama	-1	Você é conhecido, mas por alguma coisa errada, como por ser criminoso ou covarde.
Maldição	-1 / -2	Você, sua família ou um grupo ao qual você pertence foi amaldiçoado, e essa maldição o perturba e até mesmo o coloca em risco de vida.
Maníaco-Depressivo	-2	Você possui crises de choro e de riso frequentes e sem o menor controle, aparecendo nas situações mais inusitadas, e seu humor varia muito
Megalomaniaco	-2	Você se acha o máximo, e imagina ser inbatível, e ninguém jamais conseguirá te convencer do contrário.

Aprimoramentos Negativos para Harry Potter Daemon (Resumo)

APRIMORAMENTO NEGATIVO:	PONTOS:	DESCRIÇÃO
Paranóia	-1	Você não confia em ninguém e não aceita a ajuda de ninguém.
Protegido	-1 por protegido	Você possui alguém que jurou prometer sob todos os riscos, mesmo que sua vida possa vir a se perder com isso.
Sangue Ruim	-1	Seus pais são trouxas, e bruxos tradicionalistas não te respeitam por causa disso.
Segredo	-1 a -3	Você possui algum segredo que pode te causar problemas no futuro, desde perda de emprego até mesmo colocar sua cabeça a prêmio.
Timidez Crônica	-1	Você não consegue impor suas opiniões de forma nenhuma, mesmo que isso seja extremamente importante.
Trauma	-1 cada	Você presenciou algo que até hoje te deixa perturbado, e lembranças desse episódio podem fazê-lo ter ataques histéricos e coisas do gênero.
Trouxa Total	-2	Existem pessoas trouxas, mas você é MUITO trouxa.
Vício	-1	Você possui algum vício que você deve satisfazer sempre que possa.

Perícias para Harry Potter Daemon

GRUPO DE PERÍCIAS:	PERÍCIA:	VALOR BASE
ANIMAIS	DOMA	0
ANIMAIS	MONTARIA	AGI
ANIMAIS	TREINAMENTO DE ANIMAIS	0
ANIMAIS	VETERINÁRIA	0
ANIMAIS MÁGICOS *	DOMA	0
ANIMAIS MÁGICOS *	MONTARIA	AGI
ANIMAIS MÁGICOS *	TREINAMENTO DE ANIMAIS	0
ANIMAIS MÁGICOS *	VETERINÁRIA	0
ARMADILHA	--- X ---	PER
ARMAS BRANCAS	QUALQUER ARMA	DEX / DEX
ARMAS BRANCAS *	DUELO MÁGICO	DEX
ARMAS DE FOGO	QUALQUER ARMA	DEX
ARTES	ARQUITETURA	0
ARTES	ATUAÇÃO	CAR
ARTES	CANTO	CAR
ARTES	CRÍTICA DE ARTE	PER
ARTES	CULINÁRIA	PER
ARTES	DANÇA	AGI
ARTES	DESENHO E PINTURA	DEX
ARTES	ESCAPISMO	AGI
ARTES	ESCULTURA	DEX
ARTES	FOTOGRAFIA	PER
ARTES	ILUSIONISMO	DEX
ARTES	INSTRUMENTOS MUSICAIS	DEX
ARTES	JOALHERIA	DEX
ARTES	PRESTIDIGITAÇÃO	DEX
ARTES	REDAÇÃO	INT
ARTÍFICE	QUALQUER TIPO DE MATERIAL	DEX
ARTÍFICE	VARINHAS	DEX
AVALIAÇÃO DE OBJETOS	ANTIGÜIDADES	PER
AVALIAÇÃO DE OBJETOS	GEMAS	PER
AVALIAÇÃO DE OBJETOS	METAIS VALIOSOS	PER
AVALIAÇÃO DE OBJETOS	OBRAS DE ARTES	PER
AVALIAÇÃO DE OBJETOS *	ÍTENS MÁGICOS	PER
CAMUFLAGEM	--- X ---	PER
CIÊNCIAS	QUALQUER RAMO CIENTÍFICO	INT
CIÊNCIAS MÁGICAS *	ARTES DAS TREVAS	INT
CIÊNCIAS MÁGICAS *	HERBOLOGIA	INT
CIÊNCIAS MÁGICAS *	HISTÓRIA DA MAGIA	INT
CIÊNCIAS MÁGICAS *	TEORIA DA MAGIA	INT
CONDUÇÃO	AUTOMÓVEIS	AGI
CONDUÇÃO	CAMINHÃO	AGI
CONDUÇÃO	CARRUAGEM	AGI
CONDUÇÃO	EMPILHADEIRA	AGI
CONDUÇÃO	GUINDASTE	AGI
CONDUÇÃO	MOTOCICLETA	AGI
CONDUÇÃO	ÔNIBUS	AGI
DISFARCE	--- X ---	INT
ELETRÔNICA	--- X ---	0
ENGENHARIA	AERONÁUTICA	0
ENGENHARIA	ALIMENTOS	0
ENGENHARIA	CIVIL	0
ENGENHARIA	COMPUTAÇÃO	0
ENGENHARIA	DEMOLIÇÕES	0

* - NOVAS PERÍCIAS PARA HARRY POTTER RPG

Perícias para Harry Potter Daemon

GRUPO DE PERÍCIAS:	PERÍCIA:	VALOR BASE
ENGENHARIA	ELÉTRICA	0
ENGENHARIA	ELETRÔNICA	0
ENGENHARIA	MATERIAIS	0
ENGENHARIA	MECÂNICA	0
ENGENHARIA	MECATRÔNICA	0
ENGENHARIA	NAVAL	0
ENGENHARIA	QUÍMICA	0
ESCLUTAR	--- X ---	PER
ESPORTES	ACROBACIA	AGI
ESPORTES	ALPINISMO	AGI
ESPORTES	ARREMESSO	DEX
ESPORTES	ARTES MARCIAIS	AGI / AGI
ESPORTES	BASQUETE	DEX
ESPORTES	BOXE	AGI
ESPORTES	CAÇA	PER
ESPORTES	CANOAGEM	CON
ESPORTES	CORRIDA	CON
ESPORTES	ESQUI	AGI
ESPORTES	FUTEBOL	AGI
ESPORTES	MERGULHO	CON
ESPORTES	NATAÇÃO	AGI
ESPORTES	PARAQUEDISMO	AGI
ESPORTES	PESCA	PER
ESPORTES	SALTO	AGI
ESPORTES	SALTO ORNAMENTAL	AGI
ESPORTES	TÊNIS	DEX
ESPORTES	VOLEIBOL	DEX
ESPORTES *	QUADRIBOL	AGI
ESQUIVA	--- X ---	AGI
ETIQUETA	CLERO	CAR
ETIQUETA	COMERCIAL	CAR
ETIQUETA	DIPLOMACIA	CAR
ETIQUETA	MERCADO NEGRO	CAR
ETIQUETA	NOBREZA	CAR
ETIQUETA	SUBMUNDO	CAR
EXPLOSIVO	--- X ---	CAR
FALSIFICAÇÃO	DOCUMENTOS	INT
FALSIFICAÇÃO	ESCULTURA	INT
FALSIFICAÇÃO	FOTOGRAFIAS	INT
FALSIFICAÇÃO	JOALHERIA	INT
FALSIFICAÇÃO	PINTURAS	INT
FURTAR	--- X ---	DEX
FURTIVIDADE	--- X ---	AGI
IDIOMAS	BRAILE	0
IDIOMAS	CÓDIGO MORSE	0
IDIOMAS	CRIPTOGRAFIA	0
IDIOMAS	LEITURA LABIAL	0
IDIOMAS	LINGUAGEM DE SINAIS	0
IDIOMAS	QUAISQUER IDIOMAS	0 (30 para idioma nativo)
IDIOMAS MÁGICOS *	QUAISQUER IDIOMAS	0
INFORMÁTICA	COMPUTAÇÃO	0
INFORMÁTICA	HACKER	0
INFORMÁTICA	INTERNET	0
INFORMÁTICA	MANUTENÇÃO	0

* - NOVAS PERÍCIAS PARA HARRY POTTER RPG

Perícias para Harry Potter Daemon

GRUPO DE PERÍCIAS:	PERÍCIA:	VALOR BASE
INFORMÁTICA	PROGRAMAÇÃO	0
JOGOS	CARTAS	PER
JOGOS	RPG	INT
JOGOS	TABULEIRO	INT
JOGOS	VIDEOGAMES	INT
JOGOS *	SNAP EXPLOSIVO	INT
JOGOS *	XADREZ DE BRUXO	INT / Jogos: Xadrez
MANIPULAÇÃO	EMPATIA	CAR
MANIPULAÇÃO	HIPNOSE	0
MANIPULAÇÃO	IMPRESSONAR	CAR
MANIPULAÇÃO	INTERROGATÓRIO	INT
MANIPULAÇÃO	INTIMIDAÇÃO	WILL
MANIPULAÇÃO	LÁBIA	CAR
MANIPULAÇÃO	LIDERANÇA	CAR
MANIPULAÇÃO	MANHA	CAR
MANIPULAÇÃO	SEDUÇÃO	CAR
MANIPULAÇÃO	TORTURA	INT
MANUSEIO DE FECHADURAS	--- X ---	0
MECÂNICA	--- X ---	DEX
MEDICINA	CIRURGIA	DEX
MEDICINA	ESPECIALIDADES MÉDICAS	INT
MEDICINA	PRIMEIROS SOCORROS	INT
MINERAÇÃO	CRISTAIS	0
MINERAÇÃO	GEMAS	0
MINERAÇÃO	METAIS	0
NEGOCIAÇÃO	BARGANHA	CAR
NEGOCIAÇÃO	BUROCRACIA	INT
NEGOCIAÇÃO	CONTABILIDADE	INT
NEGOCIAÇÃO	MARKETING	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	ADIVINHAÇÃO	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	ANIMAGIA	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	ENCANTAMENTOS	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	FEITIÇOS	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	POÇÕES	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	RITUAIS	INT
PERÍCIAS MÁGICAS *	TRANSFORMAÇÕES	INT
PESQUISA / INVESTIGAÇÃO	--- X ---	PER
PILOTAGEM	ASA DELTA	AGI
PILOTAGEM	AVIÃO COMERCIAL	AGI
PILOTAGEM	AVIÃO MILITAR	AGI
PILOTAGEM	CARRO DE CORRIDA	AGI
PILOTAGEM	HELICÓPTERO	AGI
PILOTAGEM	IATE	AGI
PILOTAGEM	LANCHA	AGI
PILOTAGEM	MOTOCICLETA DE CORRIDA	AGI
PILOTAGEM	NAVIO CARGUEIRO	AGI
PILOTAGEM	ÔNIBUS ESPACIAL	AGI
PILOTAGEM	ÚLTROLEVE	AGI
PILOTAGEM	VELEIRO	AGI
PILOTAGEM *	VASSOURAS	AGI
PROCURA	--- X ---	PER
RASTREIO	DESERTO	PER
RASTREIO	FLORESTA	PER
RASTREIO	GELO	PER

* - NOVAS PERÍCIAS PARA HARRY POTTER RPG

Perícias para Harry Potter Daemon

GRUPO DE PERÍCIAS:	PERÍCIA:	VALOR BASE
RASTREIO	MONTANHA	PER
RASTREIO	PLANÍCIES	PER
RASTREIO	SELVA	PER
SOBREVIVÊNCIA	DESERTO	PER
SOBREVIVÊNCIA	FLORESTA	PER
SOBREVIVÊNCIA	GELO	PER
SOBREVIVÊNCIA	MONTANHA	PER
SOBREVIVÊNCIA	PLANÍCIES	PER
SOBREVIVÊNCIA	SELVA	PER

Evolução de Personagem em Harry Potter Daemon

NÍVEL	EXP.	ATRIBUTOS	PVS*	APRIMORAMENTOS*	PERÍCIAS*	PODER MÁGICO ^{*,†}	PERÍCIAS MÁGICAS ^{*,†}
0	-	100	Inicial	Inicial	Inicial	-	-
1	0	101	+1	Inicial	Inicial	Inicial	Inicial
2	5	102	+2	+1	+25	+1	+15
3	15	103	+3	+1	+50	+2	+30
4	30	104	+4	+1	+75	+3	+45
5	50	105	+5	+2	+100	+4	+60
6	80	106	+6	+2	+120	+5	+75
7	120	107	+7	+2	+150	+6	+90
8	180	108	+8	+3	+175	+7	+105
9	250	109	+9	+3	+200	+8	+120
10	400	110	+10	+3	+225	+9	+135
11	550	111	+11	+4	+250	+10	+150
12	800	112	+12	+4	+275	+11	+165
13	1100	113	+13	+4	+300	+12	+180
14	1600	114	+14	+5	+325	+13	+195
15	2200	115	+15	+5	+350	+14	+210

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Poder Mágico e Pontos de Perícias Mágicas estão **ACUMULADOS** (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 PV, e não outros 6!!!)

† Aplicável apenas se o personagem for um Bruxo de Hogwarts (ou seja, tiver o Aprimoramento **Bruxaria**). Personagens com o Aprimoramento **Poder Exótico** deve escolher apenas **UM** entre Poder e Perícia por nível